

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

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>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
Bloc 1 - Préproduction : Interprétation du brief, direction artistique et narrative et préparation de la production vidéo			
<p>A1.1 - Brief et Conception</p> <ul style="list-style-type: none"> - Étude du brief client - Étude du positionnement du commanditaire et de la marque - Etude de la concurrence - Étude des tendances graphiques (fixes et vidéo) 	<p>C1.1 - Analyser la demande du client, à partir du brief et les documents fournis (charte graphique, cahier des charges technique, positionnement de marque...) afin de comprendre les besoins, les enjeux et les contraintes du client et de pouvoir formuler des propositions créatives adaptées.</p> <p>C1.2 - Analyser l'environnement du client et de la marque, grâce à des études de marchés et de la concurrence, afin d'approfondir ses connaissances et enrichir sa compréhension du contexte du projet.</p> <p>C1.3 - Réaliser une étude graphique des tendances et des positionnements graphiques du client et de ses concurrents pour établir au mieux les propositions du concept.</p> <p>C1.4 - Identifier, analyser et s'appropriier les tendances, en faisant preuve de curiosité et en pratiquant une veille active sur la création graphique, l'animation, la vidéo, le design, l'évolution des supports de communication et des technologies, afin de proposer des solutions adaptées et innovantes.</p>	<p>Préproduction : Interprétation du brief, direction artistique et narrative et préparation de la production vidéo</p> <p>Mise en situation professionnelle réelle ou simulée</p> <p>Présentation des méthodes d'analyses mises en œuvre pour comprendre les besoins et contraintes du commanditaire, appréhender la stratégie de marque existante, identifier l'environnement et la concurrence, et définir les profils et usages des utilisateurs finaux.</p> <p>Rédaction d'un concept et d'un scénario, création d'un moodboard, d'un storyboard, d'une direction artistique et d'un animatic.</p> <p>- Recherche et réalisation d'une direction artistique.</p> <p>Rédaction d'un dossier scénario comprenant :</p> <p>- Le concept</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La reformulation du brief est claire et synthétique et permet de vérifier la compréhension des besoins et les attentes du client. - Les informations quantitatives et/ou qualitatives recueillies (benchmark, étude du marché, contexte) sont riches d'enseignements. - Les différents éléments graphiques de communication du client ont été recensés. - Le schéma de veille présenté témoigne de la capacité à mettre en place une veille active et pertinente.
<p>A1.2 - Élaboration d'un concept vidéo</p>	<p>C1.5 - Réaliser un brainstorming d'idées, basé sur l'image et les valeurs de marque pouvant répondre au brief afin de réunir les différentes pistes créatives.</p> <p>C1.6 – Analyser les idées, en s'appuyant sur les études et analyses</p>		<ul style="list-style-type: none"> - La notion de concept est acquise et sa formulation est présentée sous forme d'une phrase claire.

