

Réalisateur de film d'animation

Bloc 1 : Superviser la pré-production d'un film d'animation

REFERENTIEL D'ACTIVITÉS	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
B1.A1 Superviser la création et l'élaboration d'un scénario qui réponde à un cahier des charges - Elaborer un système de veille prospective tenant compte des contraintes rse. - Encadrer la rédaction d'un cahier des charges pour répondre à la commande du client. - Imaginer et rédiger une histoire réalisable qui réponde aux attentes du public ciblé. - Concevoir un scénario formaté pour la réalisation d'un film d'animation - Argumenter à l'oral ou à l'écrit, documenter et défendre ses choix	B1.C1 Concevoir et mettre en place un dispositif de veille pertinent en image et média pour intégrer les évolutions ou innovations dans sa démarche créative	Etudes de cas Le candidat est face à une situation élaborée à partir d'un cas réel. Il doit procéder à une veille sur l'environnement du studio et assurer une présentation en s'appuyant sur des documents de synthèse qu'il aura élaborés. Il doit faire ressortir le contenu et les sources utilisés dans le cadre de sa veille pour identifier les dimensions technologiques, économiques, sociales ou RSE impactant l'environnement du studio d'animation •Livrables: documents de présentation ou planches de synthèse. •Évaluation: contrôle continu et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique. Projets professionnels Le candidat réalise plusieurs projets professionnels collectifs et individuels. Ces projets sont présentés à l'oral. Il doit faire ressortir le contenu et les sources utilisées dans le cadre de sa veille pour identifier les dimensions technologiques, sociales ou environnementales ou les innovations en terme d'animation de film sur le marché. •Livable: Des planches incluses dans la bible graphique présentées lors des jurys de pré-production. •Evaluation: présentation individuelle et collective devant un jury professionnel	Les sources utilisées sont exhaustives et mobilise les principales références professionnelle, revues spécialisées, ou bases de données économiques. La veille est présentée de manière structurée. L'analyse des évolutions qui impactent le studio à long terme comprend : - Les évolutions culturelles (consommation responsable, recherche de sens...) - Les mutations technologiques (digitalisation, intégration des outils numériques...) - Les tendances environnementales (écoconceptions, réduction des déchets, - Les recherches iconographiques, musicales et sonores selon les évolutions du marché
	B1.C2 Analyser et synthétiser les attentes d'un commanditaire pour identifier les contraintes spécifiques en fonction du format et de la cible visée. B1.C3 Mobiliser ses capacités créatives et ses références culturelles pour conceptualiser un projet répondant aux attentes d'un public visé	Etudes de cas Le candidat est face à une situation élaborée à partir d'un cas réel. Il doit procéder à l'analyse d'un besoin du producteur et assurer une présentation en s'appuyant sur des documents de synthèse qu'il aura élaborés. Pour ce faire le candidat doit mettre en application le contenu et les sources utilisées pour identifier les contraintes spécifiques en fonction du format et de la cible visée •Livrables : note d'intention, pitch, synopsis....document d'analyse Évaluation: contrôle continu et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique Projets professionnels Le candidat réalise plusieurs projets professionnels collectifs ou individuels. Ces projets sont présentés à l'oral. •Livable: Des planches incluses dans le dossier de présentation présentées lors du jury de sélection. Elles seront reprises dans la bible graphique. •Evaluation: Présentation individuelle ou collective devant un jury professionnel	L'analyse est exhaustive, elle synthétise les données fournies par le commanditaire :: -Les besoin et l'objectif du producteur sont identifiés. -La cible et le format sont précisés -Les contraintes sont listées -Tous les éléments du cahier des charge sont pris en compte. -La syntaxe et la forme sont correctes -Le vocabulaire mobilisé est celui en usage dans le secteur professionnel de l'animation. Les planches produites respectent les standards de la profession en terme de mise en avant du processus créatif, du concept proposé ou des références visuelles : -Le processus créatif a été respecté. -Le concept est adapté à la cible. -Les références visuelles sont appropriées et pertinentes. -Les analogies et les différences par rapport à un projet similaire existant sont mises en lumière. -La singularité des réponses proposées est argumentée.
