

REFERENTIELS

RNCP34929 - INFOGRAPHISTE 3D

SOCIETE DE REALISATION IMAGE ET SON - REALISATION AUDIOVISUEL

Article L6113-1 [En savoir plus sur cet article...](#) Créé par [LOI n°2018-771 du 5 septembre 2018 - art. 31 \(V\)](#)

« Les certifications professionnelles enregistrées au répertoire national des certifications professionnelles permettent une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles. Elles sont définies notamment par un **référentiel d'activités** qui décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés, un **référentiel de compétences** qui identifie les compétences et les connaissances, y co

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc de compétences n° 1 : Conception d'une bible graphique, littéraire et d'un story-board			
<p>Ces activités peuvent se réaliser de manière autonome</p> <p>A.1.1. La connaissance des objectifs du chef de projet, lecture du scénario et faisabilité</p> <p>A.1.2. L'élaboration du story-board</p> <p>A.1.3. L'organisation de son espace de travail et l'établissement d'un rétro planning</p> <p>A.1.4. L'élaboration des planches de tendance pour définir l'univers graphique</p>	<p>En participant au débriefing et en prenant connaissance des objectifs et des attentes du chef de projet et en étudiant sa faisabilité, après lecture du scénario, effectuer l'élaboration du story-board. En définissant le style et les différentes techniques d'animation du projet, organiser l'espace de travail et établir un rétro planning afin de le présenter au client. En élaborant des planches de tendance (moodboard est un assemblage d'images, d'objets ou de mots), en définissant l'univers graphique et l'identité visuelle choisis pour le projet et élaborer les personnages et les décors avec des logiciels de graphisme spécialisés afin de présenter une animatique en fonction du story-board.</p>	<p style="text-align: center;"><i>Elle est réalisée dans les conditions suivantes :</i></p> <p>Mise en situation professionnelle simulée : Travail individuel et en équipe d'une production technique et artistique</p> <p>Soutenance à l'oral du projet et examen écrit individuel sur table en contrôle continu</p>	<p>A partir du scénario et du cahier des charges les critères d'évaluations seront basés sur la qualité de :</p> <p>du story-board</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le pré découpage : mise en scène avec des dessins sommaires - Qualité du dessin - Caractérisation des personnages - L'inventivité de la mise en scène

<p>A.1.5. La fabrication de dessins pour les personnages et les décors</p> <p>A.1.6. La présentation d'un story-board et d'une animatique en fonction des souhaits du commanditaire et l'adaptation au travail d'équipe</p>	<p>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</p> <p>C.1.2. Élaborer le story-board et l'animatique.</p> <p>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. Établir la préparation technique en respectant le rétro planning afin de l'adapter aux différents travaux d'équipe</p> <p>C.1.4. 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</p> <p>C.1.5. 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.</p>	<p>Les candidats doivent réaliser la production suivante :</p> <p>A partir de la lecture d'un scénario d'un film d'animation 3D et les attentes du réalisateur</p> <p>Le candidat devra faire la présentation du story-board du film d'animation, du retro planning et présenter une bible graphique et artistique du projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilisation de la perspective <p>De L'animatique</p> <ul style="list-style-type: none"> - La qualité de l'acting - La qualité du timing - Le son (voix et Sound FX) - La pertinence des raccords, rythme et la durée - Les axes des caméras sont bien placés - L'esthétique et la compréhension du story-board <p>De l'organisation de l'espace de travail : rushes, bandes son et voix.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nomenclature des fichiers et des dossiers - Organisation personnelle et du groupe (Sauvegarde) <p>Du rétro planning est en adéquation avec le travail d'équipe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Retro planning réaliste et respect des délais imposés <p>Des planches de tendance</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le story-board et l'animatique doit être fidèle au prévisionnel de la bible graphique
---	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> - Univers graphique conforme à la demande - Caractéristique des personnages conforme - Fluidité des personnages - Expression des personnages - Aisance à l'oral
Bloc de compétences n° 2 : Création des Modélisations, des textures et du rigging			
<p>Ces activités peuvent se réaliser de manière autonome</p> <p>A.2.1. La modélisation des personnages, des objets et des décors en 3D</p> <p>A.2.2. La création des textures de chaque élément 3D</p> <p>A.2.3. L'ajustement des textures sur les modèles 3D</p> <p>A.2.4. La fabrication des mécanismes des modèles 3D</p>	<p>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 des planches de tendance qui ont été adoptées logiciels. En ajustant le rendu des textures sur les modèles 3D pour obtenir le <i>surfacing</i> à savoir patine brillante ou mate, reflets, spéculaires, caustiques). En fabriquant des mécanismes à l'intérieur des modèles 3D qui seront animés, mettre en place le <i>skinning</i> (squelette, association à la peau du personnage) et le rigging (pivots, degrés de liberté, contraintes).</p> <p>C.2.1. Modéliser des personnages, des objets et des décors virtuels avec des logiciels de graphisme 3D</p> <p>C.2.2. Créer des textures pour chaque élément 3D en fonction des planches de tendance établies. Appliquer les couleurs, les textures et la lumière aux personnages, aux paysages, aux décors.</p>	<p><i>Elle est réalisée dans les conditions suivantes :</i></p> <p>Mise en situation professionnelle simulée : Travail individuel et en équipe d'une production technique et artistique</p> <p>Soutenance à l'oral du projet et examen écrit individuel sur table en contrôle continu</p> <p>Les candidats doivent réaliser la production suivante :</p> <p>A partir de la lecture d'un scénario d'un film d'animation 3D et les attentes du réalisateur</p>	<p>A partir du scénario et du cahier des charges les critères d'évaluations seront basés sur la qualité de :</p> <p>La modélisation des personnages, objets et décors en 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qualité de la modélisation - Qualité des textures - Correspondance avec les planches de tendance - Le rendu des textures - La fabrication des mécanismes skinning et <i>rigging</i>

