

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

[Dessinateur 3D]

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 1 : Utiliser les outils numériques de référence			
<p>A 1.1 – Gestion et transmission d'un journal de suivi en accord avec la charte sécurité du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilisation de l'outil numérique - Respect de la sécurité information - Relai d'information - Gestion d'un journal de suivi 	<p>C 1.1 - Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.</p>	<p>Cas pratique : Gestion d'un journal de suivi de projet avec transmission des informations via mail et dans le cloud en respectant le cadre de la sécurité informatique du cahier des charges.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un journal de suivi est mis en place - Les informations sont transmises par mail - Les informations sont rangées dans le cloud - La sécurité informatique est respectée
Bloc 2 : Exploiter des données à des fins d'analyse			
<p>A 2.1 – Mise en place et explicitation d'un document de synthèse d'images de références graphiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choix des ressources iconographiques - Sélection de références - Synthèse des images et choix - Argumentation des choix - Présentation du document de synthèse 	<p>C 2.1 - Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet.</p> <p>C 2.2 - Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.</p> <p>C 2.3 - Développer une argumentation avec esprit critique.</p>	<p>Cas pratique : Fabrication et présentation d'un document de synthèse d'images de références, avec argumentaire des choix retenus et non retenus dans le cadre du projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un document de synthèse d'images de références est créé - Ce document est présenté - Les choix retenus sont argumentés - Les choix non retenus sont expliqués

Bloc 3 : S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère			
<p>A 3.1 - Participation active lors de réunion de travail :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogue en équipe - Argumentation des idées - Communication en anglais - Rédaction d'un compte rendu - Aisance relationnelle 	<p>C 3.1 - Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.</p> <p>C 3.2 - Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, dans au moins une langue étrangère.</p>	<p>Cas pratique : Lors d'une réunion de travail, le candidat participe activement, rédige le compte-rendu et le présente en anglais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Une réunion de travail est réalisée - Le candidat a contribué à la discussion - Le candidat argumente ses propos - Ses propos sont clairs - Un compte-rendu est rédigé - Un compte rendu est présenté en anglais
Bloc 4 : Se positionner vis à vis d'un champ professionnel			
<p>A 4.1 – Insertion et parcours professionnel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identification des relations professionnelles ou entreprises pertinentes - Outils de communication - Motivation et intérêt - Valorisation des compétences 	<p>C 4.1 - Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.</p> <p>C 4.2 - Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.</p> <p>C 4.3 - Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.</p>	<p>Cas pratique : Afin de se valoriser et d'identifier les parcours professionnels pertinents, le candidat élabore des outils de communication (Book, CV, Carte de visite, lettre de motivation, site internet, portfolio en ligne, etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Des outils de communication sont élaborés (book, cv, lettre de motivation) - Des entreprises ou relations professionnelles pertinentes sont listées (au moins 3) - Un document de prospection est mis en place
Bloc 5 : Agir en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle			
<p>A 5.1 – Positionnement dans la chaîne de production :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définition de son rôle et de ses missions - Travail en équipe - Prise d'initiative <p>A 5.2 – Amélioration continue et adaptabilité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoévaluation - Analyse et axe d'amélioration - Prise en compte des composantes du handicap et de l'accessibilité 	<p>C 5.1 - Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.</p> <p>C 5.2 - Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.</p> <p>C 5.3 - Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique.</p>	<p>Cas pratique : Mise en place d'un outil d'analyse, de planification et de reporting de sa mission intégrant les tâches sous sa responsabilité ainsi que les activités en amont et en aval de son poste. Le candidat précise, le cas échéant, la prise en compte des composantes handicap et accessibilité en adaptant les activités concernées.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un outil d'analyse, de planification et de reporting est tenu - Un détail des tâches à effectuer est listé - Les composantes du handicap et de l'accessibilité sont prises en compte