	B1.C4 Traduire les besoins du commanditaire pour imaginer et construire un scénario formaté répondant au cahiers des charges. B1.C5 Etablir les documents permettant d'évaluer la pertinence des éléments narratifs par rapport a la cible B1.C6 Superviser la faisabilité du projet pour respecter le cahier des charges. B1.C7 Argumenter ses choix narratifs pour convaincre le commanditaire de l'intérêt du concept et de sa conformité avec le public cible	Etudes de cas Le candidat est face à une situation élaborée à partir de cas réels. Il doit réaliser le scenario d'un film d'animation prennant en compte les besoins d'un producteur. Le candidat devra faire une proposition pertinente en tenant compte du public visé toute en respectant un budget. •Livrables : scénario formaté, documents d'analyse •Évaluation: contrôle continu et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique Projets professionnels. Le candidat réalise plusieurs projets professionnels collectifs ou individuels sur des cas réels ou fictifs. Ces projets sont présentés à l'oral. Le candidat devra produire un dossier argumenté. •Livrables: Planches incluses dans un dossier de présentation. •Evaluation: Présentation individuelle ou collective devant un jury de sélection;	Les éléments de scénario livrés respectent : -La méthodologie rédactionnelle établie -Les formats de rédaction imposés -Le vocabulaire et le format en usage dans le secteur professionnel de l'animation -Les règles et codes d'écriture scénaristique -La présence de marqueurs narratifs spécifiques (Genre, contexte, idée directrice, ambiance, dynamique et intérêt du récit) -Les différentes étapes de la narration -Les conditions pour permettre aux graphistes le travail sur la mise en image et la mise en scène -Le cahier des charges La pertinence du scénario est établie grâce : -A la clareté de l'intérêt scénaristique -Aux solutions techiques et graphiques proposées -A l'originalité des éléments narratifs -Aux réponses apportées au cahier des charge en terme de cible -A l'utilisation des schémas sénaristiques établis (quête, obstacle, rebondissement, dénouement, etc,...) La faisabilité du scénario est respectée : -Le projet peut être livré dans les délais impartis -Le projet estime les ressources de façon réaliste -Le projet est conforme à la réalité du cas étudié La présentation du candidat est professionnelle : -La posture est assurée -Son discours est fluide -Ses idées sont présentées de façon claire et concise. -L'argumentaire est construit. -La recommandation produite permet d'attirer l'intérêt du client

	<p>B1.C8 Valoriser ses compétences artistiques, techniques, relationnelles pour convaincre un recruteur en français ou en anglais.</p>	<p>Jeux de rôle entretien d'embauche le candidat est mis en situation de simulation d'entretien d'embauche, il devra argumenter et défendre son travail à l'oral.</p> <p>•Livrable : Un book (portfolio) artistique ou une bande demo (vidéo équivalent du portfolio). •Evaluation : Présentation individuelle en français ou en anglais évaluée par les intervenants de référence.</p> <p>Projet professionnels et job dating</p> <p>Lors du JURY BOOK le candidat présente individuellement, en français ou en anglais, son travail à un jury de professionnels.</p> <p>•Livrable : Un book artistique ou une bande demo (vidéo équivalent du portfolio). •Evaluation : La présentation est évaluée par des recruteurs de studio.</p>	<p>La bande démo (vidéo de démonstration équivalent au portfolio) ou le book démontre l'expertise technique et artistique du candidat de façon claire et évidente : Elle reflète l'étendue de la maîtrise technique grâce à des images de qualité professionnelle et l'utilisation de plusieurs outils de modélisation 2D/3D (ex : Zbrush, Houdini, cinema 4D, Maya...) Elle présente plusieurs exemples de réalisations collectives ou individuelles (5 à 10 projets). Elle intègre un montage vidéo dynamique dans le cas d'une bande démo.</p> <p>La présentation orale est claire et assurée et mobilise un vocabulaire professionnel en anglais ou en français</p>
	<p>B1.C9 Créer un studio virtuel, en qualifiant les compétences attendues et en constituant une équipe pluridisciplinaire cohérente avec les attentes créatives, techniques nécessaires à la réalisation du film d'animation pour mener à bien le projet de film d'animation B1.C10 Structurer les départements pré-production et production, nommer des superviseurs sur les postes-clefs afin qu'ils encadrent les tâches des graphistes.</p>	<p>Jeux de rôle</p> <p>Le candidat est mis en situation de constituer une équipe qui simulera la création d'un studio afin de réaliser le projet.</p> <p>•Livrable : un organigramme de constitution d'un studio, décrivant poste par poste les rôles de chacun en tenant compte de la réglementation en vigueur. •Evaluation : l'équipe pédagogique évalue et valide la constitution de chaque studio après entretien</p>	<p>Les compétences des parties prenantes du projet sont caractérisées</p> <p>La répartition des tâches entre les membres de l'équipe est établie et couvre l'ensemble des compétences artistiques et techniques nécessaires au projet : designer, storybordeur, modelleur, animateurs...</p> <p>La définition des leads (superviseurs) se fera sur les spécialisations des graphistes. -Ce choix est défendu grâce aux éléments présentés en bande demo. -Les profils métiers identifiés sont en accord avec les besoins</p>
