

## Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 17212**

### Intitulé

Infographe en image de synthèse 3D

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
AEH studio Mercier	Directeur

### Niveau et/ou domaine d'activité

**III (Nomenclature de 1969)**

**5 (Nomenclature Europe)**

**Convention(s) :**

**Code(s) NSF :**

320 Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information

**Formacode(s) :**

### Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

« L'Infographe en Image de Synthèse 3D » peut occuper différents postes au sein d'une production numérique. En sa qualité de technicien(ne) et doté(e) d'une certaine conscience artistique, il ou elle intervient dans le processus de production numérique. Il ou elle maîtrise les compétences des différents corps de métiers de la 3D : modélisation, animation, setup/rig, skin, texture, rendu, lighting, VFX, montage. Il ou elle exerce son métier, dans la plupart des cas, en équipe, en collaboration avec d'autres infographes 3D et sous la supervision de réalisateurs/réalisatrices ou directeurs/directrices artistiques.

1 - Modéliser des entités organiques, mécaniques et architecturales

Modélisation primaire ;

Modélisation « Low Poly » ;

Modélisation « high poly » ;

Exploitation d'un plan d'architecte ;

Modélisation de plan architecturaux « Perspectiviste 3D » ;

Impression 3D ;

Sélection des différentes techniques et logiciels de modélisation ;

2 - Créer les articulations destinées à l'animation

Création d'un setup/rig mécanique ;

Création d'un « setup/rig » avancé et « skinning » ;

Réalisation du « morphing » ;

Exploitation des options de l'interface de programmation ;

3 - Animer des entités modélisées

Animation primaire ;

Sélection des différents types d'animation ;

Animation des entités 3D selon différentes méthodes ;

Re transcription de « l'acting » à travers l'animation ;

Animation de différents types d'entités 3D, des parties du corps et des caméras ;

Simulation des effets spéciaux ;

4 - Réaliser les phases de rendus et de compositions

Exploitation des différentes techniques de texturing ;

Réalisation des décors et mattpaiting ;

Placement et réglage des éclairages ;

Intégration des entités 3D dans les technologies temps réel ;

Exploitation des différents moteurs de rendus précalculés et temps réel ;

Organisation des calques et composition ;

Le (la) titulaire est capable de :

1 - Modéliser des entités mécaniques, organiques et architecturales

2 - Créer les articulations destinées à l'animation

3 - Animer des entités modélisées

4 - Réaliser les phases de rendus et de compositions

### Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

·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.

-Infographe 3D

-Infographiste 3D

-Généraliste 3D

### Codes des fiches ROME les plus proches :

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

L1304 : Réalisation cinématographique et audiovisuelle

E1104 : Conception de contenus multimédias

## Modalités d'accès à cette certification

### Descriptif des composantes de la certification :

- La certification se compose des 4 blocs de compétences décrits ci-dessous. La validation totale du titre s'obtient ainsi :
- Par la formation continue : validation des 4 blocs de compétences + Présentation de cas pratique devant le Jury de certification.
  - Par la formation initiale : validation des 4 blocs de compétences + Présentation de cas pratique devant le Jury de certification.
  - Par la formation en contrat de Professionnalisation : validation des 4 blocs de compétences + Présentation de cas pratique devant le Jury de certification.
  - Par la validation des acquis de l'expérience (VAE) : validation des 4 blocs. En cas de validation partielle, les blocs validés restent acquis à vie.
- Chaque bloc peut être acquis séparément, dans un ordre différent et est accessible par VAE. La validation de tous les blocs de compétences, pour toutes les voies d'accès, constitue la délivrance de la certification d'Infographe en Image de Synthèse 3D.