	<p>C 5.4 - Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.</p> <p>C 5.5 - Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles.</p>		
Bloc 6 : Concevoir un projet créatif 3D (court-métrage d'animation, jeu vidéo ou effets spéciaux pour une production)			
<p>A 6.1 - Compréhension d'un cahier des charges pour une mise en œuvre en 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Appréhension d'un cahier des charges, - Analyse de la demande du directeur artistique, - Préparation des éléments graphiques, - Identification de l'univers de référence, - Réalisation des croquis analytiques et dessins préparatoires. <p>A 6.2 – Mise en place d'une préproduction 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation de cadrage, - Mise en place de l'éclairage des éléments 3D, - Mise en scène des éléments 3D, - Réalisation d'une scène 3D crédible. 	<p>C 6.1 - Définir la ligne directrice et le style graphique du projet en analysant le cahier des charges fourni par le directeur artistique.</p> <p>C 6.2 - Préparer des éléments graphiques 2D singuliers et originaux en respectant les contraintes de perspective, d'anatomie, de cadrage, de composition et de lumière en fonction de références collectées afin de préparer le projet créatif 3D.</p> <p>C 6.3 - Réaliser des croquis analytiques et dessins préparatoires en respectant la ligne artistique et l'univers défini dans le cahier des charges pour visualiser la conception des éléments en 3D.</p> <p>C 6.4 - Concevoir à partir de dessins préparatoires en 2D et des croquis analytiques : des ébauches d'éléments en 3D en respectant la direction artistique du projet par le biais d'outils adaptés à tous, porteur ou non d'handicap.</p> <p>C 6.5 - Créer l'éclairage, cadrer et mettre en scène des éléments 3D pour réaliser une scène en adéquation avec le cahier des charges.</p> <p>C 6.6 - Valider une scène 3D en effectuant des tests de rendu pour obtenir un résultat crédible et cohérent avec le cahier des charges.</p>	<p>Mise en situation professionnelle simulée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proposition des éléments graphiques 2D - Création d'une palette de références graphiques, de dessins préparatoires et de croquis analytiques <p>Cas pratique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d'ébauches d'éléments 3D - Réalisation d'une scène 3D - Tests de rendu d'images 3D fixes ou animées <p>Soutenance orale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plusieurs recherches graphiques avec des techniques et styles différents sont effectuées (au moins 3). - La palette de référence graphiques est singulière. - Les croquis analytiques et dessins préparatoires sont réalisés. - L'univers du projet et la ligne artistique mis en place correspondent à la direction artistique définie cahier des charges. - Respect des dessins préparatoires. - Les éléments primitifs en 3D sont réalisés. - La proposition de scène est cohérente et intègre les éléments 3D attendus. - Les proposition d'éclairage et

			<p>d'ambiance réalisées sont crédibles et cohérentes avec la direction artistique définie dans le cahier des charges.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le périmètre de la scène pour les éléments 3D est défini. - 2 à 3 tests de rendu sont réalisés. - Le test retenu correspond à la direction artistique. - Les choix sont défendus.
Bloc 7 : Fabriquer des images en 3D			
<p>A 7.1 – Fabrication des éléments 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modélisation en volume des éléments, - Animation des éléments modélisés, - Création des environnements 3D, - Identification de solutions techniques, - Réalisation de productions variées, - Finalisation d'un projet individuel en 3D. 	<p>C 7.1 - Créer les éléments 3D en adéquation avec la conception préalable du projet et ses contraintes.</p> <p>C 7.2 - Mettre en place un univers cohérent respectant le cahier des charges en utilisant les éléments 3D produits afin de créer un environnement crédible et cohérent avec la direction artistique définie.</p> <p>C 7.3 - Produire des éléments 3D compatibles avec divers supports et médias telles que film, réalité virtuelle, application, jeu vidéo, impression 3D, illustration.</p> <p>C 7.4 - Retoucher les éléments 3D produits en respectant les modifications demandées par le directeur artistique, afin apporter les réponses techniques et graphiques adéquates.</p>	<p>Mise en situation professionnelle simulée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fabrication d'éléments 3D compatibles avec divers médias et supports <p>Cas pratique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Élaboration d'un document de suivi des modifications d'éléments 3D 	<ul style="list-style-type: none"> - Les éléments 3D sont créés, modélisés et animés. - Les éléments 3D produits sont compatibles avec au moins 2 médias ou supports. - Les contraintes médias du projet définies dans le cahier des charges sont respectées. - Cohérence avec la direction artistique et le cahier des charges. - Les éléments 3D de départ sont réajustés et répondent aux directives de modifications données. - Les éléments 3D sont finalisés.