	<p>C.2.3. Ajuster le rendu des textures sur les modèles 3D : patine brillante ou mate, reflets, spéculaires, caustiques (<i>surfacing</i>)</p> <p>C.2.4. Fabriquer les mécanismes à l'intérieur des modèles 3D qui seront animés : squelette, association à la peau du personnage (<i>skinning</i>), pivots, degrés de liberté, contraintes (<i>rigging</i>) et élaborer les paramètres qui permettront aux animateurs de faire vivre les personnages.</p>	<p>Le candidat devra, devant une station informatique équipée logiciels (Maya, Photoshop, substance) Faire une présentation de Modélisation des personnages, les objets et les décors virtuels (turn around) Présentation des textures de chaque élément 3D et du surfacing de chaque élément 3D Présentation du squelette : (rigging : pivots, degrés de liberté), contraintes association à la peau du personnage (Skinning)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'aisance à l'oral - La compréhension et la prise en compte de l'étape d'animation à ce stade
--	--	--	--

Bloc de compétences n° 3 : Création du layout et l'animation 3D

<p>Ces activités peuvent se réaliser de manière autonome</p> <p>A.3.1. L'animation en volume</p> <p>A.3.2. L'animation des caméras</p> <p>A.3.3. L'animation faciale</p>	<p>En travaillant et en animant en volumes sur l'ordinateur : les mouvements, les expressions, les effets de transition, les effets spéciaux sur des personnages, des objets et des décors, avec des logiciels de graphisme/animation 3D spécialisés. En Animant les caméras virtuelles et en réalisant les animations faciales pour les personnages : expressions du visage et synchronisation labiale (<i>lipsynch</i> afin de correspondre aux attentes du chef de projet, du directeur artistique ou du réalisateur.</p> <p>C.3.1. Travailler et animer en volumes sur l'ordinateur : mouvements, expressions, effets de</p>	<p><i>Elle est réalisée dans les conditions suivantes :</i></p> <p>Mise en situation professionnelle simulée : Travail individuel et en équipe d'une production technique et artistique Soutenance à l'oral du projet et examen écrit individuel sur table en contrôle continu</p>	<p>A partir du scénario et du cahier des charges les critères d'évaluations seront basés sur la qualité de :</p> <p>La maîtrise des équipements utilisés de 3D</p> <p>L'Animation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le mouvement - Les expressions - La caméra virtuelle
--	--	--	--

	<p>transition, effets spéciaux sur des personnages, des objets et des décors, avec des logiciels de graphisme/animation 3D spécialisés.</p> <p>C.3.2. Animer les caméras selon les directives du chef de projet, du directeur artistique ou du réalisateur.</p> <p>C.3.3. Réaliser des animations faciales : les expressions du visage et la synchronisation labiale (<i>lipsynch</i>).</p>	<p>Les candidats doivent réaliser la production suivante :</p> <p>A partir de la lecture d'un scénario d'un film d'animation 3D et des attentes du réalisateur, Devant une station informatique équipée de logiciels (Maya- Blender) le candidat devra présenter des animations en volume, des mouvements, des expressions, sur des personnages, des objets et des décors.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La synchronisation labiale - Le jeu d'acteurs - Le rythme - L'aisance à l'oral
--	---	---	---

Bloc de compétences n° 4 : Création du lighting, du rendu, du compositing et des VFX