### Bloc de compétence :

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 17212 - Créer les articulations destinées à l'animation	<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Créer le squelette articulé « setup/rig » des modélisations mécaniques (placement des « bones » et paramétrage d'articulation simple) pour des animations mécaniques.</li><li>-Paramétrer le squelette « setup/rig » et l'enveloppe « skin » avancée de modélisations organiques pour anticiper et optimiser les étapes d'articulation et de déformation des personnages dans le processus d'animation.</li><li>-Paramétrer la surface des entités 3D pour créer des déformations faciales et réaliser des correctifs « skinmorph »</li><li>-Exploiter les options de l'interface de programmation du logiciel 3D pour optimiser la réalisation du setup.</li></ul> <p><b>Modalités d'évaluation :</b></p> <p>Cas pratique : Présentation visuelle et orale du travail de rig/septup et skin à travers une « Demo Reel », d'une durée d'environ 3 minutes. Le ou la candidat(e) tiendra ses datas à la disposition du jury.</p> <p><b>Modalités de certification :</b></p> <p>un certificat portant l'intitulé du bloc et référencé à la certification enregistrée au RNCP sera délivré en cas de succès aux évaluations présentées y compris par la VAE.</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 17212 - Animer des entités modélisées</p>	<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Animer schématiquement des entités modélisées, pour réaliser les premiers tests/essais/proxys/découpages.</li> <li>-Analyser les différents types d'animation pour réaliser les animations correspondantes aux références demandées (cartoon, réaliste, semi-réaliste, ...)</li> <li>-Animer les entités 3D selon des techniques différentes (clé par clé « keyfarm », charcterstudio, ...) pour répondre de manière efficace à la demande des superviseurs.</li> <li>-Retranscrire en animation des mouvement conformes et instinctifs pour faire ressortir le style d'animation et les émotions à travers le mouvement « l'acting ».</li> <li>-Animer des caméras, des éléments mécaniques, des objets, ainsi que des personnages bipèdes, quadrupèdes, des créatures et leurs différentes zones corporelles, faciale et labiale pour répondre de manière précise et conforme à la demande des superviseurs.</li> <li>-Simuler les effets de particules, de liquide, de tissus et de cheveux/poils pour réaliser des effets spéciaux.</li> </ul> <p><b>Modalités d'évaluation :</b></p> <p>Cas pratique : Présentation visuelle et orale du travail d'animation 3D à travers une « Demo Reel », d'une durée d'environ 3 minutes. Le ou la candidat(e) tiendra ses datas à la disposition du jury.</p> <p><b>Modalités de certification :</b></p> <p>un certificat portant l'intitulé du bloc et référencé à la certification enregistrée au RNCP sera délivré en cas de succès aux évaluations présentées y compris par la VAE.</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 17212 - Réaliser les phases de rendus et de compositions</p>	<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Exploiter les différentes méthodes de texturing (sur développés UVW, sur sculptes, ...) en prenant en compte les volumes et la cohérence du plan pour un rendu de qualité et artistiquement compatible avec l'ensemble du projet.</li> <li>-Créer des décors, en 3D ou mattpainting à insérer dans les plans pour habiller et nourrir les scènes des projets.</li> <li>-Déterminer le placement et le réglage des éclairages des scènes pour réaliser les ambiances et mises en valeur souhaitées par les superviseurs.</li> <li>-Intégrer les entités 3D dans les technologie temps réel pour un calcul des images en temps réel dans le secteur du jeu vidéo et de la réalité augmentée.</li> <li>-Exploiter les différents types de moteurs de rendus précalculés et temp réel sur le marché pour optimiser la qualité et le temps de rendu des plans du domaine du broadcast et du jeu vidéo/réalité augmentée.</li> <li>-Organiser les différents calques pour le travail de montage et de composition des plans.</li> <li>-Réaliser les effets spéciaux de composition et de montage des plans pour finaliser les scènes misent en valeur selon les indications des superviseurs.</li> </ul> <p><b>Modalités d'évaluation :</b></p> <p>Cas pratique : Présentation visuelle et orale du travail d'animation 3D à travers une « Demo Reel », d'une durée d'environ 3 minutes. Le ou la candidat(e) tiendra ses datas à la disposition du jury.</p> <p><b>Modalités de certification :</b></p> <p>un certificat portant l'intitulé du bloc et référencé à la certification enregistrée au RNCP sera délivré en cas de succès aux évaluations présentées y compris par la VAE.</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 17212 - Modéliser des entités organiques, mécaniques et architecturales</p>	<p><b>Descriptif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Modéliser des entités mécaniques, organiques et architecturales dites maquettes, pour réaliser les premiers tests/essais/proxys/découpages.</li> <li>-Créer le maillage « low poly » de modélisations organiques, mécaniques et architecturales poussées pour l'intégrer au processus d'animation « temps réel</li> <li>-Créer le maillage « high poly » de modélisations organiques, mécaniques et architecturales poussées pour l'intégrer au processus d'animation « broadcast</li> <li>-Analyser de manière précise et détaillée un plan d'architecte pour élever un plan en 3D de manière exacte.</li> <li>-Concevoir de manière ultra réaliste la modélisation des entités architecturales pour réaliser des plans architecturaux en 3D conformes aux mesures initiales.</li> <li>-Optimiser les modélisations au regard des exigences et logiciels des imprimantes 3D pour imprimer différents types d'objets en 3D (prototypes, figurines, prothèses médicales, maquette d'architecture, pièces détachées).</li> <li>-Choisir les différentes méthodes de modélisation (box modeling, extrusion par plan, modélisation par spline, rotologie, sculpture virtuelle) et les logiques des principaux logiciels pour répondre de manière efficace à la demande des superviseurs.</li> </ul> <p><b>Modalités d'évaluation :</b></p> <p>Cas pratique : Présentation visuelle et orale du travail de modélisation 3D à travers une « Demo Reel », d'une durée d'environ 3 minutes. Le ou la candidat(e) tiendra ses données à la disposition du jury.</p> <p><b>Modalités de certification :</b></p> <p>un certificat portant l'intitulé du bloc et référencé à la certification enregistrée au RNCP sera délivré en cas de succès aux évaluations présentées y compris par la VAE.</p>

