

## 5 - REFERENTIELS

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 compris transversales, qui en découlent et un **référentiel d'évaluation** qui définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis.

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>Descrit 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
<p><b>Cadrage d'un projet pour répondre aux attentes.</b></p> <p>Dans le cadre de la réalisation d'un film, le/la réalisateur numérique va être amené à réaliser les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Interviews client</li> <li>● Identification des contraintes, besoins et spécificités du client. A partir de cette analyse</li> <li>● Formalisation des besoins humains, matériels et financiers</li> <li>● Réalisation et présentation du cahier des charges aux commanditaires</li> </ul>	<p>Compétences transversales</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interviewer le client pour préciser ses contraintes et besoins</li> <li>2. Etablir un budget intégrant les ressources humaines et matériel pour savoir si les contraintes du client peuvent être respectées</li> <li>3. Concevoir et réaliser une présentation du projet pour convaincre le client de s'engager</li> <li>4. Maitriser les outils et techniques de présentation devant les clients</li> </ol> <p>Compétences spécifiques :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Concevoir un cahier des charges pour permettre aux équipes du projet de :               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Etablir des projets de scénarios</li> <li>b. Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de design, de personnages et de décors</li> </ol> </li> <li>6. Réaliser une étude de marché pour positionner le film dans une offre</li> <li>7. Réaliser une étude technique pour évaluer les besoins et en déduire la faisabilité du projet</li> <li>8. Réaliser un planning de production pour s'assurer de la faisabilité du projet en respectant les demandes du client</li> </ol>	<p>Après avoir reçu les attentes d'un client, le / la candidat(e) conçoit et présente un cahier des charges devant des professionnels.</p>	<p>Le / La candidat(e) propose un cahier des charges :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● qui respecte les délais de réalisation et le budget du client.</li> <li>● dont le scénario et la direction artistique répondent aux besoins du client</li> <li>● qui démontre l'adéquation du projet à la chaîne technique de réalisation</li> </ul> <p>Le candidat réalise une présentation de son projet s'appuyant sur des documents de qualité et qui est convaincante.</p>

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
<p><b>Conception d'un film d'animation 3D &amp; Supervision de la direction artistique en vue de sa production :</b></p> <p>Dans le cadre de la conception du film, le/la réalisateur numérique réaliser les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Écriture du scénario du film</li> <li>• Conception de l'univers graphique du film en réalisant une bible graphique qui comprend tous les éléments de référence de l'univers</li> <li>• Dessin du storyboard afin de découper le film scène par scène.</li> <li>• Réalisation de l'animation 2D ou 3D</li> <li>• Réalisation du cadrage du film</li> <li>• Supervision de la direction artistique</li> </ul>	<p>Compétences transversales</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organiser et sélectionner ses idées pour assurer une grande clarté dans ses propositions</li> <li>2. Maîtriser les techniques et logiciels de présentation pour mettre en valeur ses idées</li> <li>3. Communiquer et expliquer ses choix aux équipes en vue d'une bonne réalisation de l'intention scénaristique &amp; artistique</li> <li>4. Superviser la direction artistique pour assurer la cohérence des ambiances lumineuses, des couleurs et des planches de personnages et d'environnement</li> </ol> <p>Compétences spécifiques</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Mettre à profit sa culture cinématographique pour écrire un scénario à la fois original et qui réponde aux demandes du client</li> <li>6. Savoir dessiner, photographier et cadrer pour mettre en image le scénario et réaliser le storyboard</li> <li>7. Réaliser le cadrage pour donner du sens aux intentions et concevoir la mise en scène.</li> <li>8. Mettre à profit sa culture artistique pour travailler la bible graphique : genre du film, les caractéristiques de l'univers et des personnages, des couleurs et le rendu attendu</li> <li>9. Maîtriser les logiciels d'Animation pour réaliser l'animation 2D ou 3D du projet afin d'avoir une prévisualisation du film..</li> </ol>	<p>Dans le cadre d'un projet professionnel, le / la candidat(e) présente devant des professionnels tous les éléments constitutifs de la conception d'un film d'animation : scénario, bible graphique, storyboard et animatique</p> <p>Dans le cadre d'un projet professionnel, le / la candidat(e) supervise la direction artistique d'un film d'animation complet d'une durée d'environ 5 mins. Cette direction artistique est évaluée par un jury de professionnels internes et externes.</p>	<p>Le / La candidat(e) propose :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un scénario cohérent et original</li> <li>• Une bible graphique riche, créative, crédibles et avec une esthétique affirmée</li> <li>• Un storyboard cohérent et bien cadré</li> <li>• Une animatique portant le message du film, les dimensions du cadrage et la mise en scène.</li> </ul> <p>Le / La candidat(e) présente ses idées avec des propos clairs, convainquant, bien illustrés à l'aide de supports appropriés</p> <p>Le / La candidat(e) présente un film en adéquation avec la bible graphique.</p>

