

REFERENTIEL DE CERTIFICATION

INFOGRAPHISTE 3D

		REFERENTIEL D'EVALUATION		
REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	MODALITES D'EVALUATION	CRITERES D'EVALUATION	
A1	<p>*En collaboration étroite avec le commanditaire (client interne ou externe), définition du concept et de la direction artistique, qui démontre une compréhension approfondie des attentes et intègre une réponse créative aux impératifs du projet.</p>	<p>C. 1 : Collaborer avec le client pour explorer le concept et la direction artistique et le développement visuel du projet, en assurant la cohérence entre la vision du client et les possibilités techniques, en vérifiant l'appropriation des termes et aspects techniques par le client, en veillant à prendre en compte un éventuel handicap (surtout visuel (daltonisme) ou auditif de son interlocuteur, en reformulant sous différents angles techniques et communicationnels les principales caractéristiques du projet, afin de définir une base solide en inclusive pour le développement créatif.</p>	<p>Épreuve d'évaluation finale : Projet de conception préliminaire en 2D/Concept Art</p> <p>Type d'évaluation : Projet de conception intégré avec présentation finale et soutenance orale.</p> <p>Description de l'épreuve : Le candidat reçoit un brief initial décrivant les besoins d'un client pour un projet spécifique en 2D/Concept Art. Cette épreuve évalue la capacité du candidat à comprendre les exigences, à développer des concepts initiaux, et à planifier efficacement les étapes de production.</p> <p>Réalisations demandées : Développement du concept initial : Créer un concept détaillé qui répond aux exigences du brief, incluant des sketches, des moodboards, et une description narrative du projet envisagé. Modélisation 3D 'low poly' : Réaliser des modèles Digital Painting des éléments clés du projet pour une visualisation préliminaire rapide. Préparation de la documentation : Compiler la documentation nécessaire pour les phases ultérieures de production, y compris les spécifications techniques et artistiques.</p> <p>Présentation et Soutenance : Le candidat présente son concept et sa planification lors d'une soutenance devant un jury. La présentation inclut la démonstration des concepts visuels, les explications des choix de design, et les justifications des techniques de modélisation choisies. Le candidat doit aussi répondre aux questions du jury concernant la faisabilité et la gestion prévue du projet.</p> <p>Conditions de réalisation : Evaluation individuelle réalisée dans un environnement contrôlé par le certificateur, avec accès à tous les outils et logiciels de conception 3D nécessaires. Le projet doit être réalisé dans un délai spécifié, généralement une à quatre semaines, selon la complexité du brief.</p>	<p>CR1- Adéquation avec la vision du client : Le projet final est en harmonie avec la vision artistique du client et respecte les contraintes techniques établies. Compréhension technique du client : Le client montre une compréhension claire des termes et aspects techniques expliqués par le professionnel. Cohérence du développement créatif : Le développement du projet est cohérent, montrant une base solide qui intègre à la fois les exigences artistiques et techniques sans compromis significatif. Qualité de la communication : La communication entre le professionnel et le client est claire et efficace, facilitant une compréhension mutuelle et un suivi adéquat des objectifs du projet.</p>
A2	<p>*Contribution à l'élaboration du pipeline de production, qui s'articule autour des ressources allouées et des techniques et logiciels de modélisation les plus adaptés, pour une exécution efficiente du projet conformément aux spécifications des superviseurs, tout en veillant à respecter les principes fondamentaux de la RSE dans les différents choix.</p>	<p>C. 2 : Analyser et intégrer les moyens et ressources disponibles (budget, équipes, délais) pour contribuer à l'élaboration d'un pipeline de production efficace, afin de maximiser la qualité et l'efficacité du projet, sur les aspects techniques autant qu'éthiques (économie des flux de données, efficacité énergétique, matières recyclées et recyclables, etc.) C. 3 : Sélectionner et appliquer les techniques et logiciels de modélisation les plus adaptés aux besoins du projet, comme box modeling, extrusion par plan, modélisation par spline, rotologie, sculpture virtuelle, etc., afin d'optimiser la réponse aux demandes des superviseurs.