

Infographe en image de synthèse 3D

RNCP37086 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 5
Code(s) NSF	320m, 322t, 323
Formacode(s)	46003, 71154
Code(s) ROME	L1510, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	23/11/2022
Date d'échéance	23/11/2024

Certificateur(s)

AEH STUDIO MERCIER · SIRET : 48070564900014

STUDIO MERCIER. STUDIO M · SIRET : 32922456200952

Partenaires habilités

9 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former et organiser l'évaluation et 8 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
ACFA MULTIMEDIA / ESIMODE / STUDIO M / SUPCREA	42986464800036	Former
ACFA MULTIMEDIA / SUPCREA	42986464800119	Former
AFTEC	35119111900160	Former
AFTEC - MY DIGITAL SCHOOL - MBWAY - IPAC BACHELOR	35119111900335	Former
ECO COM	48017681700066	Former
ECOLE CIME ARTS STUDIO M	42986464800135	Former
ESPL-ECOLE SUPERIEURE DES PAYS DE LOIRE	44344472400027	Former
STUDIO M	42986464800168	Former
STUDIO MERCIER. STUDIO M	32922456200952	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'Infographe en image de synthèse 3D intervient dans les différentes étapes techniques d'une production numérique. Son rôle de technicien en image de synthèse est primordial au sein du processus, car c'est lui, associé aux autres membres de l'équipe technique, qui crée les éléments 3D selon les indications et la supervision du réalisateur numérique et du directeur artistique.

ACTIVITÉS VISÉES

La Modélisation en image de synthèse 3D

La création d'articulations

L'Animation en image de synthèse 3D

Le Rendu et la composition en image de synthèse 3D

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Modéliser des entités mécaniques, organiques et architecturales dites maquettes, à l'aide d'un logiciel 3D

Développer des modélisations 3D organiques, mécaniques et architecturales de faible intensité en s'appuyant sur un maillage « low poly »

Développer des modélisations 3D organiques, mécaniques et architecturales de haute intensité en créant un maillage « high poly »

Lire et analyser de manière précise et détaillée un plan d'architecte

Optimiser le maillage (polygone) des modélisations au regard des exigences et logiciels des imprimantes 3D

Choisir les différentes méthodes de modélisation les plus adaptées au type d'objet à réaliser (box modeling, extrusion par plan, modélisation par spline, rotologie, sculpture virtuelle) et les logiques des principaux logiciels

Créer le squelette articulé « setup/rig » des modélisations mécaniques (placement des « bones » et paramétrage d'articulation simple)

Paramétrer le squelette « setup/rig » et l'enveloppe « skin » avancée de modélisations organiques

Paramétrer la surface des entités 3D selon les principes du « skinmorph »

Exploiter les options de l'interface de programmation du logiciel 3D

Réaliser des animations de faible qualité permettant une prévisualisation rapide des actions du personnage ou de l'objet animé

Analyser les différents types d'animation existantes

Animer les entités 3D selon des techniques adaptées au rendu final souhaité (clé par clé, « keyfarm », motion capture ...)

Retranscrire sous forme d'animations des mouvements conformes et instinctifs

Animer des caméras, des éléments mécaniques, des objets, ainsi que des personnages bipèdes, quadrupèdes, des créatures et leurs différentes zones corporelles, faciale et labiale

Simuler les effets de particules, de liquide, de tissus et de cheveux/poils en s'appuyant sur les logiciels et technologies les plus adaptées

Exploiter les différentes méthodes de texturing qui seront appliquées sur l'objet modélisé (sur développés UVW, sur sculptes, ...)

Créer des décors, en 3D ou mattpainting à insérer dans les plans

Déterminer le placement et le réglage des éclairages des scènes

Optimiser les modélisations 3D conçues en y intégrant les technologies temps réel selon les directives techniques des développeurs

Réaliser les étapes de finalisation en réunissant les différents calques et plan de travail réalisés, en y ajoutant les dernières modifications souhaitées

Blocs de compétences

RNCP37086BC01 — Modéliser des entités organiques, mécaniques et architecturales en image de synthèse 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Modéliser des entités mécaniques, organiques et architecturales dites maquettes, à l'aide d'un logiciel 3D

Développer des modélisations 3D organiques, mécaniques et architecturales de faible intensité en s'appuyant sur un maillage « low poly » afin de les intégrer au processus d'animation « temps réel ».

Développer des modélisations 3D organiques, mécaniques et architecturales de haute intensité en créant un maillage « high poly »

Lire et analyser de manière précise et détaillée un plan d'architecte

Optimiser le maillage (polygone) des modélisations au regard des exigences et logiciels des imprimantes 3D

Choisir les différentes méthodes de modélisation les plus adaptées au type d'objet à réaliser (box modeling, extrusion par plan, modélisation par spline, rotologie, sculpture virtuelle) et les logiques des principaux logiciels

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Etude de cas pratique portant sur la modélisation 3D d'objets avec présentation visuelle et orale.