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

	<p>réalisée afin de sélectionner la meilleure réponse à la problématique du sujet.</p> <p>C1.7 - Synthétiser une idée en un concept clair, en rédigeant une phrase ou deux, afin de le rendre compréhensible de tous.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un pitch - Le scénario - Le storyboard - Les planches de recherches graphiques - La/les planche tendances (moodboard) - Le/les style frame(s) - Réalisation d'un animatic <p>Présentation orale devant un jury et remise de document écrit Présentation orale et remise d'un dossier décrivant analyses réalisées, une synthèse, le concept préconisé, les propositions créatives, la narration (script et scénario), le moodboard et le storyboard. Présentation d'un animatic (montage).</p>	<p>- La méthodologie de conception mise en œuvre est présentée et correspond au projet.</p>
A1.3 - Traduction du concept pour la production	<p>C1.8 - Traduire le concept créatif et le synthétiser dans une écriture narrative, grâce aux techniques d'écriture et de scénarisation en vigueur dans le milieu de la production audiovisuelle, afin de construire la trame scénaristique du film final.</p> <p>C1.9 - Réaliser des planches tendances (Moodboard) et les premiers visuels accompagnés d'éléments de référence (vidéos, animations, habillage sonore...) grâce aux outils de création graphique ou de mise en forme (type Photoshop, Illustrator, Milanote, Notion, ...) à disposition pour délimiter le projet sur le plan graphique.</p> <p>C1.10 - Développer l'écriture scénaristique en une série de livrables (pitch et scénario) associés à la phase de préproduction à l'aide des codes d'écriture et d'organisation d'une pré-production afin de fluidifier les échanges avec les différents interlocuteurs du projet et faciliter la phase de production.</p> <p>C1.11 - Dessiner le storyboard selon les contraintes réglementaires du format (perspective, cadrage, valeur de plan, nomenclature, signalétique du mouvement, etc) afin de permettre au client de se projeter sur le rendu, de quantifier le travail et réaliser un budget.</p> <p>C1.12 - Proposer une approche créative en images fixes (style frame), de qualité égale au produit final et permettant de présenter et valider la direction artistique.</p> <p>C1.13 - Produire un découpage technique cohérent et pertinent grâce à un montage image (animatic) grâce aux outils de création graphique et de montage afin de définir de manière précise le rythme de la vidéo finale et le découpage technique nécessaire à la bonne réalisation du projet sur le plan technique.</p>		<p>- Le concept d'animation proposé (graphisme, timing, scénario ...) est compréhensible et répond à la problématique client.</p> <p>- Le scénario et le storyboard sont cohérents avec le concept de l'animation.</p> <p>- Les planches tendances (moodboard) présentées permettent d'appréhender l'ambiance graphique proposée et font preuve d'une culture graphique.</p> <p>- La méthodologie utilisée pour gérer la phase de préproduction est cohérente (recherche, concept, moodboard, storyboard, écriture).</p>
A1.4 - Présentation - Production d'un support de présentation	C1.14 - Expliquer le concept vidéo retenu, en s'appuyant sur les analyses réalisées et un raisonnement clair et pertinent, afin de le rendre compréhensible par tous.		Livrables

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

<p>- Présentation du raisonnement créatif et argumentation de la démarche créative</p>	<p>C1.15 - Produire un livrable présentant le concept et les différents éléments réalisés (storyboard, style frame, animatic...), afin d'engager le client dans le projet.</p>		
<p>A1.5 – Gestion du projet avec les différents acteurs du projet</p>	<p>C1.16 – Communiquer de manière claire et réactive avec les acteurs du projet au travers des différents outils de suivi de projet et moyens de communication pour permettre une avancée du projet constructive et bienveillante.</p>		<p>- Le livrable présenté est clair, lisible, complet, sans fautes d'orthographe. Il comprend :</p> <ul style="list-style-type: none">- le concept,- le pitch,- le scénario,- le storyboard,- les recherches graphiques,- le/les moodboard,- le style frame. <p>Présentation</p> <ul style="list-style-type: none">- La démarche présentée est compréhensible et claire.- La posture est professionnelle.- L'argumentation est précise et convaincante.- Le vocabulaire utilisé est professionnel.- L'écoute est de qualité.