</p>	<p>CR2- Analyse des ressources : L'analyse des moyens et ressources disponibles, incluant budget, équipes, et délais, est rigoureusement effectuée. Contribution à l'élaboration du pipeline de production : La contribution au développement du pipeline de production démontre une planification efficace. Maximisation de la qualité et de l'efficacité : Les stratégies mises en œuvre résultent en une amélioration significative de la qualité et de l'efficacité du projet. CR3- Sélection des techniques de modélisation : La sélection des techniques et logiciels de modélisation, incluant box modeling, extrusion par plan, modélisation par spline, rotologie, et sculpture virtuelle, est adéquatement alignée sur les besoins spécifiques du projet. Optimisation du processus de modélisation : Les techniques et outils de modélisation montrent une capacité à contribuer significativement à l'optimisation du workflow et à l'amélioration du projet.</p>	
A3	<p>*Création des supports de référence visuelle préliminaires, qui servent de références pour les validations client et orientent la modélisation primaire pouvant inclure les premiers tests et proxys en accord avec la vision artistique du projet, pour validation par le client, qui s'assure que l'orientation artistique est bien visualisée et approuvée avant de passer à des phases plus concrètes.</p>	<p>C. 4 : Créer des croquis préliminaires et des moodboards qui capturent l'essence du projet, en intégrant les retours du client, afin de fournir des références visuelles claires pour toutes les équipes impliquées. C. 5 : Sélectionner et organiser les références visuelles qui serviront de guide pour la modélisation et l'animation, en assurant leur validation par le client, afin de garantir que le projet se développe conformément aux attentes initiales.</p>	<p>CR4- Qualité des croquis préliminaires et moodboards : Les croquis et moodboards créés capturent efficacement l'essence du projet et intègrent les retours du client. Pertinence des références visuelles : Les références visuelles fournies servent de guide clair et utile pour toutes les équipes impliquées, facilitant la compréhension et l'exécution du projet. Intégration des retours du client : L'intégration des feedbacks du client dans les croquis et moodboards est effectuée de manière à améliorer continuellement la pertinence et la précision des références visuelles. Sélection des références visuelles : Les références visuelles choisies sont appropriées pour guider les processus de modélisation et d'animation, reflétant les exigences spécifiques du projet. CR5- Organisation des références visuelles : Les références sont organisées de manière claire et accessible, facilitant leur utilisation par les équipes de modélisation et d'animation. Conformité du projet aux attentes : Le développement du projet est comparé aux références validées pour garantir qu'il reste en accord avec les visions et attentes initiales du client.</p>	

A4	<p>•Création de Concept Art en 2D, qui définit le processus de conception des éléments visuels clés via le Digital Painting, pour établir les fondements de l'ambiance et du style visuel, servant d'éléments communicatifs avant la production 3D.</p>	<p>C. 6 : Concevoir des illustrations 2D détaillées pour les éléments clés et l'ambiance du projet en utilisant des techniques de Digital Painting, le photobashing, voire la modélisation en 3D fixe, afin d'établir une direction artistique cohérente et inspirante. C. 7 : Communiquer efficacement les idées conceptuelles et l'atmosphère du projet à travers des œuvres d'art numérique, en préparant le terrain pour la modélisation et l'animation 3D.</p>	<p>Les PSH bénéficieront de conditions spécifiques en fonction de leur besoin.</p>	<p>CR6- Qualité des illustrations 2D : Les illustrations 2D pour les éléments clés et l'ambiance du projet sont correctement détaillées, en utilisant des techniques appropriées. Cohérence de la direction artistique : Les illustrations contribuent à établir une direction artistique cohérente et inspirante, alignée sur les objectifs généraux du projet. Réponse aux objectifs du projet : Les illustrations répondent de manière précise aux besoins visuels et thématiques du projet. CR7- Clarté de la communication des idées conceptuelles : Les œuvres d'art numérique transmettent clairement les idées conceptuelles et l'atmosphère du projet et sont en alignement avec la vision globale du projet. Préparation pour la modélisation et l'animation 3D : Les œuvres d'art numérique préparent efficacement le terrain pour les étapes de modélisation et d'animation 3D.</p>
