

Infographiste 3D

RNCP34929 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 5
Code(s) NSF	320v, 320m
Formacode(s)	46003, 46093, 46264
Code(s) ROME	L1510, E1205, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	14/09/2020
Date d'échéance	14/09/2025

Certificateur(s)

SOCIETE DE REALISATION IMAGE ET SON - REALIS AUDIOVISUEL · SIRET : 39859857300010

Partenaires habilités

3 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 3 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ESRA BRETAGNE	42291715300013	Former et organiser l'évaluation
ESRA BRUXELLES	—	Former et organiser l'évaluation
GROUPE ESRA COTE D'AZUR	35143056600015	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La certification Infographiste 3D a pour vocation de répondre aux besoins des entreprises et en tant que spécialiste du film l'animation et du jeu vidéo et être en capacité d'endosser la responsabilité soit de l'animation, des textures, du compositing, la modélisation et les effets spéciaux, le story-board en participant aux différentes étapes du processus de fabrication d'un film d'animation ou projet d'infographie 3D.

La production de films d'animation est un secteur dynamique du champ de l'audiovisuel en France. Aujourd'hui les studios d'animation augmentent leurs effectifs et restructurent leur organisation. De plus, les studios d'animation français pensent et composent avec le marché international. Les infographistes 3D formés en France s'exportent très facilement dans les différents pays comme le Canada, l'Inde, les États unis ou en Europe. Les secteurs porteurs d'emplois pour l'infographiste 3D sont bien évidemment le cinéma d'animation, le secteur du design, de la publicité, du jeu vidéo, de l'édition, ou de la télévision.

ACTIVITÉS VISÉES

- 1 - Conception du projet d'animation 3D
- 2 - Création des éléments virtuels 3D : modélisation, textures et mécanisme
- 3 - Animation des éléments virtuels 3D à partir des éléments modélisés inertes
- 4 - Finalisation du cadrage et d'éclairage 3D et rendu du film d'animation
- 5 - Gestion de son réseau et développer son projet professionnel

COMPÉTENCES ATTESTÉES

1. Concevoir un projet d'animation 3D, en prenant connaissance des objectifs et des attentes du chef de projet, en étudiant sa faisabilité, après lecture du scénario et effectuer l'élaboration du story-board.
2. Élaborer les personnages et les décors en 2D avec des logiciels de graphisme spécialisés afin de présenter une animatique en fonction du story-board.
3. Créer des éléments virtuels 3D : Modélisation, textures et mécanisme en modélisant les personnages, les objets et les décors virtuels avec des logiciels de graphisme 3D et en créant les textures de chaque élément 3D afin de correspondre aux planches de tendance qui ont été adoptées.
4. Animer des éléments virtuels 3D à partir des éléments modélisés inertes.
5. Finaliser le cadrage et de l'éclairage 3D - compositing et rendu du film d'animation, en créant des ambiances et en réglant les éclairages sur les éléments virtuels en fonction des lumières.
6. Gérer et développer son activité professionnelle conformément à ses choix de positionnement et d'orientation de carrière, en constituant un réseau professionnel porteur d'opportunités et en mettant en oeuvre les actions favorisant son implication sur des projets audiovisuels et contribuant à l'actualisation et l'évolution de ses compétences techniques, de sa sensibilité et de sa fibre créative.

Blocs de compétences

RNCP34929BC01 — Conception d'une bible graphique, littéraire et d'un story-board

LISTE DE COMPÉTENCES

- C.1.1. Évaluer et s'appropriier le projet en lisant le scénario afin de valider la faisabilité tout en respectant les attentes et les objectifs du chef de projet.
- C.1.2. Élaborer le story-board et l'animatique.
- C.1.3. Organiser l'espace de travail afin de pouvoir utiliser les rushes par thèmes ou par scène ainsi que les bandes son et les voix.
- C.1.4. Établir la préparation technique en respectant le rétro planning afin de l'adapter aux différents travail d'équipe.
- C.1.5. Élaborer les planches de dessin du projet en définissant l'univers graphique, l'identité et en établissant la caractéristique des personnages. Fabriquer les dessins pour les personnages et les décors en 2D.
- C.1.6. Présenter un story-board et une animatique, pour déterminer le rythme de l'animation et la durée avec le client. Traduire la fluidité des personnages et assurer l'expression des personnages en s'adaptant au travail en équipe.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée : individuelle et en équipe d'une production technique et artistique.