	<p>B1.C11 Comprendre les conditions de réalisation et de cession de droit d'un film en appliquant les principales règles de la propriété littéraire et artistique</p>	<p>Etudes de cas</p> <p>Le candidat est face à une situation élaborée à partir de cas réels. Il doit analyser les différentes composantes d'un film d'animation pour faire ressortir l'ensemble des éléments liés au droit à la propriété intellectuelle qui jalonnent les étapes de pré-production d'un film d'animation (scénario, musique, voix...).</p> <p>Livrables: -Analyse écrite rassemblant l'ensemble des ressources d'un film d'animation 2D ou 3D liés à la propriété littéraire et artistique.</p> <p>•Evaluation : Contrôle continu et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique.</p>	<p>Les principales règles de la propriété littéraire et artistique ont été identifiées L'analyse du générique fait ressortir de manière exhaustive l'ensemble des composantes d'un film en lien avec le scénario (propriété littéraire), les images, la bande son ou les voix</p>
<p>B1.A2 Superviser le développement visuel et la mise en image - Valoriser ses compétences pour être recruté au sein d'une équipe - Constituer une équipe "studio" pluridisciplinaire et adaptée au projet, structurer son organisation, l'évaluer. - Superviser le développement visuel et d'une bible graphique. - Créer des personnages et des décors en respectant les caractéristiques du cahier des charges. - Concevoir l'identité visuelle du projet pour séduire le public visé. -Elaborer une bible graphique, regroupant les planches de design.</p>	<p>Dans le cadre de la direction artistique des personnages :</p> <p>•B1.C12 Superviser la conception et la réalisation du design des personnages selon les techniques en vigueur (character design) et en maîtrisant les logiciels graphiques pour garantir une proposition graphique pertinente •B1.C13 Recenser et expertiser les documents techniques pour faciliter la réalisation de la bible graphique par l'équipe de graphistes B1.C14 Planifier les étapes adaptées aux contraintes du pipe-line de production pour coordonner les équipes de graphistes.</p>	<p>Etudes de cas</p> <p>Le candidat est face à une situation élaborée à partir de cas réels. Il doit réaliser et superviser la création de personnages pour un film d'animation.</p> <p>Livrables: -Conception et design de personnages (character design) puis insertion dans la bible graphique numérotée du projet -Planches avec fiches personnages, des recherches de référence visuelles, des esquisses préparatoires, des turn techniques et artistiques -Documents techniques qui permettent de réaliser la bible graphique -Planning de production</p> <p>•Evaluation : Contrôle continu et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique.</p> <p>Projets professionnels</p> <p>Le candidat réalise plusieurs projets professionnels collectifs ou individuels sur des cas réels ou fictifs. Ces projets sont présentés à l'oral dans le cadre de JURY DE PRE-PRODUCTION.</p> <p>•Livrable : Des planches incluses dans la bible graphique présentées lors des JURYS DE PRE-PRODUCTION. •Evaluation : Présentation individuelle ou collective devant un jury professionnel. La direction artistique est évaluée transversalement par le management du projet de réalisation du film d'animation.</p>	<p>Les logiciels de la chaîne graphique sont maîtrisés dans leurs fonctions avancées (pour exemple : Photoshop, Illustrator, InDesign...) afin de fabriquer des images digitales de personnages: -Choix approprié de l'outil et utilisation de la chaîne graphique permettant l'émergence de personnages originaux -Le document de travail est organisé et conforme aux usages. -Les éléments sont des fichiers conformes au cahier de charge et sont exploitables par d'autres parties prenantes dans les étapes suivantes de la production.</p> <p>Le dessin de personnage est : -Expressif avec le trait juste et précis. -Respectueux des règles de volume, de proportion et d'anatomie. -Fidèle au caractère défini au scénario -Mis en oeuvre avec une écriture singulière.</p> <p>Les planches : -Démontrent l'originalité de la proposition. -Respectent les codes et normes techniques, en vue de leur utilisation dans une production professionnelle. -Sont de qualité d'exécution professionnelle (propreté, mise en page,...).</p> <p>Les planches comportent : -Des fiches personnages (caractères, descriptions, backstory, ect...) -Des recherches de références visuelles en fonction du style défini. -Des esquisses préparatoires. -Un TURN TECHNIQUE (rotation FACE, PROFILS, DOS, 3/4) pour modélisation ou pantin. -Un TURN ARTISTIQUE (rotation FACE, PROFILS, DOS, 3/4) des personnages en pose caractéristique. -Des expressions et des attitudes variées. -Un LINE UP (alignement des personnages utilisés). -Des recherches de textures et couleurs. - Des Illustrations des personnages mises en situation dans leurs environnements.</p> <p>Les étapes sont: -Estimées de façon réaliste, conformes à la réalité du cas étudié -Identifiées correctement dans le planning pour respecter les dates de livraison</p>