A5	<p>•Structuration des modèles 3D en 'low poly', accompagnée du développement d'animatics pour orchestrer la narration visuelle et les transitions animées, dans le but de tester et valider le concept artistique, planifier visuellement comment les éléments interagissent dans la scène, et ainsi faciliter les discussions et les retours entre les créateurs, les clients et d'autres parties prenantes, sans engager des ressources considérables dans des détails qui pourraient changer suite aux feedbacks.</p>	<p>C. 8 : Produire des modèles 3D 'low poly', en exploitant judicieusement les outils de modélisation adéquats tels que Blender ou 3DS Max et en appliquant des techniques de réduction de polygones, comme la retopologie, afin de faciliter l'intégration et l'animation ultérieure des personnages et objets dans des environnements broadcast, tout en garantissant l'intégrité visuelle et la fluidité des mouvements prévus. C. 9 : Élaborer des storyboards et des animatics précis qui cartographient les séquences d'animation, les transitions et les angles de caméra, en utilisant des logiciels de storyboarding et des tablettes graphiques pour une représentation fidèle des intentions narratives, permettant ainsi une évaluation et des ajustements créatifs itératifs avant le lancement de la production d'animations, afin de permettre une révision ciblée et une communication claire des intentions artistiques à toutes les parties prenantes du projet. C. 10 : Déterminer les mouvements clés des personnages et objets 3D, en configurant précisément les rigs et les interpolations dans Autodesk Maya, pour établir des animations primaires qui servent la direction narrative et respectent la cohérence physique des modèles, afin de soutenir des performances d'animation qui respectent à la fois les exigences techniques du modèle et la direction artistique du projet.</p>		<p>CR8- Application des techniques de réduction de polygones : Les techniques comme la retopologie, sont efficacement appliquées pour faciliter l'intégration et l'animation des personnages et objets. Intégrité visuelle et fluidité des mouvements : Les modèles 'low poly' produits garantissent l'intégrité visuelle et la fluidité des mouvements prévus dans les environnements broadcast. Précision des storyboards et animatics : Les storyboards et animatics produits cartographient précisément les séquences d'animation, les transitions et les angles de caméra. CR9- Utilisation des outils de storyboarding : Les logiciels de storyboarding sont utilisés efficacement pour créer des représentations fidèles des intentions narratives. Facilitation des évaluations et ajustements : Les storyboards et animatics produits facilitent une révision ciblée et une communication claire des intentions artistiques aux parties prenantes du projet. Précision dans la configuration des rigs et interpolations : Les rigs et interpolations dans Autodesk Maya sont précisément configurés pour capturer les mouvements clés nécessaires aux personnages et objets 3D. CR10- Contribution aux animations primaires : Les animations primaires établies servent efficacement la direction narrative et respectent la cohérence physique des modèles. Adéquation avec les exigences techniques et artistiques : Les performances d'animation soutiennent les exigences techniques du modèle et la direction artistique du projet.</p>
A6	<p>• Réalisation d'impressions 3D pour une matérialisation des concepts et une validation plus tangible des designs, ou la fabrication écologique et économique de maquettes ou gadgets promotionnels (goodies) adaptés aux besoins de communication et d'image de marque en marge du projet.</p>	<p>C. 11 : Optimiser et ajuster les modèles 3D pour l'impression 3D, en affinant le maillage via des logiciels spécialisés comme ZBrush ou Fusion 360 pour une résolution et une précision accrues, facilitant ainsi la révision des prototypes physiques, afin d'assurer la conformité aux critères esthétiques et fonctionnels établis lors de la phase de conception initiale, tout en évitant le gaspillage et la surconsommation de matière. C. 12 : Superviser le processus d'impression 3D, en sélectionnant des matériaux écologiques appropriés et en paramétrant correctement les imprimantes 3D, afin de produire les prototypes ou les gadgets promotionnels, qui matérialisent fidèlement les caractéristiques détaillées du projet et satisfont aux attentes de visualisation et aux demandes spécifiques du client, en termes de forme, de taille, de fonctionnalité et d'éco-responsabilité.