A partir de la lecture d'un scénario d'un film d'animation 3D et des attentes du réalisateur le candidat produit les livrables suivants :

- Présentation du story-board et du rétro planning
- Organisation des fichiers et des espaces de travail
- Présentation d'une bible graphique et artistique du projet.
- Présentation des planches de dessin et croquis s
- Présentation de l'animatique sur ordinateur avec le logiciel Toon Boom story-board pro.

Soutenance à l'oral du projet et examen écrit individuel sur table en contrôle continu

Un certificat de compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat à l'issue de la validation du bloc de compétences.

RNCP34929BC02 — Création des modélisations, des textures et du rigging

LISTE DE COMPÉTENCES

- C.2.1. Modéliser des personnages, des objets et des décors virtuels avec des logiciels de graphisme 3.
- C.2.2. Créer des textures pour chaque élément 3D en fonction des planches de tendance établies.
- C.2.3. Appliquer les couleurs, les textures et la lumière aux personnages, aux paysages, aux décors.
- C.2.4. Ajuster le rendu des textures sur les modèles 3D :

patine brillante ou mate, reflets, spéculaires, caustiques (surfacing).

C.2.5. Fabriquer les mécanismes à l'intérieur des modèles 3D

qui seront animés : squelette, association à la peau du personnage (skinning), pivots, degrés de liberté, contraintes (rigging) et élaborer les paramètres qui permettront aux animateurs de faire vivre les personnages.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée : individuelle et en équipe d'une production technique et artistique.

A partir de la lecture d'un scénario d'un film d'animation 3D et les attentes du réalisateur

Devant une station informatique équipée logiciels (Maya, Photoshop, substance)

- la présentation de modélisation des personnages, les objets et les décors virtuels (turn around)
- la présentation des textures de chaque élément 3D et du surfacing de chaque élément 3D
- la présentation du squelette : (rigging : pivots, degrés de liberté), contraintes association à la peau du personnage (Skinning).

Soutenance à l'oral du projet et examen écrit individuel.

Un certificat de compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat à l'issue de la validation du bloc de compétences.

RNCP34929BC03 — Création du layout et l'animation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

C.3.1. Travailler et animer en volumes sur l'ordinateur : mouvements, expressions, effets de transition, effets spéciaux sur des personnages, des objets et des décors, avec des logiciels de graphisme/animation 3D spécialisés.

C.3.2. Animer les caméras selon les directives du chef de projet, du directeur artistique ou du réalisateur.

C.3.3. Réaliser des animations faciales : les expressions du visage et la synchronisation labiale (lipsynch).

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée :

travail individuel accompli dans le cadre d'un travail d'équipe d'une production audiovisuelle écrite présentée à l'oral.

Production d'animation

évaluée devant une station informatique équipée de logiciels (Maya- Blender) comprenant:

- la présentation des animations en volume, des mouvements, des expressions, sur des personnages, des objets et des décors.
- la validation de la qualité de l'animation, du jeu d'acteur, de la qualité du lipsync, des posings et du rythme.

Un certificat de compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat à l'issue de la validation du bloc de compétences.

RNCP34929BC04 — Création du lighting, du rendu, du compositing et des VFX

LISTE DE COMPÉTENCES

C.4 .1. Créer les ambiances et régler les éclairages sur les éléments virtuels en fonction des lumières.

C.4.2. Intégrer les éventuels effets spéciaux si besoin (particules, liquides, flou, fumée, feu, brouillard...)

