

INTITULÉ DE LA CERTIFICATION

Production de visites virtuelles 3D

Est inscrite au Registre Spécifique de France Compétences : RS1899 : [<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/1899/>]

Sous la forme « Maîtrise des techniques de modélisation, rendu et animation 3D ».

Les certificateurs sont **Formalisa** et **Formalisa Institut** (co-certificateur)

Activités, contextes et situations professionnelles

La certification « **Production de visites virtuelles 3D** » valide une compétence professionnelle qui décrit les techniques de production de visites virtuelles 3D (immersives ou non), d'exportation d'images et de vidéos, relatives aux projets de construction, de design, de fabrication, de décoration, d'aménagements urbains, d'aménagements paysagers, de films d'animation, de trucages et montages vidéo, utilisant des plateformes collaboratives et technologies diverses (open source ou non).

Elle permet aux certifiés :

- D'intégrer le secteur de l'architecture, de l'architecture intérieure, de l'aménagement paysager, de la décoration, du design, du graphisme, de l'industrie, de l'audiovisuel, du film d'animation 3D, du trucage et montage vidéo, du jeu vidéo.
- D'assurer les **missions** d'infographie 3D, de simulations de projets d'architecture, d'aménagement intérieur, d'aménagement extérieur, de présentations commerciales, d'animation et simulations diverses.

Ces missions concernent les **publics** suivants : dessinateurs, modeleurs, designers, architectes, ingénieurs infographistes 3D, illustrateurs, monteurs, truquistes, superviseurs d'effets spéciaux, vidéastes, photographes. Ces publics savent prendre en compte les normes d'accessibilité.

Ces publics justifient des **prérequis** suivants :

- Bonne maîtrise de l'outil informatique (Windows ou MacOS).
- Connaissances d'un outil de modélisation 3D et sensibilisation à l'imagerie numérique.

Ces prérequis sont vérifiés par l'obtention d'un diplôme (infographiste 3D, designer, dessinateur/projeteur...), ou par une expérience professionnelle équivalente.

RÉFÉRENTIELS

Référentiel de compétences	Référentiel de certification	
	Modalités	Critères
<p>C 1 :</p> <p>Animer l'ensemble des objets d'une scène 3D : systèmes, trajectoires, clés d'animation, en utilisant les outils de gestion de transformation des caméras et objets en corrélation avec la durée des séquences d'animation. L'ensemble de ces actions ont pour objectif la réalisation et l'exportation d'une séquence vidéo présentant la scène 3D en mouvement.</p>	<p>ME 1 : Examen pratique</p> <p>A partir d'un fichier fourni et de consignes précises, le candidat réalise une courte séquence animée. Il utilise les fonctions spécifiques pour déplacer la caméra, définir les durées d'animation, définir les transformations des objets, des lumières et de l'environnement. Il lance un calcul de l'animation et exporte un fichier vidéo.</p>	<p>CE 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La durée et la trajectoire de l'animation sont conformes aux consignes. 2. Les objets et l'environnement sont animés de façon réaliste et coordonné avec la caméra. 3. Le fichier réalisé est conforme aux spécifications demandées : format, dimension, nombre d'image par secondes.
<p>C 2 :</p> <p>Réaliser un modèle 3D d'un personnage avec des matières, et des configurations de poses, en utilisant les moyens suivants :</p>	<p>ME 2 : Examen pratique</p> <p>A partir d'un fichier fourni et de consignes précises, le candidat modélise un personnage. Il utilise les fonctions spécifiques pour structurer le modèle et apporter les détails</p>	<p>CE 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'aspect du personnage est conforme aux visuels fournis

<ul style="list-style-type: none"> - Des croquis préalablement réalisés, - Des outils de sculpture et d'application de matières. - Des outils de création de squelette d'animation, de paramétrage de rigging et des systèmes d'animation - L'association des systèmes au personnage. <p>Ces actions ont pour objectif le rendu et l'animation réaliste de séquences animées.</p>	<p>de matières. Il utilise les fonctions dédiées à l'animation de personnage pour réaliser la pose demandée.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Les paramètres et systèmes sont créés et configurés pour permettre une mise en pose du personnage. 3. La pose est conforme aux consignes fournies.
<p>C 3 :</p> <p>Paramétrer des calculs d'images panoramiques assemblées en présentation immersive à 360° au moyen des outils de caméra 360°, de rendu avancé, de création de visites virtuelles, dans le but de la présentation des projets dans des applications dédiées à l'affichage de rendu panoramique et immersif.</p>	<p>ME 3 : Examen pratique</p> <p>A partir d'un modèle fourni et de consignes précises, le candidat positionne et paramètre des caméras 360°. Il lance les calculs d'images panoramiques et les affiche dans un outil de présentation adapté.</p>	<p>CE 3 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les caméras 360° sont positionnées et rendues selon les consignes. 2. Les rendus respectent les paramètres panoramiques des consignes. 3. Les panoramas sont assemblés et présentés dans un outil d'affichage dédié.
<p>C 4 :</p> <p>Générer un fichier exécutable autonome de visite virtuelle au moyen des outils de paramétrage et d'exportation de la scène 3D, et en délimitant la navigation de la scène pour l'utilisateur final. Ces actions ont pour but la visualisation et le partage d'une scène 3D sur des dispositifs autonomes.</p>	<p>ME 4 : Examen pratique</p> <p>A partir d'un modèle fourni et de consignes précises, le candidat positionne et paramètre les caméras et les interactions. Il complète la mise en scène à partir de ressources (matières, objets, lumières). Il exporte un fichier exécutable autonome.</p>	<p>CE 4 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le fichier exécutable est créé, complet et permet la visite du projet de façon interactive et autonome. 2. Le fichier exécutable présente une mise en scène respectant les consignes fournies.

--	--	--