	<p>Dans le cadre de la direction artistique de l'environnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> •B1.C15 Superviser la conception et la réalisation du design d'environnement selon les techniques du concept art et en maîtrisant les logiciels graphiques pour garantir une proposition conforme au cahier des charges en terme de style artistique et de cible. •B1.C16 Recenser et expertiser les documents techniques pour faciliter la réalisation de la bible graphique par l'équipe de graphistes B1.C17 Planifier les étapes adaptées aux contraintes du pipe-line de production pour coordonner les équipes graphistes. 	<p>Etudes de cas</p> <p>Le candidat est face à une situation élaborée à partir de cas réel. Il doit réaliser et superviser la création de décors et d'environnements pour un film d'animation.</p> <p>•Livrables: -Conception et design de décors puis insertion dans la bible graphique numérique -Planches avec recherches de référence visuelles, des esquisses préparatoires, des techniques artistiques (rotation de visualisation) -Documents techniques qui permettent de réaliser la bible graphique -Planning de production</p> <p>•Evaluation : Contrôle continu et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique.</p> <p>Projets professionnels</p> <p>Le candidat réalise plusieurs projets professionnels collectifs ou individuels sur des cas réels ou fictifs. Ces projets sont présentés à l'oral dans le cadre de JURY DE PRE-PRODUCTION.</p> <p>•Livrables : Des planches incluses dans la bible graphique présentées lors des JURYS DE PRE-PRODUCTION.</p> <p>•Evaluation : Présentation individuelle ou collective devant un jury professionnelle. La direction artistique est évaluée transversalement.</p>	<p>Les logiciels de la chaîne graphique sont maîtrisés dans leurs fonctions avancées (pour exemple : Photoshop, Illustrator, InDesign...) afin de fabriquer des images digitales telles que les décors, ambiances, lumières... :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Choix approprié de l'outil adapté et utilisation de la chaîne de création graphique permettant l'émergence de décors originaux -Le document de travail est organisé et conforme aux usages et au cahier des charges et exploitable dans les étapes suivantes de la production <p>Le dessin des décors et ambiances est :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Expressif avec un trait juste et précis. -Respectueux des règles de volume, de proportion et construit en fonction des règles de compositions et de perspective. -Fidèle à l'ambiance et à l'atmosphère définies au scénario, avec une utilisation appropriée de la couleur et de la matière -Mis en œuvre avec une écriture singulière. <p>Les planches sont originales et respectent des codes et normes techniques en vue de leur utilisation dans une production professionnelle.</p> <p>L'exécution des planches dans leurs ensembles (propreté, mise en page,...) est de qualité professionnelle.</p> <p>Les planches comportent :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Une recherche de références visuelles (lumières, textures, style graphique, couleur, ambiance,...) suivant les axes du story board. -Des recherches d'environnement croquis et pochades et des recherches en silhouette avec 3 valeurs de gris. -Des plans d'ensemble et des environnements principaux et secondaires. -Des détails des éléments récurrents (meubles, bâtiments,...) permettant la modélisation de BACKGROUND. -Des PROPS (objets, meubles et accessoires placés sur la scène, mais qui ne sont pas animés)
	<ul style="list-style-type: none"> •B1.C18 Synthétiser dans la bible graphique toutes les informations nécessaires pour permettre la mise en production B1.C19 Concevoir l'image de marque et les éléments de communication pour défendre son projet devant un commanditaire. 	<p>Etude de cas</p> <p>Le candidat est face à une situation élaborée à partir de cas réels. Il doit synthétiser et regrouper l'ensemble des éléments de pré-production dans un document unique : LA BIBLE GRAPHIQUE</p> <p>•livrables : un document constitué des planches de pré-production.</p> <p>•Evaluations : contrôle continu et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique.</p> <p>Projets professionnels</p> <p>Le candidat réalise plusieurs projets professionnels collectifs ou individuels sur des cas réels ou fictifs. Ces projets sont présentés à l'oral dans le cadre de JURY DE PRE-PRODUCTION</p> <p>•Livrable : Un document unique appelé BIBLE GRAPHIQUE, présenté lors des JURYS DE PRE-PRODUCTION.</p> <p>•Evaluations : présentation individuelle ou collective devant un jury professionnel. La direction artistique est évaluée transversalement.</p>	<p>La BIBLE GRAPHIQUE est complète et contient tous les éléments requis : visuels des décors et principaux lieux de l'animation, personnages dans des positions et contextes variés.</p> <p>Le document livré respecte un format de fichier exploitable (partage, visionnage et impressions)</p> <p>La mise en page est soignée</p> <p>Le dossier contient le logo du titre et la maquette de l'affiche.</p> <p>Les éléments mis en œuvre sont:</p> <ul style="list-style-type: none"> -En adéquation avec le projet. -Réalisés selon les règles en usage. -Respectueuses des règles de mise en pages et de typographie -Rédigés avec un argumentaire pertinent