	C 7.5 - Finaliser un projet individuel en 3D en adéquation avec le concept défini dans le cahier des charges.		<ul style="list-style-type: none"> - La réalisation 3D est cohérente sur l'ensemble du projet. - Le cahier des charges est respecté. - Le document choisi répertorie de manière lisible tout le suivi des modifications
Bloc 8 : Gérer une chaîne de production graphique 3D			
<p>A 8.1 – Mise en place d'une chaîne de production 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation du compositing et des effets spéciaux, - Finalisation des images 3D fixes ou animées, - Réalisation des imports et des exports des éléments 3D. <p>A 8.2 – Choix d'un parcours logiciels pour gagner en efficience :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en place des étapes de fabrication, - Choix du parcours logiciels, - Production en nombre des éléments 3D, - Déclinaison pour plusieurs supports numériques, - Suivi de l'état d'avancement, - Communication avec la hiérarchie. <p>A 8.3 – Positionnement au sein d'une équipe de production 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suivi de production, - Rangement des fichiers de travail, - Gestion des versions, - Mise en place d'une nomenclature, - Échanges lors des réunions d'équipe, 	<p>C 8.1 - Réaliser la base de post production puis finaliser la production graphique 3D en utilisant les logiciels en conformité avec les contraintes du support et le type du projet définis dans le cahier des charges.</p> <p>C 8.2 - Réaliser des imports et exports fonctionnels des éléments 3D (objet, animation, etc.) depuis les divers logiciels utilisés pour la production définie dans le cahier des charges.</p> <p>C 8.3 - Définir le parcours logiciels adapté, tel que logiciels d'infographie 2D/3D, animation 2D/3D, effets spéciaux et temps réel à une production 3D en nombre respectant la chaîne de production et le cahier des charges d'un projet</p> <p>C 8.4 - Quantifier et temporiser la production des divers éléments graphiques 3D du projet et en rendre compte dans un tableau de suivi de production à sa hiérarchie.</p> <p>C 8.5 - Communiquer en équipe en amont, pendant en aval d'une production d'éléments 3D et participer activement aux réunions d'équipe en utilisant les termes techniques adéquats et en s'exprimant en anglais.</p>	<p>Mises en situation professionnelle simulées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en place des étapes de fabrication du compositing et de la post production - Réalisation d'un import et d'un export d'éléments 3D - Participation à une réunion d'équipe de production 3D, rédaction d'un compte-rendu et d'un plan d'action <p>Cas pratiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en place d'un flux de production schématisé et d'un document type tableur de production - Gestion d'une arborescence, de versions et d'une nomenclature des 	<ul style="list-style-type: none"> - Les effets spéciaux et le compositing sont réalisés. - Le cahier des charges est respecté. - Les contraintes techniques sont respectées. (formats, tailles, couches, nomenclature, etc.), - La taille et le format permettent un - export. - Les images sont importables et exportables. - Les ressources 3D sont fonctionnelles. - Les logiciels nécessaires à la production en nombre sont identifiés. - Le parcours « logiciels » est efficient. - Les éléments 3D sont produits en série - La production en masse ne nuit pas à la

<ul style="list-style-type: none"> - Utilisation des termes techniques et de la langue adéquats, - Communication proactive. 	<p>C 8.6 - Créer et respecter un rangement des fichiers de travail, en gérant les versions et en mettant en place une nomenclature pour suivre une production d'éléments 3D de façon efficace et pertinente.</p> <p>C 8.7 - Présenter son travail en adoptant une démarche déterminée et autonome pour démarcher de nouveaux projets et valoriser ses compétences graphiques 3D nécessaire dans une équipe de production 3D</p>	<p>fichiers d'éléments 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Élaboration d'outils de communication <p>Soutenance orale</p>	<p>ligne directrice du projet.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un planning de production est établi. - Les ressources 3D à produire sont listées - Une nomenclature adaptée à une production est mise en place. - L'organisation des fichiers est claire et instinctive. - Les versions de fichiers sont nommées et rangées. - Le candidat a participé lors de la réunion d'équipe. - Les participations étaient pertinentes et adéquates. - Le compte-rendu de réunion rédigé est synthétique et complet. - Un book, une carte de visite et un CV mettent en valeur le travail.
---	---	--	--