</p>		<p>CR11 - Affinement du maillage : Les modèles 3D sont affinés via des logiciels spécialisés tels que ZBrush ou Fusion 360 pour obtenir une résolution et une précision accrues. Facilitation de la révision des prototypes : Les ajustements effectués sur les modèles 3D facilitent la révision des prototypes physiques, permettant des évaluations efficaces avant la production finale. Conformité aux critères esthétiques et fonctionnels : Les modèles optimisés respectent les critères esthétiques et fonctionnels établis lors de la conception initiale, tout en minimisant le gaspillage et la surconsommation de matière. Sélection des matériaux écologiques : Les matériaux écologiques appropriés sont sélectionnés pour l'impression 3D. CR12- Paramétrage des imprimantes 3D : Les imprimantes 3D sont correctement paramétrées pour produire les prototypes ou les gadgets promotionnels conformément aux - spécifications requises. Conformité des prototypes aux attentes : Les prototypes ou gadgets promotionnels produits matérialisent fidèlement les caractéristiques détaillées du projet et satisfont aux exigences de visualisation et aux demandes spécifiques du client.</p>

	REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION
			MODALITES D'ÉVALUATION CRITÈRES D'ÉVALUATION
A7	<p>• Raffinement des modèles 3D en 'high poly' pour la production finale, impliquant l'enrichissement des détails de textures, de surfaces et de structures des modèles initialement créés en 'low poly', en ajoutant des subtilités esthétiques essentielles à la réalisation de rendus haute résolution, adaptées aux diffusions broadcast et autres plateformes de haute qualité, via des moyens traditionnels tels que la télévision ou le cinéma, ou la distribution via des plateformes numériques et internet.</p>	<p>C. 13 : Perfectionner les modèles 3D en 'high poly' en exploitant les fonctionnalités avancées de logiciels comme Autodesk Maya, Blender, ou 3DS Max, en améliorant les textures, surfaces et détails structuraux avec une attention méticuleuse à la qualité visuelle, afin de produire des modèles qui répondent aux standards de rendu haute définition pour les diffusions broadcast et cinématographiques, tout en facilitant une intégration efficace dans des environnements d'animation complexes, assurant ainsi l'atteinte des objectifs visuels et techniques du projet.</p>	<p>Épreuve d'évaluation globale : Une production 3D complète</p> <p>Type d'évaluation : Projet de production intégré avec présentation finale et soutenance orale.</p> <p>Description de l'épreuve : Le candidat reçoit un cahier des charges détaillé simulant une commande réelle (en fonction des projets en cours dans l'entreprise d'accueil) ou fictive, incluant la demande de création de plusieurs éléments 3D – modélisations primaires, organiques, mécaniques et architecturales, articulations (rigging), animations, et un travail de rendu et composition complète. Ce projet doit intégrer différents types de modélisations et d'animations pour former une séquence cohérente présentée dans une "Demo Reel" finale.</p> <p>Réalisations demandées : Modélisation 3D : Produire des modèles 3D variés répondant aux exigences du cahier des charges, incluant des éléments de faible et haute intensité et un plan architectural. Rigging et Skinning : Créer des squelettes et effectuer le skinning approprié pour les modèles nécessitant des articulations. Animation 3D : Animer les modèles en utilisant des techniques variées (keyframe, motion capture) pour produire des animations réalistes et expressives.</p> <p>Rendu et Composition : Effectuer le rendu final et composer les éléments 3D pour créer une séquence finie qui inclut textures, décors, temps réel et effets spéciaux.</p> <p>Présentation et Soutenance : Le candidat présente son travail final à travers une "Demo Reel" de 10 à 15 minutes lors d'une soutenance orale devant un jury. Discussion des choix techniques, artistiques, et des défis rencontrés durant le projet. Évaluation de la capacité à intégrer les feedbacks et à adapter le projet selon les besoins. Présentation des documents de travail, fichiers sources, et justifications des choix techniques et artistiques.</p> <p>Conditions de réalisation : Evaluation individuelle réalisée dans un environnement contrôlé par le certificateur, avec accès à tous les outils et logiciels nécessaires.</p> <p><i>Les PSH bénéficieront de conditions spécifiques en fonction de leur besoin. Les données du projet sont conservées et mises à disposition du jury pour une évaluation approfondie.</i></p>