<p>B1.A3 Superviser les étapes de pré-découpage visuel et la mise-en-scène. Superviser les différentes étapes du pré-découpage à la mise-en-scène Réaliser le storyboard, l'animatique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> •B1.C20 Transformer le scénario en concept graphique, en utilisant des recherches graphiques de cadrage, de rythme et de mouvement afin de raconter une histoire. •B1.C21 Superviser et réaliser les étapes de mise en images et de mise en scène par la maîtrise artistique et technique des logiciels graphiques. •B1.C22 Concevoir l'animatique en maîtrisant les logiciels graphiques afin d'esquisser le rythme et définir les besoins en terme d'animation de personnages et des caméras, adaptée à la cible. •B1.C23 Expertiser les besoins en termes de bande son et élaborer la maquette de l'univers sonore afin d'illustrer l'histoire et la rendre plus captivante 	<p>Etudes de cas</p> <p>Le candidat est face à une situation élaborée à partir de cas réels. Il doit mettre en œuvre sa culture et les codes cinématographiques pour raconter une histoire par la mise en scène d'éléments narratifs.</p> <p>•Livrables: -Document constitué des planches de : - Pré-découpages - Story board - Color board ou color script</p> <p>-Un fichier vidéo : l'animatique avec une bande son</p> <p>•Evaluations : contrôle continu et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique.</p> <p>Projets professionnels</p> <p>Le candidat réalise plusieurs projets professionnels collectifs ou individuels sur des cas réels ou fictifs. Ces projets sont présentés à l'oral dans le cadre de JURY DE PRE-PRODUCTION</p> <p>•Livrables : Des planches incluses dans la BIBLE GRAPHIQUE et un fichier vidéo présentés lors des JURYS DE PRE-PRODUCTION.</p> <p>•Evaluation : présentation individuelle ou collective devant un jury professionnel. La direction artistique est évaluée transversalement.</p>	<p>Le pré-découpage traduit en images les différents éléments narratifs. Le cadrage intègre un rythme graphico-narratif, une mise en scène originale et respecte le format attendu</p> <p>La maîtrise graphique est mise en avant grâce à :</p> <ul style="list-style-type: none"> -La précision et la clarté du tracé -Les annotations et les consignes facilitant la production des intervenants -Le qualité des cadrages selon les règles de composition et de narration. -La clarté du découpage plan par plan pour rendre le récit dynamique. -L'efficacité des posings utilisés pour traduire les intentions de mise en scène. -La maîtrise du langage et des codes propres au storyboard. -La qualité graphique sur l'ensemble du film. -La pertinence des choix en terme d'ambiances lumineuses et colorées. <p>Les principaux outils de la chaîne graphique sont maîtrisés afin de réaliser les étapes de mise-en-images (Ex: Toon Boom story board pro, Photoshop, Premiere ou Final cut) :</p> <p>Le livrable graphique est organisé, conforme au cahier de charge et est exploitable par les intervenants des étapes suivantes de production.</p> <p>L'animatique réalisée permet de faciliter:</p> <ul style="list-style-type: none"> -La compréhension de l'histoire et les intentions de mise en scène et d'animation -La qualité du montage -La pertinence du rythme. <p>La bande son est :</p> <ul style="list-style-type: none"> -En adéquation avec le scénario et la cible visée -En cohérence avec les dialogues, le rythme et l'ambiance du projet -De qualité professionnelle

Bloc 2 Piloter la production d'un film d'animation (2D ou 3D selon la spécialité)

<p>B2.A1 Lancer, évaluer l'équipe et gérer le projet</p> <ul style="list-style-type: none"> -Constituer, évaluer une équipe projet -Structurer l'organisation des départements clefs, -Planifier la production, -Elaborer le budget -Piloter le lancement de la production 	<p>B2.C1 Sélectionner les équipes créatives et techniques en tenant compte des besoins et des contraintes du projet</p> <p>B2.C2 Structurer l'organisation de chaque département afin de définir les rôles clefs</p> <p>B2.C3 Planifier les étapes de production afin de garantir une livraison dans les délais impartis</p> <p>B2.C4 Elaborer le budget pour réaliser le projet selon le cahier des charges</p> <p>B2.C5 Evaluer les collaborateurs pour s'assurer de réunir les compétences appropriées tout au long du projet</p> <p>B2.C6 Piloter le lancement de la production afin de garantir le respect du cahier des charges</p>	<p>Jeux de rôle :</p> <p>Le candidat est mis en situation de constituer une équipe qui simulera la création d'un studio afin de réaliser le projet.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Livrables : un organigramme de constitution d'un studio, descriptions de chaque mission, grille d'évaluation des compétences •Evaluations : l'équipe pédagogique évalue et valide la constitution des studios après entretien <p>Etudes de Cas :</p> <p>Le candidat est face à une situation élaborée à partir de cas réel. Il doit démontrer la faisabilité de leur projet en définissant la durée de la production (le planning) en fonction de leur capacité de production (le budget).