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
<p><b>Encadrement &amp; Management d'équipes pluridisciplinaires : techniques &amp; artistiques afin de réaliser le film dans le temps imparti</b></p> <p>Le/la réalisateur est garant de la qualité finale du film. Pour cela, il réalise les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Évaluation du projet d'un point de vue technique, artistique et économique</li> <li>● Mise en place de l'organigramme fonctionnel et détermine la chaîne de production.</li> <li>● Définition des étapes de validation du projet</li> <li>● Gestion des plannings de l'équipe technique et artistique du film.</li> <li>● Supervision de la production des différents métiers</li> <li>● Maintien d'une bonne cohésion au sein de l'équipe.</li> <li>● Gestion des imprévus</li> </ul>	<p>Compétences transversales</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail des différents acteurs de l'équipe</li> <li>2. Faire preuve d'écoute pour être en capacité d'ajuster le planning de production et le budget tout en restant dans le cadre imparti.</li> <li>3. Réaliser un budget pour permettre aux métiers de produire le film en respectant le cadre budgétaire.</li> <li>4. Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (ex : soucis techniques et/ou humains)</li> <li>5. Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe.</li> </ol> <p>Compétences spécifiques :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles pour proposer les meilleures solutions techniques à son équipe (Bible Technique)</li> <li>7. Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser la production</li> <li>8. Définir les étapes de production (jalons du projet) de manière à assurer la réalisation de la production dans les temps impartis en respectant les exigences de qualité</li> <li>9. Gérer et coordonner les plannings pour s'assurer du respect des étapes de production</li> <li>10. Savoir évaluer la production de chacun des métiers de la chaîne de production pour s'assurer de la qualité du film</li> </ol>	<p>Dans le cadre d'un projet professionnel, le / la candidat(e) est mis en situation de management d'une équipe de réalisation de film de 5 min dont la production s'étend sur 18 mois.</p>	<p>Tout au long du projet, le / la candidat(e)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● maintient une cohésion d'équipe.</li> <li>● propose des plans d'action cohérents et réalistes en cas d'écart.</li> <li>● un budget réaliste et respectant l'enveloppe globale</li> <li>● un planning de production cohérent et réalisable</li> <li>● une bible technique intégrant les choix techniques les plus adaptés à la production</li> <li>● livre le projet dans les temps avec la qualité attendue</li> </ul>

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
<p><b>Direction ou Réalisation d'un film d'animation 3D en intégrant toutes les techniques nécessaires à sa qualité et en vue de sa diffusion</b></p> <p>Dans le respect la bible graphique (cf.Bloc Conception), le/la réalisateur dirige ou réalise les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Réalisation des personnages et des décors en 3D : modélisation, textures, squelettes</li> <li>● Animation des personnages et de l'environnement</li> <li>● Réalisation des effets spéciaux en adéquation avec la nature du film : analyse des effets réels (explosion, feu, destruction...), programmation des effets spéciaux et intégration dans le film</li> <li>● Montage du film</li> <li>● Réalisation du compositing : rendu, lumière, et couleurs</li> </ul>	<p>La réalisation de chacune de ces activités nécessite uniquement des compétences spécifiques.</p> <p>L'objectif de la Réalisation des personnages et de l'environnement est de constituer un univers en lien la bible graphique. Les compétences nécessaires sont :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprendre et respecter une ligne éditoriale</li> <li>2. Réaliser la modélisation des personnages &amp; des décors</li> <li>3. Réaliser les textures</li> <li>4. Réaliser les squelettes</li> <li>5. Réaliser des poses des personnages pour qu'ils soient crédibles en 3D</li> </ol> <p>L'objectif de l'Animation des personnages et de l'environnement est de donner vie au film. Les compétences nécessaires sont :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Analyser et comprendre la signification d'un mouvement, son sens afin d'être le plus juste possible dans la retranscription numérique des émotions.</li> <li>7. Jouer la comédie pour s'approprier les expressions du visage, les mouvements du corps</li> <li>8. Caractériser l'animation 3D</li> <li>9. Maîtriser les principaux logiciels d'animation 3D pour animer les personnages</li> </ol> <p>L'objectif des effets spéciaux (FX) est de reproduire des effets naturels (ex: explosion, mouvement de liquide, de gaz ...) afin de magnifier les images et de leur donner plus d'impact. Les compétences nécessaires sont :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Observer et analyser des effets réels (ex : explosion, feu...) pour les retranscrire</li> </ol>	<p>Réalisation d'un projet professionnel : le/la candidate réalise, en équipe, un film d'animation complet d'une durée d'environ 5 mins.</p> <p>Mise en situation professionnelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Présentation du film devant Jury interne sur les étapes d'avancement du projet, de la réalisation de séquences d'animation et des effets spéciaux</li> <li>● Présentation du film abouti devant un jury de professionnels externes</li> </ul>	<p>Le / La candidat(e) respecte les étapes de production</p> <p>Le/la candidat(e) réalise un film présentant des qualités artistiques et techniques élevées respectant les critères suivants :</p> <p>Animation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Qualités des expressions des visages</li> <li>● Capacité à reproduire l'intention émotionnelle</li> <li>● Crédibilité et qualité des mouvements</li> </ul> <p>Effets Spéciaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Crédibilité &amp; Réalisme des effets spéciaux</li> <li>● Qualité des incrustations dans le film.</li> </ul> <p>Rendu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Harmonie des ambiances, de l'atmosphère générale.</li> <li>● Homogénéité du film.</li> </ul>

