

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 32064**

Intitulé

Lead infographiste 3D cinéma

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION

Formatage Languedoc - Objectif 3D

QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION

Directeur Objectif 3D

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (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

Le (la) Lead Infographiste 3D CINE est un encadrant qui participe à la réalisation d'une œuvre d'image de synthèse.

Par sa double expertise de technicien et d'encadrant, il (elle) doit gérer et animer l'équipe afin de satisfaire le client et contribuer à l'atteinte des objectifs de réalisation du projet. Il (elle) recrute, intègre, accompagne, forme et contribue à faire évoluer les collaborateurs afin d'accroître leur professionnalisme et leur autonomie. Il (elle) planifie, organise et contrôle le travail de l'équipe tout en tenant compte de la législation sociale. Il (elle) assume la responsabilité de ces actions dans le cadre de la politique sociale et RSE vis-à-vis de sa hiérarchie. Il (elle) produit des images en 3D

Le (la) titulaire est capable de :

- Manager : recruter et diriger une équipe de techniciens dans le respect des règles sociales et légales
- Pratiquer la modélisation : élaborer la structure des éléments, le squelette des personnages ou l'architecture des décors : créer des formes.
- Pratiquer le texturing : habiller des formes préalablement créées par l'application d'images (dessins ou photographies) représentant des matériaux et attribution de leurs propriétés physiques (par exemple la transparence du verre)
- Pratiquer le lighting : positionner et configurer des lampes virtuelles (gestion des ombres, intensité et couleur de l'éclairage) afin de créer une ambiance
- Pratiquer le layout : positionner des éléments dans un espace virtuel
- Pratiquer l'animation : mettre en mouvement des éléments : déformations et déplacements des objets et personnages.

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

Tous les secteurs de la création graphique et de l'image sont concernés par la 3D :

- audiovisuel : cinéma, télévision, séries animées, dessin animé, génériques, jingles, décors virtuels, trucage et effets spéciaux.
- jeux vidéo
- communication, publicité,
- design
- architecture

Chef de groupe, Lead, Modelleur, Lighting Designer, Lighter, Renderer, Animateur, Infographiste 3D

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

En Contrat de travail (apprentissage - professionnalisation)

- Règles de délivrance de la certification : Projet(s) transversal(aux) sous tutelle de l'entreprise d'accueil.

La certification s'appuie sur :

- L'assimilation et l'acquisition des compétences techniques et managériales acquises dans le cadre de l'enseignement des unités de formation (parmi celles du programme de formation continue) jugées indispensables à la réalisation du (des) projet(s) transversal (aux) ; Lesquelles seront également, en amont de la décision du Jury, sanctionnées par une note attribuée par l'enseignant en charge du stagiaire, selon les mêmes modalités et critères d'évaluations que ceux fixés dans le cadre du programme de formation continue.
- L'évaluation globale du projet transversal par le biais de la rédaction et soutenance d'un rapport de stage sur les réalisations créées dans le cadre du projet, devant le Jury qui validera les aspects techniques ainsi que la cohérence et la qualité de la réalisation en adéquation avec la demande de l'entreprise partenaire.

Après un parcours de formation continue

Règles de délivrance de la certification : 6 unités certificatives.

Pour l'unité 1 : la réalisation de projets communs.

Pour les unités 2 à 6 : de nombreux exercices pratiques

- Les modules techniques donnent lieu à des exercices (mini projets) de mise en application (pratique) des fondamentaux enseignés,
- Le Projet Personnel, dont le thème est imposé, correspond à une mise en situation dans les conditions réelles de la profession : présentation d'un dossier (pré-production) à l'équipe enseignante qui doit donner son accord avant la réalisation du projet lequel sera en

conséquence évalué d'une part sur le travail de pré-production et d'autre part sur la production elle-même. Une note sera attribuée pour l'ensemble du Projet Personnel.