</p> <ul style="list-style-type: none"> •Livrables : sous formes de documents des calendriers prévisionnels et tableau de production. •Evaluations : contrôles continus et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique. 	<p>La constitution d'équipe et la structuration des départements assurent :</p> <ul style="list-style-type: none"> -La polycompétence des force vives dans les différents postes à pourvoir (designer, storybordeur, modeleur, animateurs, ect) -L'attribution complète des postes artistiques ou techniques. -La compatibilité des personnalités permettant la cohésion du groupe -L'homogénéité des compétences en fonction de la spécialité 2D ou 3D <p>Les missions du poste sont clairement identifiées et sont pertinentes par rapport aux compétences individuelles:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'évaluation des collaborateurs porte sur des critères objectifs (exemple: grille d'évaluation individuelle) - Le planning identifie toutes les étapes de production ou jalons de chaque département - Le budget est réaliste et permet de réaliser le cahier des charges - Le pilotage du projet est formalisé, s'appuie sur des méthodes de gestion de projet (pour exemple : Scrum, Gantt, Pert...) et des logiciels (Ex: Trello, Teamweorkproject, shotgrid...) <p>Le lancement du projet est réaliste: Il permettra de produire le film d'animation dans le respect du budget, des délais et de l'objectif défini par le cahier des charges</p>
<p>B2.A2 Elaborer la production technique et artistique</p> <ul style="list-style-type: none"> -Réaliser les étapes de recherche et développement technique - Elaborer le processus de fabrication en respectant le cahier des charges de pré-production - Evaluer les orientations techniques et artistiques préconisées - Piloter la mise en place du pipeline de production tenant compte des critères d'écopersonnalité 	<p>B2.C7 Réaliser les étapes de recherche et développement technique afin de préparer le processus de fabrication.</p> <p>B2.C8 Elaborer le processus de fabrication pour respecter les choix artistiques définis en pré-production</p> <p>B2.C9 Evaluer la pertinence des orientations techniques et artistiques en fonction des contraintes du cahier des charges tenant compte des critères d'écopersonnalité.</p>	<p>Etudes de cas - 5 à 10 études de cas</p> <p>Le candidat est face à une situation élaborée à partir de cas réel. Il doit identifier les tendances, en matière d'animation de film 2D ou 3D, analyser et synthétiser le besoin d'un commanditaire et réaliser une planche ou un livrable qui réponde au cahier des charges.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Livrables : test sous forme de planche ou de fichier vidéo. •Evaluations : contrôles continus et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique. 	<ul style="list-style-type: none"> -Le processus de fabrication est conforme au cahier des charges de pré-production. -Les choix techniques et la sélection des logiciels sont pertinents et en cohérence avec les choix les compétences de l'équipe, les objectifs du projet -La présentation des solutions techniques et artistiques retenues est professionnelle -L'évaluation des orientations techniques et artistiques est pertinente et en cohérence avec le cahier des charges et les critères d'écopersonnalité -Les choix techniques et artistiques sont innovants et mettent en valeur le savoir faire du candidat.
<p>Pour la spécialité Animation 2D</p> <p>B2.A3 Piloter et gérer la production d'un film d'animation en 2D</p>	<p>B2.C10 Piloter la production techniquement en décomposant plan par plan les tâches pour les attribuer au département concerné</p> <p>B2.C11 Valider les séquences définitives pour diffusion et montage en cohérence avec les choix créatifs</p> <p>B2.C12 Organiser la mise en production afin d'optimiser l'utilisation des logiciels production 2D</p> <p>B2.C13 Réaliser les étapes de fabrication (animation, encrage, mise en couleur, clean....)</p> <p>B2.C14 Coordonner les équipes afin de respecter le planning de production</p> <p>B2.C15 Garantir la livraison du film dans le respect des délais et du budget</p> <p>B2.C16 Présenter le film d'animation 2D et s'assurer de la validation du commanditaire</p> <p>B2.C17 Autoévaluer l'étape de production afin d'identifier les corrections à réaliser avant la post-production</p>	<p>Projets professionnels - constitution de studios virtuels 2D</p> <p>Le candidat réalise 2 à 3 projets professionnels collectifs dont le jury est constitué de référents pédagogiques et/ ou de professionnels.</p> <p>Le candidat constitue un studio virtuel de spécialisation 2D avec une équipe de 3 à 6 personnes sélectionnées selon leurs compétences, qui s'organise pour produire un film d'animation 2D</p> <p>Le studio, en compétition avec d'autres équipes, présente ses projets en argumentant ses choix techniques et artistiques. Il formalise sa gestion de projet et veille à respecter le budget et le planning, et à maintenir la mobilisation de son équipe. A l'issue de la présentation, chaque candidat s'autoévaluera</p> <p><u>Livrables pour la spécialisation 2D :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Planning, budget, outils de pilotage du projet, reporting projet -Tableau de choix avec les pistes créatives et les technologies sélectionnées -Livrables qui représentent chaque étape de production 2D : <ul style="list-style-type: none"> - LAYOUT (prévisualisation) - BACKGROUND (décors...) - ANIMATION des personnages - MISE EN COULEUR - FINITION (clean) <p>-Autoévaluation</p> <p>Evaluations : Les livrables de chaque étape sont validés en contrôle continue par des intervenants professionnels de références et par l'équipe pédagogique.