**Validité des composantes acquises : illimitée**

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUINON		COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X		5 membres dont : - 1 représentant(e) du Studio Mercier, - 2 professionnel(le)s du collège salarial, - 2 professionnel(le)s du collège employeur.
En contrat d'apprentissage		X	
Après un parcours de formation continue	X		5 membres dont : - 1 représentant(e) du Studio Mercier, - 2 professionnel(le)s du collège salarial, - 2 professionnel(le)s du collège employeur.
En contrat de professionnalisation	X		5 membres dont : - 1 représentant(e) du Studio Mercier, - 2 professionnel(le)s du collège salarial, - 2 professionnel(le)s du collège employeur.
Par candidature individuelle	X		5 membres dont : - 1 représentant(e) du Studio Mercier, - 2 professionnel(le)s du collège salarial, - 2 professionnel(le)s du collège employeur.

Par expérience dispositif VAE prévu en 2006	X	5 membres dont : - 1 représentant(e) du Studio Mercier, - 2 professionnel(le)s du collège salarial, - 2 professionnel(le)s du collège employeur.
---	---	---

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

#### LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

#### ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

#### Base légale

##### Référence du décret général :

##### Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :

Arrêté du 1er juillet 2008 publié au Journal Officiel du 06 juillet 2008 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, au niveau III, sous l'intitulé Infographiste 3D, avec effet au 06 juillet 2008, jusqu'au 06 juillet 2013.

##### Référence du décret et/ou arrêté VAE :

##### Références autres :

Arrêté du 09 avril 2018 publié au Journal Officiel du 17 avril 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour quatre ans, au niveau III, sous l'intitulé "Infographe en image de synthèse 3D" avec effet au 17 avril 2018, jusqu'au 17 avril 2022.

Arrêté du 12 août 2013 publié au Journal Officiel du 27 août 2013 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, au niveau III, sous l'intitulé "Infographe en image de synthèse 3D" avec effet au 06 juillet 2013, jusqu'au 27 août 2018.

#### Pour plus d'informations

##### Statistiques :

##### Autres sources d'information :

Studio Mercier

##### Lieu(x) de certification :

AEH studio Mercier : Île-de-France - Paris ( 75) [12/16 avenue de Corbéra - 75012 PARIS]

12/16 avenue de corbéra

75012 Paris

##### Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :

12/16 avenue de corbéra - 75012 Paris

##### Historique de la certification :

Certification précédente : [Infographiste 3D](#)