C.4.3. Régler les couleurs, les profondeurs des champs, les avants plans et les arrières plans ce qui représente le compositing et la finalisation.

C.4.4. Terminer les finitions. Transmettre le projet d'animation 3D finalisé au commanditaire et apporter les modifications si nécessaires.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée :

individuelle et en équipe d'une production technique et artistique.

Production évaluée devant une station informatique équipée de logiciels (Maya- Nuke – Houdini Photoshop After Effects et Arnold) et comprenant:

- la présentation d'images fixes ou animées : des ambiances et des éclairages sur des éléments virtuels et
- la présentation d'effets spéciaux : particules, liquides, flou, fumée, feu, brouillard....

Soutenance à l'oral du projet et examen écrit individuel.

Un certificat de compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat à l'issue de la validation du bloc de compétences.

RNCP34929BC05 — Gestion de l'activité professionnelle de l'infographiste 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

C.5.1. Élaborer son projet d'activité professionnelle dans le milieu de l'audiovisuel, en tenant compte de ses aspirations et inclinations personnelles et en évaluant les potentialités des différents secteurs (cinéma, télévision, publicité, documentaire...), afin de déterminer son positionnement et de le faire évoluer tout au long de sa carrière.

C.5.2. Constituer un réseau relationnel au sein de son secteur d'activité, en identifiant et en mettant en œuvre les actions favorisant son insertion dans sa communauté professionnelle et permettant l'établissement de contacts porteurs d'opportunités, afin de développer et pérenniser son activité.

C.5.3. Établir des liens durables et gages de fidélité avec ses collaborateurs – producteurs, réalisateurs, chefs de poste et techniciens – pendant et hors des tournages, en construisant des relations permettant le développement d'une confiance et d'une estime mutuelles, afin de favoriser les sollicitations professionnelles et projets de collaboration.

C.5.4. Évaluer les propositions de collaboration sur des productions audiovisuelles, en analysant leur intérêt artistique et leur portée pour sa carrière, afin de sélectionner les projets sur lesquels s'impliquer professionnellement.

C.5.5. Négocier son engagement sur les productions audiovisuelles sélectionnées, en définissant avec l'équipe de production ses conditions de travail et les moyens à disposition, afin de garantir l'intérêt de son implication et la viabilité de son activité.

C.5.6. Veiller à l'entretien et l'évolution de sa sensibilité et de sa fibre créative en matière d'image, en analysant les œuvres anciennes et contemporaines dans l'univers graphique au sens le plus large, afin de renouveler et d'enrichir ses références en matière de composition de l'image, de traitement de la lumière, de palette de couleurs et de choix de contraste.

C.5.7. Veiller à la mise à jour de ses connaissances et compétences techniques en matière infographie 3D, en repérant et en analysant les innovations technologiques des matériels et logiciels, d'effets spéciaux, de traitement de l'image et d'éclairage, afin d'évaluer leur intérêt et de renouveler ses pratiques sur les tournages.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

Production évaluée dans le cadre d'un dossier de projet professionnel comprenant :

- l'analyse du secteur d'activité et le choix de son positionnement,
- le choix et l'analyse des actions de développement d'activité,
- un portefeuille de contacts professionnels, salons professionnels,
- le repérage et l'analyse d'une ou plusieurs évolutions techniques sur l'animation 3D,
- la présentation d'une bande démo qui témoigne d'une maîtrise technique avec un univers personnel,
- la présentation de son portfolio.

Travail individuel écrit présenté à l'oral

Un certificat de compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat à l'issue de la validation du bloc de compétences.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les infographistes 3D exercent majoritairement son activité sous statut intermittent, en indépendant ou en CDI. Les infographistes travaillent dans un studio de production. Ils sont notamment très recherchés dans le domaine du jeu vidéo et du cinéma d'animation, des effets spéciaux mais aussi dans la publicité, l'architecture ou encore l'imagerie médicale. Ils peuvent également être sollicités dans la réalisation de serious Game (jeux notamment destinés à la formation des salariés) pour des entreprises. L'Hexagone est un grand producteur de jeux vidéo ce qui offre de nombreuses opportunités aux infographistes 3D. Dans le cinéma d'animation, les infographistes sont embauchés par projet, et peuvent être amenés à travailler à l'international. Malgré une concurrence rude dans ces deux secteurs, les débouchés restent nombreux.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le cinéma, la télévision, les jeux vidéo et la publicité représentent les secteurs porteurs d'emplois.

