

RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS	RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION	
<i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc de compétences 1 : Gestion d'un projet de production 3 D			
<p>a.1 - Analyse des besoins</p> <p>a.2 - Organisation du travail d'équipe</p> <p>a.3 - Gestion des étapes de production</p> <p>a.4 - Coordination des différents départements techniques.</p>	<p>c.1 - Identifier les besoins de son client en communication et supports 3D afin de mettre en place les moyens techniques et humains qui permettront de répondre au cahier des charges</p> <p>c.2.1 - Déterminer une méthodologie de travail, les besoins en ressources humaines ainsi que les moyens nécessaires pour constituer les équipes de création et de production</p> <p>c.2.2 - Ordonnancer les différentes tâches de création et de production pour les répartir aux différents acteurs</p> <p>c.3.1 - Identifier et planifier les étapes de la production pour coordonner les différents acteurs de la réalisation (scénaristes, infographistes 3D etc.)</p> <p>c.3.2 - Intégrer le design inclusif dans le projet afin de le rendre accessible à tout public</p> <p>c.3.3 - Gérer et vérifier les étapes de production pour les valider et construire un planning viable</p> <p>c.4.1 - Présenter le pré-projet puis le projet au client et effectuer les ajustements nécessaires pour répondre parfaitement à ses attentes</p> <p>c.4.2 - Valider la production finale avec le client pour avaliser le démarrage du projet</p>	<p>Rédaction de documents de Pré-Production et d'un book de « Visual-Dev » (Cahier de recherches visuelles et stylistiques) présenté à un jury de professionnels</p>	<p>Le candidat gère son temps efficacement Les tâches sont organisées selon un processus (Chronologique avec prise en compte de la parallélisation des tâches)</p> <p>Les contraintes et risques sont pris en compte dans l'organisation du travail.</p> <p>Les documents de production sont organisés et adaptés.</p> <p>Le rétroplanning est présenté</p>

RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS	RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION	
<i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc de compétences 2 : Réalisation des étapes de Pré-Production 3D			
<p>a.1 - Rédaction d'un scénario</p> <p>a.2 - Montage son</p> <p>a.3 - Préparation du montage</p> <p>a.4 - Réalisation d'un Pré-Montage : (Layout 2D et 3D)</p>	<p>c.1.1 - Rédiger le contenu éditorial et le scénario en utilisant les techniques d'écriture adaptées pour répondre aux attentes du client</p> <p>c.1.2 - Ecrire des séquences narratives pour définir les cadrages des plans du futur film en 3D</p> <p>c.2 - Créer un montage son pour être en cohérence avec l'image</p> <p>c.3.1 - Décomposer une image (Analyse Cadrage) pour mettre en valeur les principales images-clés</p> <p>c.4.1- Réaliser le pré-Montage d'un court métrage, en agençant les séquences narratives pour donner vie au scénario.</p> <p>c.4.2 -Mettre en scène et composer les plans pour assurer le futur rythme de montage du film</p> <p>c.4.3 - Positionner des caméras virtuelles, des personnages, des accessoires et des décors pour finaliser une animatique</p> <p>c.4.4 - Effectuer une veille technologique pour utiliser les techniques les plus récentes</p>	<p>Réalisation d'une animatique 2D et d'une animatique 3D complètes présentées à un jury de professionnel</p>	<p>La mise en scène est réalisée dans le respect du cahier des charges.</p> <p>L'écriture du scénario est professionnelle et reprend les étapes indispensables (le prologue, le déroulement et l'épilogue, l'idée, le genre, les personnages, la structure, le propos, l'environnement, les dialogues, ...)</p> <p>Les séquences narratives sont rédigées logiquement et artistiquement pour rendre la dramaturgie fonctionnelle.</p> <p>La composition des plans est pertinente.</p> <p>Le minutage est vérifié et les raccords sont pertinents.</p>

RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS	RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION	
<i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc de compétences 2 : Réalisation des étapes de Pré-Production 3D(suite)			
<p>a.5 - Dessin et Illustration digitale : Création de planches de références servant de gabarits pour les personnages, les décors, et les objets 3D du projet de court-métrage. (Character Design, Model-Sheets / Planche Modèle, Environment Design)</p>	<p>c.5.1 - Développer et préparer le design et la forme détaillée des éléments visuels qui serviront de support à l'étape de modélisation (Production)</p> <p>c.5.2 -Vérifier les proportions des gabarits de personnages pour s'assurer qu'ils pourront bouger, se plier, s'animer et interagir avec leur environnement lorsqu'ils seront réalisés en 3D.</p> <p>c.5.3 - Etudier et réaliser les croquis d'expressions faciales des personnages pour servir de gabarit à au morphing 3D et par là-même s'assurer qu'ils pourront retranscrire l'intégralité des sentiments nécessaires au Court-Métrage.</p>		<p>Les designs sont en adéquation avec le scénario, l'univers, la bible du Court-Métrage en question.</p> <p>Le style est respecté (« Cartoon », semi-réaliste, Réaliste...).</p> <p>Le « portage » de la licence graphique est ajusté aux contraintes d'un cahier des charges 3D.</p>

RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS	RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION	
<i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc de compétences 3 : Production d'une animation 3D			
<p>a.1 - Modélisation : création d'objets, de décors, et de personnages virtuels</p>	<p>c.1.1 - Exploiter les outils informatiques associés et adaptés pour créer ses objets ou personnages virtuels c.1.2 - Construire en relief grâce à l'observation pour acquérir le "volume" c.1.3 - Créer un modèle tri-dimensionnel virtuel d'un objet physique en utilisant un logiciel dédié afin de préparer sa modélisation c.1.4 - Réaliser des personnages ou des décors grâce aux modes de création en géométrie 3D pour simuler un rendu c.1.5 - Interpréter des plans, des dessins, d'images existantes, des photos afin de réaliser des formes sculptées en 3D (objets, personnages, lieux).</p>	<p>Cas pratiques de modélisation, d'habillage et de texturage présentés devant un jury de professionnels</p>	<p>Les étapes de modélisation sont respectées</p> <p>Le processus est maîtrisé</p> <p>Les formes utilisées sont abouties, pertinentes et réalistes</p> <p>La maîtrise du logiciel est acquise</p> <p>L'utilisation des matériaux est pertinence et réaliste</p>
<p>a.2 -Habillage et texturage Choix des images et textures en fonction du contexte</p>	<p>c.2.1 - Obtenir un effet réaliste en ajoutant des textures sur les formes sculptées lors de la modélisation par des matériaux adéquats pour obtenir un rendu photoréaliste des volumes c.2.2 - Appliquer les fonctionnalités des outils informatiques associés pour réaliser ces textures c.2.3 - Dessiner et peindre à la main dans les logiciels dédiés, les textures des objets 3D pour présenter un rendu répondant au cahier des charges</p>		

RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS	RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION	
<i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc de compétences 3 : Production d'une animation 3D (suite)			
<p>a.3 - Éclairage : Mise en scène de la lumière Préparation des réglages de la caméra</p> <p>a.4 - Animation 3D : Ajustement de l'image vidéo</p> <p>a.5 - Combinaison des différentes étapes Rigging, Skinning, Morphing, & 3D Tech</p>	<p>c.3.1 - Doser l'intensité des lumières et des ombres pour obtenir une image esthétique</p> <p>c.3.2 - Ajuster les lumières virtuelles pour mettre en valeur des personnages, des accessoires et des décors.</p> <p>c.4.1 - Mettre en œuvre les concepts de trajectoires pour créer et gérer les mouvements et déplacements des objets et personnages</p> <p>c.4.2 - Gérer les espaces et l'interactivité entre les composantes de différentes animations</p> <p>c.5.1 - Diagnostiquer les modèles 3D (Personnages & objets spécifiques) pour concevoir la « machinerie » 3D nécessaire à l'animation : Créer les squelettes fonctionnels des personnages, les divers contrôleurs faciaux et corporels et la « chair » virtuelle (Skinning)</p> <p>c.5.2 - Créer les contrôleurs mécaniques des Accessoires animables (vaisseau spatial, armure high-tech)</p>		<p>L'image est construite correctement Les rendus 3D sont précis et artistiques grâce à un composition de type photographique (ou « cartoon » selon le style choisi) Les animations des personnages et/ou des objets, l'acting, les émotions, le poids et les mouvements sont réalistes. Tous les principes fondamentaux d'animation (« 12 principes ») sont respectés et mis en valeurs</p> <p>Les personnages et accessoires animables bougent et se plient artistiquement et correctement (anatomiquement ou techniquement), les animateurs peuvent utiliser la « machinerie » 3D sans entrave.</p> <p>L'expressivité faciale et mécanique (pour l' « acting ») est maximale.</p>

RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS	RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION	
<i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
Bloc de compétences 4 : Post-production d'une réalisation 3D			
<p>a.1 - Rendu : Préparer les fichiers informatiques pour lancer les « calculs d'images ».</p> <p>a.2 - Développer les Effets Spéciaux (VFX) 3D à intégrer dans une vidéo.</p> <p>a.3 - Compositing et Encodage Combinaison des différentes étapes</p>	<p>c.1- Enrichir les images créées par des effets spéciaux afin d'ajouter de l'illusion</p> <p>c.2 - Obtenir des effets spécifiques (Pluie, Vent, Brouillard, Neige, Poils, Cheveux, Vêtements...) en utilisant les logiciels ou Plug-Ins d'effets spéciaux (After Effects / Marvelous Designer / Realflow / Tyflow/ Phoenix FD/ Ornatix / Yeti) ou équivalents, afin « d'habiller » les personnages et leur environnement</p> <p>c.3.1 - Choisir et étalonner les couleurs pour obtenir des combinaisons esthétiques</p> <p>c.3.2 - Recombiner les différentes parties de suites d'images avec les effets spéciaux (VFX) pour obtenir une séquence finale</p> <p>c.3.3 - Finalisation du montage son, et encodage de la vidéo au format professionnel pour une diffusion selon les différents médias</p>	<p>Bande démo professionnelle personnelle (DemoReel) contenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des travaux professionnels de VFX (effets spéciaux : particules/vêtements/ fluides/poils) - des travaux professionnels de lighting (éclairage d'une scène 3D à partir d'éléments externes) - des travaux professionnels de Compositing (recombinaison de « passes » 3D avec mixage, effets de profondeur de champ , flou de mouvement, etc,...et étalonnage colorimétrique pro) 	<p>Les formats d'images sont paramétrés correctement pour pouvoir se recombinaison plus tard (au « Compositing »).</p> <p>Les effets spéciaux (VFX) sont crédibles, et artistiquement dynamiques.</p> <p>Les formats vidéo sont respectés. Le court métrage est homogène, la narration compréhensible, l'expérience sensorielle (alchimie visuelle et auditive) atteinte.</p> <p>Le projet est professionnellement cohérent. Les documents de promotions sont finalisés et viables (DemoReels, Artbook, Leaflets)</p>

Validation globale de la certification

Modalités d'évaluation	Critères d'évaluation
<p>Contrôle continu</p> <p>Présentation devant un jury de professionnels :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation de la DemoReel complète contenant les éléments du film sur lequel le candidat a travaillé • Présentation d'un court-métrage 3D • Présentation de l'Art-Book final, cahier contenant : les recherches visuelles et stylistiques, les <i>Character</i> et <i>Environment Designs</i>, les <i>Model-Sheets</i> / Planches Modèles 	<p>Les documents de production sont organisés et adaptés.</p> <p>La mise en scène est réalisée dans le respect du cahier des charges.</p> <p>Les séquences narratives sont rédigées logiquement et artistiquement pour rendre la dramaturgie fonctionnelle.</p> <p>La composition des plans est pertinente.</p> <p>Le style est respecté (« Cartoon », semi-réaliste, Réaliste...).</p> <p>Les rendus 3D sont précis et artistiques grâce à une composition de type photographique (ou « cartoon » selon le style choisi).</p> <p>Tous les principes fondamentaux d'animation (« 12 principes ») sont respectés et mis en valeurs.</p> <p>Les personnages et accessoires animables bougent et se plient artistiquement et correctement (anatomiquement ou techniquement).</p> <p>L'expressivité faciale et mécanique (pour l'« acting ») est maximale.</p> <p>Les effets spéciaux (VFX) sont crédibles, et artistiquement dynamiques.</p> <p>Le court métrage est homogène, la narration compréhensible, l'expérience sensorielle (alchimie visuelle et auditive) atteinte.</p> <p>Le projet est professionnellement cohérent Les documents de promotions sont finalisés et viables (DemoReels, Artbook, Leaflets).</p>