



Ecole Emile Cohl

ETABLISSEMENT PRIVE RECONNU PAR L'ETAT

Référentiel d'activité, de compétences et d'évaluation

Référentiel d'activités	Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluation		
		Critères d'évaluation	Modalités d'évaluation	
<p>A1. Observation des objets pour les reproduire fidèlement en dessin :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mesure et définition des proportions - Mise à l'échelle d'un dessin d'après observation du réel - Dessin d'objet en respectant les valeurs d'ombre et de lumière - Gestion des contraintes de colorimétrie - Mise en couleur d'un dessin pour réaliser une étude documentaire réaliste 	C1. Dessiner un objet en utilisant la mise à l'échelle la plus adaptée et conserver les proportions de l'objet réel	E1. Les proportions de l'objet sont conservées E2. La mise à l'échelle est correcte	Cas pratique : Le candidat expose sur table un dessin d'objet réalisé d'après observation du réel en noir et blanc	
	C2. Mettre en relief un objet en ajustant les ombres et les lumières pour retranscrire le volume initial	E3. La mise en volume initiale est effective E4. Les ombres et lumières sont justes	Cas pratique : Le candidat expose sur table un dessin d'objet réalisé d'après observation du réel en niveaux de gris.	
	C3. Mettre en couleur un objet en respectant ses valeurs et ses caractéristiques colorimétriques	E5. Les valeurs colorimétriques sont visibles E6. Les couleurs sont correctes	Cas pratique : Le candidat expose sur table un dessin d'objet réalisé d'après observation du réel en valeurs et une étude documentaire en couleurs	
	<p>A2. Dessin d'un modèle vivant fixe ou en mouvement, en respectant les canons anatomiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dessin d'un modèle vivant en respectant les proportions anatomiques - Dessin d'un corps humain ou un animal en variant plusieurs techniques - Intégration d'un modèle vivant en couleur dans un environnement ou un décor 	C4. Dessiner un corps en respectant l'exactitude de l'anatomie du modèle vivant	E7. Un modèle vivant est dessiné E8. L'anatomie est juste	Cas pratique : Le candidat expose sur table une planche anatomique ou un écorché
		C5. Utiliser différentes techniques comme le dessin au trait, le travail des valeurs, etc. pour représenter des êtres vivants	E9. Les techniques sont plurielles (au moins 3) E10. Plusieurs modèles sont représentés	Cas pratique : Le candidat expose sur table des dessins de modèles vivants avec plusieurs techniques
		C6. Créer un univers harmonieux en intégrant un personnage en couleur	E11. L'univers est vraisemblable E12. Le personnage est mis en couleur	Cas pratique : Le candidat expose sur table la production d'images en couleurs
<p>A3. Mise en place et construction d'un décor ou d'un environnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation de dessins de perspectives justes face à l'observation du réel - Cadrage et composition des images de paysage en adéquation avec la vue observée - Dessin en couleur d'un environnement ou d'un décor en intégrant tous les éléments graphiques visibles 	C7. Construire un dessin de paysage ou un environnement en utilisant les diverses règles de perspective (point de fuite, volume, plan, etc.)	E13. Les règles de perspective sont respectées E14. Le dessin est construit	Cas pratique : Le candidat expose sur table des dessins présentant diverses perspectives	
	C8. Dessiner un décor ou un environnement en utilisant le cadrage et le format adéquats	E15. Le cadrage est cohérent E16. Le format est adapté	Cas pratique : Le candidat expose sur table un environnement ou un décor	
	C9. Mettre en couleur un décor ou un environnement en respectant les contraintes d'ombre et de lumière	E17. Le décor est mis en couleur E18. L'utilisation de l'ombre et la lumière est judicieuse	Cas pratique : Le candidat expose sur table des environnements ou des décors en couleur et en valeurs	
<p>A4. Recherches, expérimentations et collectes d'éléments graphiques ou en volume pertinents au regard d'une charte graphique déterminée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse et choix d'une composition d'images en adéquation avec une charte graphique imposée - Recherche et choix d'un univers graphique - Réalisation d'un modelage en argile à partir d'un modèle 	C10. Proposer une composition d'image qui répond à une charte graphique imposée	E19. Les règles de composition de l'image sont respectées E20. La charte graphique est retranscrite	Cas pratique : Le candidat expose sur des supports blancs horizontaux une composition d'image et justifie ses choix à l'oral	
	C11. Effectuer des crayonnés pour confirmer un cadrage	E21. Plusieurs crayonnés sont réalisés (minimum 2) E22. Le dessin est cadré	Cas pratique : Le candidat expose sur table des crayonnés et le cadrage choisi	
	C12. Apprécier et retranscrire un volume à l'identique et à l'échelle	E23. Le volume créé est identique au modèle E24. La mise à l'échelle du volume est juste	Cas pratique : Le candidat expose sur sellette un modelage en argile	
<p>A5. Construction et réalisation des éléments visuels, des images fixes ou animées pour une production graphique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d'une série d'images graphiques cohérentes - Fabrication des images animées en respectant les règles de l'animation - Utilisation des recherches graphiques pour définir un style et réalisation des images fixes ou animées 	C13. Dessiner et mettre en couleur une série d'images en maintenant une unité graphique	E25. L'unité graphique est maintenue E26. La série d'images est cohérente	Cas pratique : Le candidat expose sur table ou écran une série d'images et présente ses choix à l'oral	
	C14. Créer des images animées qui forment un mouvement crédible	E27. Plusieurs images sont animées E28. Les images animées rendent compte du mouvement	Cas pratique : Le candidat montre sur écran une séquence d'images animées	
	C15. S'approprier un style et un univers pour produire des images fixes ou animées	E29. Le style est original E30. L'univers est personnel	Cas pratique : Le candidat expose sur table ou écran la production visuelles et justifie ses choix à l'oral	