Ce métier

regroupe plusieurs pôles d'activité : les métiers plus liés aux techniques 2D (digital painter, designer, story boarder) et ceux qui sont liés à la 3D : modelleur, rigueur, textureur, animateur, lighter, compositing.

En raison des spécificités des secteurs du film d'animation, du jeu vidéo, de l'audiovisuel et du cinéma, les emplois visés en début de carrière correspondent généralement à des fonctions (graphiste, graphiste 2D, CG Artist, designer packaging, Illustateur).

Quel que soit le milieu dans lequel il travaille, l'infographiste 3D, en tant que professionnel du maniement des logiciels de 3D et de l'informatique en général, commence toujours par réaliser des croquis. Après deux années d'exercice, la démonstration de ses capacités et la constitution d'un réseau professionnel dans le secteur lui permettent d'évoluer vers des fonctions présentant davantage de responsabilité en lien avec les métiers du cinéma d'animation et/ou le jeu vidéo (infographiste 3D, Animateur 3D, Technical Artist, Modeleur, Développeur pour des petites productions). Grâce à la notoriété acquise et selon ses inclinations personnelles, il peut au de-là de cinq années d'expérience exercer les fonctions de Chef de projet, directeur artistique, il peut également évoluer vers le poste de lead, et devient responsable du planning et des délais d'une petite équipe.

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 401 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+2 (DUT, BTS, Deug ou équivalent) en communication et information (16 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	32 588
Jugés difficiles à recruter	11 %
Emplois saisonniers	30 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Pour les candidats en formation initiale, la détention du baccalauréat est exigée ou tout autre niveau 4 pour postuler à l'entrée au dispositif de préparation à la certification, chaque candidature est examinée à l'appui d'un dossier, d'un test de connaissances et d'un entretien de motivation.

Pour les candidats en formation continue, une expérience minimale dans le secteur de l'audiovisuel d'un an permet d'accéder au dispositif de certification sans le baccalauréat, chaque candidature est examinée à l'appui d'un dossier et d'un entretien de motivation.

Pour les candidats en formation continue sans expérience préalable dans le secteur de l'audiovisuel, la preuve d'un intérêt marqué et d'un projet professionnel solide permet d'accéder au dispositif de certification sans le baccalauréat, chaque candidature est examinée à l'appui d'un dossier, d'un test de connaissances et d'un entretien de motivation.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, VAE

Chaque jury est composé de 6 membres :

- 2 représentants de l'ESRA formation professionnelle :
le directeur, le directeur de la formation professionnelle

- 1 formateur de REALIS - ESRA FP, spécialisés dans le film d'animation et/ou le jeu vidéo ou, plus largement, la production cinématographique.
 - 3 personnalités extérieures dont la présidence du jury. Ces personnes sont toutes des professionnelles qualifiées du secteur de l'audiovisuel et du cinéma, exerçant des fonctions liées à la
à l'infographie 3D
dans les métiers de l'animation ou collaborant avec des spécialistes du cinéma d'animation, du jeu vidéo
ou
des effets spéciaux.
- Pourcentage de membres extérieurs à l'autorité délivrant la certification : 50 %

Base légale

Date de décision	14/09/2020
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	14/09/2025

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	15	0	79 %	79 %
2017	20	0	100 %	75 %

Liens avec d'autres certifications

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)
RNCP36578, RNCP36866, RNCP37066

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.esra.edu/formations/formation-professionnelle/infographiste-3d/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34929/>