<p>Ces activités peuvent se réaliser de manière autonome</p> <p>A.4.1. La création des ambiances et le réglage des éclairages</p> <p>A.4.2. L'intégration des éventuels effets spéciaux</p> <p>A.4.3. Compositing : réglage des couleurs et profondeurs de champs</p>	<p>En créant des ambiances et en réglant les éclairages sur les éléments virtuels en fonction des lumières. En intégrant des éventuels effets spéciaux si besoin, créer des particules, liquides, flou, fumée, feu, brouillard....</p> <p>En mettant en place le compositing, régler les couleurs, les profondeurs de champs, les avants plans et les arrières plans. En terminant les finitions et en apportant les dernières modifications au projet d'animation 3D afin de transmettre le projet finalisé au commanditaire.</p>	<p><i>Elle est réalisée dans les conditions suivantes :</i></p> <p>Mise en situation professionnelle simulée : Travail individuel et en équipe d'une production technique et artistique</p> <p>Soutenance à l'oral du projet et examen écrit individuel sur table en contrôle continu</p>	<p>A partir du scénario et du cahier des charges les critères d'évaluations seront basés sur la qualité de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maîtrise des logiciels 3D utilisés - La qualité des ambiances - La qualité des éclairages
---	--	---	---

<p>A.4.4. La transmission du projet 3D finalisé au commanditaire</p>	<p>C.4 .1. Créer les ambiances et régler les éclairages sur les éléments virtuels en fonction des lumières.</p> <p>C.4.2. Intégrer les éventuels effets spéciaux si besoin (particules, liquides, flou, fumée, feu, brouillard...)</p> <p>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.</p> <p>C.4.4. Terminer les finitions. Transmettre le projet d'animation 3D finalisé au commanditaire et apporter les modifications si nécessaires.</p>	<p style="text-align: center;">Les candidats doivent réaliser la production suivante :</p> <p>A partir de la lecture d'un scénario d'un film d'animation 3D et des attentes du réalisateur, Devant une station informatique équipée de logiciels (Maya- Nuke – Houdini Photoshop After Effects et Arnold)</p> <p>Le candidat devra faire la présentation des images fixes ou animées : des ambiances et des éclairages sur des éléments virtuels et éventuels effets spéciaux : particules, liquides, flou, fumée, feu, brouillard....</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La qualité de la proposition artistique - Des éventuels effets spéciaux particules - Liquides, flou, fumée, feu, brouillard <p>Le compositing sera évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le réglage des couleurs - Les profondeurs de champs - Les avants et les arrières plans - La présentation du film d'animation devant un jury professionnel dans une salle de projection équipée d'un vidéoprojecteur et d'une diffusion du son en Dolby 5.1 - L'aisance à l'oral
--	--	---	---

Bloc de compétences n° 5 : Gestion de son réseau et développement de son activité professionnelle

<p>A.5.1. Le choix de son positionnement professionnel et de son évolution</p> <p>A.5.2. La constitution, le développement et l'entretien d'un réseau professionnel</p> <p>A.5.3. Le choix de ses engagements et la négociation de ses conditions d'engagement</p> <p>A.5.4. L'exercice d'une veille technique et artistique</p>	<p>En définissant ses choix de positionnement et d'orientation de carrière et en constituant un réseau professionnel porteur d'opportunités, gérer et développer son activité professionnelle, en mettant en œuvre 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>Les candidats doivent réaliser la production suivante :</p> <p>Un dossier de projet professionnel comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p><i>Elle est réalisée dans les conditions suivantes :</i></p> <p>Travail individuel Production écrite présentée à l'oral CV et une lettre de motivation, Présentation d'une bande démo qui témoigne d'une maîtrise technique avec un univers personnel et de son portfolio</p>	<p>Travail individuel Production écrite présentée à l'oral CV et une lettre de motivation, Présentation d'une bande démo qui témoigne d'une maîtrise technique avec un univers personnel et de son portfolio</p> <p>Un dossier de projet professionnel comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>Le cahier des charges comprend les données suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qualité du positionnement professionnel :
--	--	--	--

	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - la structuration des différents secteurs d'activité de l'audiovisuel et du cinéma est correctement identifiée, - les potentiels d'opportunité des différents secteurs sont repérés et évalués, - les champs d'intérêt et inclinations personnelles sont définies, - les choix de positionnement sont cohérents. <ul style="list-style-type: none"> • Intérêt du portefeuille de contacts professionnels : <ul style="list-style-type: none"> - les différents réseaux professionnels sont identifiés, caractérisés et hiérarchisés au regard de leur intérêt, - les différents acteurs sont repérés et classés selon leurs influence et spécificités, - les différents modes de constitution d'un réseau professionnel sont analysés, - le choix des actions à mener est cohérent, - les contacts intégrés sont pertinents et porteurs de facilitation au niveau professionnel. • Qualité de la veille technique :
--	--	--	---

			<ul style="list-style-type: none">- les sources et ressources d'information consultées sont fiables,- les informations collectées sont actuelles et recoupées,- les évolutions repérées recèlent des potentiels d'innovation avérés,- l'intérêt des évolutions repérées est analysé et qualifié,- les modalités d'application et d'utilisation des évolutions repérées sont évaluées.
--	--	--	---