- Le premier Projet Commun est réalisé en équipe par l'ensemble de la promotion, tel un vrai projet professionnel dans les conditions de réalisation imposées par la branche. Ce projet est proposé par un client réel externe à l'autorité (non nécessairement du métier), soumis à validation par l'équipe pédagogique et l'équipe de direction.

- Le second Projet Commun est un projet de plus grande envergure, réalisé en équipe par l'ensemble de la promotion, tel un vrai projet professionnel dans les conditions de réalisation imposées par la branche, (contraintes de temps, de cadre, travail sur un thème particulier du projet selon domaine de compétences) et correspondant à la réalisation d'une animation 3D en partenariat avec des professionnels de la 3D (réalisateurs, producteurs...); Lequel projet est non seulement apprécié par le réalisateur/producteur, mais est également soumis à validation par le jury.

Par candidature individuelle

La certification s'appuie sur :

- Un entretien interactif de questions-réponses entre le Jury et le candidat, portant sur des notions théoriques et des cas de mise en situation concernant chacune des unités enseignées, afin d'évaluer :

- la réactivité professionnelle du candidat, et son engagement
- son niveau de connaissances théoriques
- son degré de maîtrise des termes techniques et managériales

- l'évaluation d'un document personnel (démonstration), relatif à l'infographie 3D, qui permettra au Jury d'appréhender la maîtrise du candidat vis-à-vis des outils utilisés, des techniques employées et des méthodes de réalisation ; Ce document permettant également de valider la cohérence et la qualité de la réalisation dans son intégralité.

Par Validation des Acquis de l'Expérience (VAE)

Règles de délivrance de la certification : Délivrance de la certification totale ou partielle sur les mêmes unités, et selon des modalités d'évaluation identique, que celles du programme de formation continue « Lead infographiste 3D Ciné ».

Bloc de compétence :