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

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
Bloc 2 - Production : créer et produire des modules d'animation 2D et du sound design			
A2.1 – Création des assets 2D (éléments de type graphique, vidéo ou textuel)	<p>C2.1 – Produire des visuels propres et originaux grâce aux logiciels de création adaptés (type Illustrator et Photoshop) afin de traduire les recherches graphiques réalisées et préparer le découpage graphique des éléments 2D pour l'animation.</p> <p>C2.2 - Préparer et optimiser les assets, afin de répondre aux contraintes de résolution et de poids de l'animation en utilisant les logiciels de création adaptés.</p> <p>C2.3 – Adapter son processus de création aux contraintes de découpage technique précédemment réalisé (animatic) afin d'être efficace dans la production et de pouvoir segmenter le travail correctement.</p>	<p>Production : Créer et produire des modules d'animation 2D et du sound design</p> <p>Mise en situation professionnelle réelle ou simulée Un dossier est remis au candidat à la certification. Il comprend : une analyse des besoins et contraintes du commanditaire, un concept en une phrase, un moodboard et un storyboard, une bibliothèque de son. A partir de ces éléments, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des assets graphiques 2D - Animer la vidéo - Réaliser une direction artistique sonore - Produire un projet de bruitage comprenant de la capture de sons extérieurs, de la voix off, de la musique et des bruitages - Monter et mixer les différents éléments du projet <p>Présentation orale devant un jury et remise de document écrit Présentation orale et remise d'un dossier de présentation contenant l'explication des intentions artistiques et techniques de l'animation et du sound design.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les visuels réalisés sont conformes au concept et permettent le découpage en vue de l'animation. - Le choix des typographies est adapté à la spécificité de la mise en mouvement. - Les visuels réalisés sont optimisés en termes de résolution et de poids. - L'animation des éléments 2D est conforme au storyboard. - Les logiciels de création et d'animation sont correctement utilisés. - L'exécution de la direction artistique est en adéquation avec les contraintes et la typologie du projet. - Le/les outils de captation sonore sont correctement choisis et utilisés en fonction des besoins (bruitages et voix off). - La bibliothèque de sons est présentée et son organisation permet la réutilisation des sons référencés. - Les logiciels spécifiques au sound design sont compris et maîtrisés.
A2.2 - Animation des assets 2D	<p>C2.4 - Animer les assets 2D dans les logiciels adaptés (After Effect) afin de produire les différents modules d'animation en appliquant les 12 principes d'animation qui constituent les fondamentaux du motion design.</p> <p>C2.5 - Assurer un processus de travail organisé et cohérent afin de pouvoir fournir un système de remise des fichiers en clientèle convenable et réutilisable (organisation et rangement des assets selon une nomenclature précise, des codes couleurs et une véritable hiérarchie des contenus).</p>		

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

<p>A2.3 - Réalisation, montage et mixage des assets sonores</p>	<p>C2.6 - Réaliser les différents éléments sonores qui vont composer l'animation à partir de sons existants et en utilisant des logiciels adaptés (type Audition), afin de préparer l'animation et constituer ainsi une bibliothèque de travail.</p> <p>C2.7 - Capturer les différents éléments sonores qui vont composer l'animation en utilisant le matériel adapté (boîtier d'enregistrement Zoom, micros, studio voix, etc) afin de préparer l'animation et constituer ainsi une bibliothèque de travail.</p> <p>C2.8 - Monter les différents assets sonores (avec un logiciel type Audition) afin de produire une première version de l'ambiance son, du découpage musical et du rythme de la voix off pour synchroniser l'image et le son lors de la phase de préproduction et/ou production vidéo.</p> <p>C2.9 - Produire un mixage son permettant la bonne écoute des différents éléments présents dans la vidéo et afin de produire la version finale de la bande son.</p>	<p>Présentation de la vidéo.</p>	<p>- Le montage des différents éléments sonores est réalisé dans les règles de l'art et permet de produire une bande son de qualité, correspond à la direction artistique préconisée.</p> <p>- Les fichiers son sont nommés et rangés de manière à faciliter leur réutilisation.</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
Bloc 3 - Production : Créer et produire des modules d'animation 3D			
<p>A3.1 - Création des assets 3D (éléments de type graphique, vidéo ou textuel)</p>	<p>C3.1 - Réaliser les différents éléments qui vont composer l'animation 3D (modeling, lumières, textures), en utilisant des logiciels adaptés (type Cinema4D), afin de préparer l'animation.</p>	<p>Évaluation du bloc « Production : Créer et produire des modules d'animation 3D »</p>	<p>- Les éléments composant l'animation 3D sont réalisés et prêts à être animés.</p> <p>- Les configurations techniques sont adaptées.</p>
<p>A3.2 - Animation des assets 3D</p>	<p>C3.2 - Préparer et créer les différents éléments nécessaires à l'animation (construction de structures d'animation et mise en lien avec les modélisations, configuration des paramètres physiques des scènes 3D, placement et configuration des caméras, mise en place des rigs techniques et contraintes sur l'environnement 3D et les modélisations).</p> <p>C3.3 - Animer les assets 3D dans les logiciels adaptés (Cinema4D) afin de produire les différents modules d'animation.</p>	<p>Mise en situation professionnelle réelle ou simulée Un dossier est remis au candidat à la certification. Il comprend : une analyse des besoins et contraintes du commanditaire, un concept en une phrase, un moodboard et un storyboard. A partir de ces éléments, le candidat doit :</p>	<p>- Le flux de production est respecté.</p> <p>- Les assets 3D sont animés dans le respect du storyboard.</p>