Ecole Emile Cohl

ETABLISSEMENT PRIVE RECONNU PAR L'ETAT

<p>A6. Création des images fixes ou animées en adéquation avec la finalité d'un projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d'une mise en page numérique - Appropriation d'un scénario préétabli et fabrication d'un storyboard, d'un chemin de fer, d'un layout ou d'une image synthétique - Mise en scène d'un personnage dans un environnement ou un décor défini 	<p>C16. Construire une image en intégrant de la typographie et en s'appuyant sur des références visuelles</p>	<p>E31. Les images contiennent des éléments typographiques E32. Un cahier d'influence est constitué</p>	<p>Mise en situation professionnelle simulée : Le candidat met à disposition du jury des références, un cahier d'influence et des images avec des éléments typographiques</p>
	<p>C17. Découper un scénario existant et créer des images pour exprimer la narration</p>	<p>E33. Un découpage du scénario est existant E34. La narration est clairement compréhensible</p>	<p>Mise en situation professionnelle simulée : Le candidat met à disposition du jury un découpage de scénario et selon le support : un storyboard, un chemin de fer, un layout ou une image synthétique</p>
	<p>C18. Intégrer un personnage dans un univers en respectant la charte graphique</p>	<p>E35. Un personnage est placé dans un environnement ou décor E36. La charte graphique est respectée</p>	<p>Mise en situation professionnelle simulée : Le candidat expose sur table ou écran les productions de visuels et explique ses choix</p>
<p>A7. Amorce des étapes de fabrication d'un projet graphique en BD, illustration, jeu vidéo ou cinéma d'animation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation des principes de base de l'animation pour créer une série d'images animées - Dessin d'images à l'aide de l'outil informatique - Réalisation d'images en valorisant l'intention, le rythme et la tonalité imposés 	<p>C19. Mettre en place une animatique fonctionnelle et claire</p>	<p>E37. Les principes de base de l'animation sont respectés E38. L'animatique fonctionne</p>	<p>Cas pratique : Le candidat présente une animatique</p>
	<p>C20. Réaliser des productions personnelles au format numérique avec un logiciel de dessin</p>	<p>E39. L'outil numérique est utilisé avec méthode E40. Les productions sont innovantes</p>	<p>Cas pratique : Le candidat présente sur écran les productions visuelles, les étapes et la méthode de travail et justifie ses choix à l'oral</p>
	<p>C21. Créer des dessins appuyant le déroulé chronologique d'une narration</p>	<p>E41. La chronologie de la narration est respectée E42. La narration est cohérente</p>	<p>Cas pratique : Le candidat expose sur table ou écran les productions de visuels</p>
<p>A8. Gestion de la fabrication d'images au sein d'une équipe de production graphique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respect des contraintes techniques imposées par le cahier des charges (formats, tailles, lisibilité, propreté, etc.) - Quantification des éléments graphiques et du temps de production en accord avec la hiérarchie - Réalisation de la production d'images et communication de l'état d'avancement à la hiérarchie 	<p>C22. Finaliser des images fixes ou animées dans le respect des contraintes techniques prédéfinies dans le cahier des charges</p>	<p>E43. Les contraintes techniques sont respectées E44. Les images sont finalisées E45. Le cahier des charges est respecté</p>	<p>Cas pratique : Le candidat expose sur table ou écran les images finalisées</p>
	<p>C23. Quantifier et temporiser la production des divers éléments graphiques du projet et en rendre compte dans un tableau de suivi de production</p>	<p>E46. Un planning de production est établi E47. Les ressources graphiques à produire sont listées</p>	<p>Mise en situation professionnelle simulée : Un planning de production et une liste des éléments à produire sont mis à disposition du jury</p>
	<p>C24. Créer et respecter une organisation de fichiers pour suivre une production d'images de façon efficace et pertinente</p>	<p>E48. Une nomenclature optimisée pour une production en équipe est mise en place E49. L'organisation des fichiers est claire et accessible pour l'équipe</p>	<p>Cas pratique : Le candidat présente sur écran l'organisation et la nomenclature des fichiers</p>
<p>A9. Promotion de son travail de manière stratégique pour intégrer une équipe de production graphique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prospection et démarchage des employeurs des métiers de l'image - Présentation de son travail en adoptant une démarche déterminée et autonome. - Utilisation de termes techniques et du vocabulaire adéquats lors des réunions d'équipe 	<p>C25. Contacter les acteurs du secteur de l'image et construire un réseau professionnel</p>	<p>E50. La présence professionnelle est active sur les réseaux numériques E51. Plusieurs entreprises sont démarchées</p>	<p>Mise en situation professionnelle simulée : Un listing des démarches et des contacts professionnels est mis à disposition du jury</p>
	<p>C26. Valoriser son travail et communiquer auprès des employeurs des métiers de l'image de façon autonome et proactive</p>	<p>E52. La motivation est démontrée dans un entretien professionnel E53. Un book, une carte de visite et un CV mettent en valeur le travail</p>	<p>Cas pratique : Le candidat met à disposition du jury des outils de communication et il démontre ses motivations lors d'un échange oral (5minutes)</p>
	<p>C27. Echanger avec ses pairs et supérieurs hiérarchiques en utilisant les termes techniques et le vocabulaire linguistique propre au secteur d'activité</p>	<p>E54. Des comptes rendus de réunion sont rédigés E55. Les conversations techniques sont efficaces</p>	<p>Mise en situation professionnelle simulée : Un compte-rendu de réunion rédigé est mis à disposition du jury</p>