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'EVALUATION <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
	<p>11. Maîtriser les logiciels d'effets spéciaux pour programmer des effets spéciaux</p> <p>12. Intégrer les effets spéciaux dans le film et les placer au bon moment pour obtenir des images et les effets attendus</p> <p>L'objectif du rendu est d'avoir un film artistiquement satisfaisant avec une lumière maîtrisée et cohérente avec les intentions. Les compétences nécessaires sont :</p> <p>13. Maîtriser les logiciels 3D de rendu pour finaliser le film en respectant la direction artistique du réalisateur.</p> <p>14. Utiliser les techniques de calcul pour avoir une image de qualité dans un temps raisonnable</p> <p>15. Être en mesure de réaliser une lumière en correspondance avec les scènes et les émotions des personnages et qui puisse assurer la cohérence scénique du film.</p> <p>Créer un univers artistique cohérent par la gestion de la lumière.</p>		

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
<p><b>Communication &amp; valorisation du projet auprès des éditeurs, des professionnels &amp; des diffuseurs</b> en vue de convaincre des professionnels et de vendre le film dans des festivals, à des chaînes télévisées...</p> <p>Le/la réalisateur réalise les activités suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisation de rencontre avec des diffuseurs</li> <li>• Valorisation d'un film</li> </ul>	<p>Compétences Transversales</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Maîtriser l'Anglais pour cibler un maximum de professionnels</li> <li>2. Maîtriser les techniques et logiciels de présentation pour mettre en valeur ses idées</li> </ol> <p>Compétences spécifiques</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Connaître les attentes des professionnels pour ajuster sa présentation</li> <li>4. Justifier de ses choix narratifs et artistiques</li> <li>5. Justifier de ses choix techniques</li> </ol>	<p>Dans le cadre d'une mise en situation devant des professionnels, le / la candidat(e) présente son projet</p>	<p>Dans le cadre d'une mise en situation devant des professionnels, le / la candidat(e) présente son projet de film</p>

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
<p><b>Avoir un projet professionnel abouti afin de pouvoir trouver un poste dans le secteur</b></p> <p>Le/la réalisateur est, dans la grande majorité des cas, un intermittent du spectacle. Il doit être en capacité tout au long de sa carrière de trouver de nouveaux projets de film.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Connaître les attentes du secteur et des recruteurs pour ajuster sa candidature</li> <li>2. Réaliser un portfolio pour montrer ses compétences Argumenter et justifier ses choix pour mettre en valeur ses compétences</li> </ol>	<p>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle, le / la candidat(e) passe des interviews de recrutement avec des professionnels.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualité et cohérence du portfolio</li> <li>• Qualité et pertinence des réponses lors des entretiens de recrutement</li> <li>• Taux de candidat trouvant un poste dans le secteur de l'animation ou des effets spéciaux (cf. 3.A)</li> </ul>