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

A2.3 – Rendu des éléments 3D	C3.4 - Configurer les paramètres de rendu (formats de sortie, dimensions de l'image rendue, gestion des différentes couches de rendu, définition de la destination des fichiers, définition du moteur de rendu et sa configuration) afin de permettre l'export le plus qualitatif possible dans une fourchette temporelle convenable à l'aide des différents panneaux de contrôle des exports de Cinema4D.	- Réalisation des assets graphiques 3D - Animation de la vidéo Envoi du projet et des exports, remise de document de présentation du projet Remise d'un dossier présentant la vidéo et des différents éléments du projet.	
------------------------------	--	---	--

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

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
Bloc 4 - Post production : Maîtrise du compositing et de la VFX			
A4.1 - Assemblage des différents modules d'animation	<p>C4.1 - Construire l'assemblage pour permettre le mixage final en important les réalisations sonores au sein du projet.</p> <p>C4.2 - Intégrer correctement les différents assets 3D du projet tout en maintenant de la cohérence grâce aux différentes techniques d'import de la 3D vers la 2D.</p> <p>C4.3 - Produire et animer les éléments d'effets spéciaux (effets procéduraux, incrustations fond verts, réalisations HUD, etc) au sein du projet depuis les logiciels de création d'origine afin de finaliser la base des éléments à composer.</p> <p>C4.4 - Importer et intégrer les éléments d'effets spéciaux animés dans le projet depuis les logiciels de création d'origine (Illustrator, Photoshop, After Effect, Cinema4D) afin de composer les habillages et incrustations finaux de la vidéo.</p> <p>C4.5 - Produire un assemblage pertinent et qualitatif des différents blocs de contenu numérique en un seul produit vidéo afin de répondre correctement aux attentes client et à la direction artistique préconisée.</p>	<p>Évaluation du bloc « Post production : maîtrise du compositing et de la VFX »</p> <p>Mise en situation professionnelle réelle ou simulée Un dossier est remis au candidat à la certification. Il comprend : une analyse des besoins et contraintes du commanditaire, un concept décrit sous forme de pitch, un scénario, les éléments 2D, 3D et les sons.</p> <p>A partir de ces éléments, le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Produire des effets spéciaux - Assembler et réaliser le traitement final de la vidéo. <p>Présentation orale devant un jury et remise de document écrit Présentation orale et remise d'un dossier de présentation. Présentation de la vidéo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les techniques d'import de la 3D vers la 2D sont correctement appliquées. - Tous les éléments qui composent la vidéo (sons, éléments 2D et 3D, effets spéciaux) sont assemblés dans le respect du storyboard et du timing. - Le traitement des sources vidéo (tracking, stabilisation, rotoscopie) est correctement réalisé. - L'étalonnage et le traitement couleur final aboutissent à des couleurs et un ton d'image satisfaisants et conformes à la proposition initiale. - Le procédé d'incrustations dans la vidéo est compris et réalisé proprement. - Le temps d'export de la vidéo a été pris en considération dans le planning d'organisation de travail. - Les différents éléments composant le projet vidéo sont rassemblés dans un dossier correctement rangé et sont exploitables et réutilisables.

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

A4.2 – Traitement final de l’image	C4.6 - Proposer un traitement colorimétrique de l’image final pertinent pour affiner l’assemblage final (color grade) grâce aux logiciels et techniques adaptées (After Effect, LUTs, etc).		
A4.3 - Export des livrables	C4.7 - Utiliser les paramètres de rendus des différents logiciels (Cinema4D, After Effect, Media Encoder et Audition) afin de produire une vidéo en accord avec les contraintes du cahier des charges technique. C4.8 - Produire les livrables sans retard grâce à la maîtrise du temps d'export de la vidéo. C4.9 - Permettre la réutilisabilité d’un projet et son stockage en assemblant correctement les composants du projet vidéo dans un dossier.		

Le cas échéant, description de tout autre document constitutif de la certification professionnelle