RNCP37086BC02 — Créer des articulations destinées à l'animation 3D en image de synthèse 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Créer le squelette articulé « setup/rig » des modélisations mécaniques (placement des « bones » et paramétrage d'articulation simple)

Paramétrer le squelette « setup/rig » et l'enveloppe « skin » avancée de modélisations organiques

Paramétrer la surface des entités 3D selon les principes du « skinmorph »

Exploiter les options de l'interface de programmation du logiciel 3D

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Etude de cas pratique portant sur la création d'articulations 3D type rig/septup et skin avec présentation visuelle et orale.

RNCP37086BC03 — Animer des entités 3D modélisées en image de synthèse 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser des animations de faible qualité permettant une prévisualisation rapide des actions du personnage ou de l'objet animé

Analyser les différents types d'animation existantes

Animer les entités 3D selon des techniques adaptées au rendu final souhaité (clé par clé, « keyfarm », motion capture ...)

Retranscrire sous forme d'animations des mouvements conformes et instinctifs

Animer des caméras, des éléments mécaniques, des objets, ainsi que des personnages bipèdes, quadrupèdes, des créatures et leurs différentes zones corporelles, faciale et labiale

Simuler les effets de particules, de liquide, de tissus et de cheveux/poils en s'appuyant sur les logiciels et technologies les plus adaptées

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Etude de cas pratique portant sur la création d'animations 3D avec présentation visuelle et orale.

RNCP37086BC04 — Réaliser les phases de rendu, d'éclairage, de texture et de composition en image de synthèse 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Exploiter les différentes méthodes de texturing qui seront appliquées sur l'objet modélisé (sur développés UVW, sur sculptes, ...) en prenant en compte les volumes et la cohérence du plan

Créer des décors, en 3D ou mattepainting à insérer dans les plans

Déterminer le placement et le réglage des éclairages des scènes

Optimiser les modélisations 3D conçues en y intégrant les technologies temps réel selon les directives techniques des développeurs (densité de maillage, texturing, affichage ...)

Réaliser les étapes de finalisation en réunissant les différents calques et plan de travail réalisés, en y ajoutant les dernières modifications souhaitées et en les fusionnant

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Etude de cas pratique portant sur un travail de rendu et une composition 3D avec présentation visuelle et orale.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

L'infographe en image de synthèse 3D a les compétences pour agir dans plusieurs secteurs d'activités dans les différents domaines de la production d'images de synthèse existants et émergents comme la publicité audiovisuelle, le film d'animation, les effets spéciaux, les jeux vidéo, l'architecture, le design, la réalité augmentée, le secteur industriel (automobile, médical), l'habillage TV.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Infographe 3D

Infographiste 3D

Généraliste 3D

Animateur 3D

Modeleur 3D

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	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS
Apprentissage

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION
Le niveau 4 et l'entretien de motivation sont les prérequis pour accéder au dispositif de certification

PRÉREQUIS À LA VALIDATION
Le niveau 4 et l'entretien de motivation sont les prérequis pour accéder au dispositif de certification

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE
Un représentant de l'organisme certificateur AEH STUDIO MERCIER en tant que Président du jury
Quatre professionnels extérieurs à AEH STUDIO MERCIER dont la qualité est en lien avec la certification visée.

COMPOSITION DU JURY — APPRENTISSAGE
Quatre professionnels extérieurs à AEH STUDIO MERCIER dont la qualité est en lien avec la certification visée.
Un représentant de l'organisme certificateur AEH STUDIO MERCIER

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	8 456 €
Selon la branche	6 000 € – 11 979 €
Prise en charge	Branches concernées
8 456 €	Valeur par défaut · 199 branches
11 979 €	CPNE Travail Temporaire, CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de la Branche des organismes de formation, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie, CPNEFP des industries des tuiles et briques

9 900 €	CPNEF de l'audiovisuel
9 865 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
9 167 €	CPNEF de l'Exploitation cinématographique et de la Distribution de films
8 730 €	CPNEFP du Négoce de l'ameublement
8 575 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 500 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil

Base légale

Date de décision	23/11/2022
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	23/11/2024

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2019	15	0	100 %	93 %
2018	12	0	100 %	91 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP17212

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP39869

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://studiomercier.com/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37086/>

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	1
Organismes gestionnaires (CFA)	1
Organismes formateurs	1
Régions couvertes	1
Départements couverts	1
Organismes certifiés Qualiopi	1
Sessions	de 09/2024 à 05/2027

Catalogue des formations en apprentissage — réseau des Carif-Oref. Sans frais pour l'alternant : formation financée par l'OPCO de la branche (NPEC).

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	2
Parcours menés à terme	2
Taux d'achèvement	100 %
Période	09/2023 – 06/2024

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	2
Montant total engagé	7 282 €
Coût moyen par dossier	3 641 €
Durée moyenne	987 h
Période	06/2023 – 07/2023
France compétences	66 %
France Travail	34 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.