</p> <p>-La VERSION FINALE est évaluée par un jury professionnel lors d'une compétition</p>	<p><u>Pour un film d'animation 2D</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La production est décomposée plan par plan et chaque plan est affecté au département concerné - Les séquences définitives et le montage sont cohérents avec les choix créatifs - L'organisation de la production est conforme au cahier des charges de pré-production. - Toutes les étapes de production 2D sont présentes du layout (prévisualisation) au rendu final - La réalisation des étapes de production 2D est conforme aux règles de la profession. - Le planning et le budget de production sont respectés. - Les fichiers livrés sont dans un format exploitable (pour exemple toon boom Harmony) - Les images produites sont de qualité professionnelle - Les images sont conformes au cahier des charges établie lors de la pré-production. - La présentation du film 2D au commanditaire est professionnelle - Le commanditaire valide le film 2D - L'autoévaluation identifie les corrections à réaliser
<p>Pour la spécialité Animation 3D</p> <p>B2.A3 (bis) Piloter et gérer la production d'un film d'animation en 3D</p>	<p>B2.C10 (bis) Piloter la production techniquement en décomposant plan par plan les tâches pour les attribuer au département concerné</p> <p>B2.C11 (bis) Valider les séquences définitives pour diffusion et montage en cohérence avec les choix créatifs</p> <p>B2.C12 (bis) Organiser la mise en production afin d'optimiser l'utilisation des logiciels de modélisation et production 3D</p> <p>B2.C13 (bis) Réaliser les étapes de fabrication (modélisation, rigging, lighting....)</p> <p>B2.C14 (bis) Coordonner les équipes afin de respecter le planning de production</p> <p>B2.C15 (bis) Garantir la livraison du film dans le respect des délais et du budget</p> <p>B2.C16 (bis) Présenter le film d'animation 3D et s'assurer de la validation du commanditaire</p> <p>B2.C17 (bis) Autoévaluer l'étape de production afin d'identifier les corrections à réaliser avant la post-</p>	<p>Projets professionnels - constitution de studios virtuels</p> <p>Le candidat réalise 2 à 3 projets professionnels collectifs ou individuels dont le jury est constitué de référents pédagogiques et/ ou de professionnels.</p> <p>Le candidat constitue un studio virtuel avec une équipe de 3 à 6 personnes sélectionnées sur ses compétences,</p> <p>Le studio s'organise pour produire un film d'animation 2D ou 3D selon la spécialité choisie</p> <p>Le studio, en compétition avec les autres équipes, présente ses projets en argumentant ses choix techniques et artistiques. Il formalise sa gestion de projet et veille à respecter le budget et le planning, et à maintenir la mobilisation de son équipe</p> <p>A l'issue de la présentation, chaque candidat s'autoévaluera</p> <p><u>Livrables pour la spécialisation 3D :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Planning, budget, outils de pilotage du projet, reporting projet -Tableau de choix avec les pistes créatives et les outils/logiciels sélectionnées -Livrables qui représentent chaque étapes de production d'un film d'animation 3D : <ul style="list-style-type: none"> - MODÉLISATION - RIGGING (création du squelette) - SKINNING (attachement de la peau sur le squelette) - SURFACING (textures) 	<p><u>Pour un film d'animation 3D</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La production est décomposée plan par plan et chaque plan est affecté au département concerné - Les séquences définitives et le montage sont cohérents avec les choix créatifs - L'organisation de la production est conforme au cahier des charges de pré-production. - Les choix techniques et la sélection des logiciels sont pertinents et en cohérence avec les choix artistiques, les compétences de l'équipe, les objectifs du projet - La chaîne de production est fonctionnelle et a permis d'optimiser l'utilisaton des logiciels de production 3D (Ex : Maya, Substance, Zbrush Marvelous designer, Substance Alchemist, Yeti,...) - Toutes les étapes de production 3D sont présentes de la modélisation au rendu et intègre l'ensemble des éléments liés aux personnages (squelettes, systèmes musculaires, habits, cheveux/poils...), décors, ambiances, lumières - La réalisation des étapes de production 3D respecte les règles de la profession. - Le planning et le budget de production sont respectés. - Les fichiers livrés sont dans un format exploitable pour la post-production - La présentation du film 3D au commanditaire est professionnelle - Le commanditaire valide le film 3D - L'autoévaluation identifie les corrections à réaliser

- SURFACING (textures)
- LAYOUT (prévisualisation)
- ANIMATION
- LIGHTING (placement des éclairages)
- RENDUS

-Autoévaluation
 Evaluations :
 Les livrables de chaque étapes sont validés en contrôle continue par des intervenants professionnels de références et par l'équipe pédagogique.