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 32064 - Texturage	<p>Descriptif : Créer des images en vue de les utiliser pour simuler les matériaux : - photographier des matières brutes (bois, métal...) ; - dessiner des images informatiques ; - retoucher les images pour les rendre répétables. Ajuster la résolution des images en fonction de l'utilisation finale. Déterminer quels polygones vont recevoir quel matériau. Choisir le type de projection des images : - par plaquage sur un axe ; - par UV (dépliage en « patron » 2D de l'objet 3D). Combiner (fusion, superposition...) plusieurs images. Paramétrer les interactions avec la lumière : transparence, réflexion, réfraction, relief, brillance / matité.</p> <p>Modalités d'évaluation : Le candidat devra présenter : - un fichier d'objet 3D (qui mette en évidence l'assignation des surfaces et la structure de création de textures) qui contienne 3 matériaux différents dont un bois et un métal ; - une image de rendu final photo réaliste dudit objet.</p>
Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 32064 - Management	<p>Descriptif : Planifier et organiser l'activité de l'équipe du studio de production. Gérer l'équipe du studio de production. Mener et animer un projet.</p> <p>Modalités d'évaluation : Le candidat devra soutenir un dossier complet de projet commun de création d'un film en 3D depuis l'analyse du cahier des charges fourni par le client.</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 32064 - Organisation</p>	<p>Descriptif : Regrouper les informations. Décrypter les éléments fournis (story board, modelsheets...). Effectuer des recherches documentaires (plan, croquis, photos..). Organiser les éléments selon leur finalité (images pour créer des textures, plan de construction pour la modélisation...). Etablir une chronologie de réalisation. Créer une arborescence informatique pour l'indexation des fichiers. Offrir différentes propositions de réalisation. Défendre hiérarchiquement ses choix techniques ou artistiques. Archiver les éléments.</p> <p>Modalités d'évaluation : Le candidat devra soutenir un dossier complet de projet personnel de création d'une image 3D depuis les recherches (différents supports possibles : dessins, photos, ouvrages de références ou encore tests informatiques) jusqu'à l'archivage en présentant toutes les étapes de réalisation.</p>
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 32064 - Animation</p>	<p>Descriptif : Lire et analyser le story-board. Déterminer les temps forts de l'animation. Positionner des clés sur la timeline aux moments-clés : - Estimer la durée entre chaque évènement. - Choisir le type de clé (position, rotation, échelle...).</p> <p>Créer des poses d'animation : - gérer les déformations à l'instant t ; - simuler les tensions, poids, vitesses ; - pour les personnages, créer un jeu d'acteur Interpoler les mouvements entre deux clés. Affiner les intervalles à l'aide de courbes d'animation.</p> <p>Modalités d'évaluation : Le candidat devra présenter : - un fichier d'animation 3D laissant apparaître la timeline et les courbes d'animation ; - représentant l'animation d'une balle effectuant au moins deux rebonds réalistes ; - le story-board afférent.</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 32064 - Eclairage et rendu	<p>Descriptif : Choisir le type d'éclairage virtuel : spot, plan lumineux, tube lumineux, éclairage multidirectionnel. Paramétrer les lampes : intensité et couleur. Gérer les ombrages : position des ombres et niveaux de flous. Positionner les caméras virtuelles. Paramétrer les caméras : focale et profondeur de champ. Déterminer le format et la résolution des images en sortie. Choisir le type de calcul des images : raytracing, illumination globale, radiosité.</p> <p>Modalités d'évaluation : Le candidat devra : 1. analyser l'éclairage d'une image de synthèse préexistante (tirée au sort parmi trois). 2. présenter une image de rendu brut 3D (non retouchée) - d'ambiance lumineuse imposée : fin de journée ; - en vue d'un support spécifique destinée à une diffusion sur une télévision full HD ; - indiquer le temps de rendu.</p>
Bloc de compétence n°6 de la fiche n° 32064 - Modélisation	<p>Descriptif : Créer des objets virtuels par : - Positionnement de points dans l'espace ; - Utilisation de formes primitives ; - Déformation d'éléments. Créer des personnages par : - Boxmodeling (à partir d'un cube, segmentations et déformations successives) ; - Maillage de courbes (positionnement de courbes de contour et génération d'un maillage entre ses dernières). Rajouter des détails en complexifiant les formes de manière optimisée. Agencer les éléments structurels en vue de l'animation (anticipation des déformations).</p> <p>Modalités d'évaluation : Le candidat devra présenter les fichiers informatiques 3D de la modélisation des pièces d'un jeu d'échecs et d'un personnage humain.</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	3 jurys dont 2 professionnels
En contrat d'apprentissage	X	3 jurys dont 2 professionnels
Après un parcours de formation continue	X	3 jurys dont 2 professionnels
En contrat de professionnalisation	X	3 jurys dont 2 professionnels
Par candidature individuelle	X	3 jurys dont 2 professionnels
Par expérience dispositif VAE prévu en 2018	X	3 jurys dont 2 professionnels

	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 14 février 2019 publié au Journal Officiel du 22 février 2019 modifiant l'arrêté du 27 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 4 janvier 2019 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Modification de l'intitulé. Enregistrement pour trois ans, au niveau II, avec effet au 5 juin 2014, jusqu'au 4 janvier 2022.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

7 bénéficiaires de la certification par an

Autres sources d'information :

contact@objectif3d.com

[Site internet de l'autorité délivrant la certification](#)

Lieu(x) de certification :

Formatage Languedoc - Objectif 3D : Midi-Pyrénées Languedoc-Roussillon - Hérault (34) [MONTFERRIER SUR LEZ]

OBJECTIF 3D

PARC SCIENTIFIQUE AGROPOLIS

2214 BD DE LA LIRONDE

34980 MONTFERRIER SUR LEZ

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

OBJECTIF 3D

PARC SCIENTIFIQUE AGROPOLIS

2214 BD DE LA LIRONDE

34980 MONTFERRIER SUR LEZ

OBJECTIF 3D

9 AVENUE DE BRETAGNE

16000 ANGOULEME

Historique de la certification :