 -La VERSION FINALE est évaluée par un jury professionnel lors d'une compétition

Bloc 3 - Diriger la post-production pour s'assurer d'une livraison finale conforme au cahier des charges

<p>B3.A1 Finaliser la post-production Superviser les différentes étapes de post production Prescrire les corrections</p>	<p>B3.C1 Superviser l'organisation de la post production afin de fluidifier le passage entre production et livraison finale B3.C2 Réaliser le compositing (assemblage des couches de décors, personnages...), les effets spéciaux et le montage pour optimiser le processus de rendu et l'expérience du spectateur B3.C3 Réaliser le générique de fin en intégrant les principales règles du code de la propriété intellectuelle pour rassembler les crédits artistiques et la liste des ayant droits du projet</p>	<p>Mise en situation professionnelle (2 à 3)</p> <p>A partir d'éléments de production, le candidat doit finaliser la post-production en réalisant le compositing, en intégrant la musique et les effets spéciaux, et en proposant un générique de fin.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Livrables : le fichier vidéo intégré (ou PREVIZ) et la version finale. •Evaluations : contrôle continu et bilans réalisés par les intervenants de référence et l'équipe pédagogique. <p>Projets professionnels - Projet de fin d'études</p> <p>Le candidat réalise 2 à 3 projets professionnels collectifs ou individuels et un projet de fin d'études dont le jury est constitué de référents pédagogiques et ou de professionnels.</p> <p>Le candidat constitue un studio virtuel avec une équipe de 3 à 6 personnes sélectionnées sur ses compétences,</p> <p>Le studio s'organise pour produire un film d'animation 2D ou 3D</p> <p>Le studio présente ses projets en argumentant ses choix techniques et artistiques. Il formalise sa gestion de projet et veille à respecter le budget et le planning, et à maintenir la mobilisation de son équipe</p> <p>Puis les studios sont en compétition pour présenter leur projet</p> <p>A l'issue de la présentation, chaque candidat s'autoévaluera</p> <p>Livrables: -Planning, budget, outils de pilotage du projet et reporting -Tableau de choix avec les pistes créatives ou les outils/logiciels sélectionnés</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'organisation de la postproduction est conforme au cahier des charges de production. - Les choix techniques et la sélection des logiciels sont pertinents et en cohérence avec les choix artistiques, les compétences de l'équipe, les objectifs du projet - La chaîne de production est fonctionnelle et a permis d'optimiser l'utilisation des logiciels de post production (Nuke, After Effect, Houdini, Adobe Premiere,...) - Toutes les étapes de post production sont présentes du compositing à l'étalonnage. - La réalisation des étapes de post production est conforme aux règles de la profession. - Les choix techniques et artistiques sont innovants et mettent en valeur le savoir faire du candidat par l'utilisation de logiciels spécifiques (Ex : Unity ou Unreal engine pour la gestion en temps réel)
<p>B3.A2 Contrôler le résultat final et livrer le film au commanditaire</p>	<p>B3.C4 Contrôler le résultat final pour vérifier l'adéquation du cahier des charges B3.C5 Finaliser le reporting de la gestion de projet pour vérifier le respect du planning et du budget B3.C6 Suivre et prescrire les corrections "retakes"</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Les livrables qui représentent chaque étape de post-production : <ul style="list-style-type: none"> - COMPOSITING (assemblage des éléments de production) - EFFETS SPECIAUX (grooming, clothing, VFX) - MONTAGE FINAL - ETALONNAGE - GENERIQUE et MOTION DESIGN <p>-Autoévaluation Evaluations : Les livrables de chaque étape sont évalués en contrôle continue et en bilans par des intervenants professionnels de référence et par l'équipe pédagogique. -La VERSION FINALE est évaluée par un jury professionnel lors d'une compétition entre studios</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le planning et le budget sont respectés pour la livraison finale - Les fichiers livrés sont dans un ou plusieurs formats exploitables par le client - Les corrections sont prescrites et suivies
<p>B3.A3 Présenter un film d'animation et valoriser ses compétences</p>	<p>B3.C7 Présenter en français ou en anglais le film d'animation réalisé au commanditaire pour recueillir son approbation B3.C8 S'autoévaluer pour identifier les compétences métiers et les compétences comportementales acquises ainsi que les pistes d'amélioration B3. C9 Valoriser ses compétences à travers une vidéo présentant l'ensemble des projets réalisés pour obtenir un emploi</p>	<p>Mise en situation professionnelle et projet de fin d'études</p> <p>A partir de l'ensemble des projets réalisés, le candidat doit réaliser un montage vidéo rythmé (book vidéo ou bande demo) présentant ses compétences professionnelles et son expérience</p> <ul style="list-style-type: none"> •Livrables : Vidéo de 90 secondes intégrant 3 à 5 projets et un CV animé •Evaluations : Présentation orale devant un jury professionnel 	<ul style="list-style-type: none"> - La présentation du film d'animation au commanditaire est claire, impactante et intègre l'ensemble du vocabulaire professionnel requis en français et en anglais - L'autoévaluation identifie les compétences métiers et les compétences comportementales acquises ainsi que les pistes d'amélioration - La bande démo (ou book vidéo) du candidat démontre l'ensemble des compétences acquises sur toute la chaîne de valeur d'un film d'animation, de la pré-production à la post-production : univers créatif, maîtrise des logiciels spécifiques... - Le montage de la bande démo est didactique et rythmé -L'expérience du candidat est mise en avant