A8	<p>•Application de textures et shaders sur les modèles 3D, qui a pour but d'appliquer des textures et des shaders pour définir les caractéristiques visuelles des surfaces comme la couleur, la lumière et les reflets, tout en respectant les principes d'animation pour assurer un rendu réaliste ou stylistiquement adapté aux exigences du projet.</p>	<p>C. 14 : Appliquer des textures sur les modèles 3D en utilisant Substance Painter ou Adobe Photoshop, en intégrant des techniques de mapping UV pour une distribution précise des textures sur les surfaces complexes, en simulant des effets de lumière et de reflet pour augmenter le réalisme, afin de répondre aux attentes visuelles et artistiques du projet. C. 15 : Configurer les shaders avec des moteurs de rendu comme Arnold ou V-Ray, en ajustant les propriétés matérielles pour capturer les nuances de lumière et d'ombre, en collaborant étroitement avec les directeurs artistiques pour aligner les rendus avec la vision narrative, afin d'optimiser l'impact émotionnel et visuel des scènes animées.</p>	<p>CR13- Exploitation des fonctionnalités avancées des logiciels : Les fonctionnalités avancées de logiciels tels que Autodesk Maya, Blender, ou 3DS Max sont correctement exploitées. Amélioration des textures, surfaces et détails structuraux : Les textures, surfaces et détails structuraux des modèles sont améliorés avec une attention méticuleuse à la qualité visuelle, répondant aux exigences de rendu haute définition. Intégration efficace dans des environnements d'animation complexes : Les modèles 'high poly' sont conçus pour s'intégrer efficacement dans des environnements d'animation complexes.</p> <p>CR14- Utilisation efficace de logiciels de texturisation : Les logiciels comme Substance Painter ou Adobe Photoshop sont exploités efficacement pour appliquer les textures sur les modèles 3D. Techniques de mapping UV : Les techniques de mapping UV sont mises en œuvre avec précision pour assurer une distribution adéquate des textures sur les surfaces complexes des modèles. Simulation d'effets de lumière et de reflet : Les effets de lumière et de reflet sont simulés pour augmenter le réalisme des modèles. CR15- Configuration des shaders : Les shaders sont configurés efficacement en utilisant des moteurs de rendu tels que Arnold ou V-Ray, avec des ajustements précis des propriétés matérielles pour capturer fidèlement les nuances de lumière et d'ombre. Conformité avec les attentes visuelles et artistiques du projet : Les textures et shaders appliqués répondent aux attentes visuelles et artistiques du projet, contribuant à la cohérence et à l'impact visuel global de la production.</p>
A9	<p>•Application du rigging et du skinning, qui implique la création d'un squelette virtuel (rig), pour des personnages ou objets animés, et l'association des sommets (vertices) du modèle 3D à ce squelette, ce qui permet de contrôler finement les mouvements et les déformations des éléments animés. Cette étape prépare les modèles pour des animations réalistes, en ajustant les systèmes de rigging pour l'animation mécanique et les enveloppes de peau (skinning) pour les modélisations organiques, anticipant ainsi les besoins d'articulation et de déformation nécessaires à la production d'animations fluides et expressives.</p>	<p>C. 16 : Concevoir des squelettes virtuels (rigging) pour les personnages et objets 3D en utilisant Autodesk Maya ou Blender, en définissant et en plaçant stratégiquement les joints et les contrôleurs pour chaque partie du modèle, en suivant les directives anatomiques et mécaniques, en facilitant ainsi les interactions dynamiques et les expressions variées durant les séquences d'animation, et en intégrant au besoin la technique du morphing pour faciliter les transitions fluides et les transformations de formes, afin de faire en sorte que les mouvements générés soient réalistes et conformes aux exigences du scénario et de la mise en scène. C. 17 : Effectuer le skinning des modèles 3D, en associant méticuleusement les sommets (vertices) au rig, en utilisant des techniques avancées de pondération de peau dans Autodesk Maya ou Blender, en portant une attention particulière aux détails anatomiques des personnages, permettant une simulation fidèle des tissus corporels sous diverses contraintes de mouvement, tout en appliquant des morph targets pour des déformations faciales et autres transformations subtiles en garantissant que les déformations lors des animations soient naturelles et convaincantes, afin d'atteindre un haut niveau de réalisme et d'expressivité dans les animations finales.</p>	<p>CR16- Précision dans le rigging : Les squelettes virtuels sont conçus avec précision en exploitant au maximum Maya ou Blender, où les joints et les contrôleurs sont stratégiquement placés pour chaque partie du modèle. Facilitation des interactions dynamiques et des expressions : Le rigging permet des interactions dynamiques et une variété d'expressions durant les séquences d'animation. Intégration de la technique du morphing : La technique du morphing est intégrée au logiciel pour faciliter les transitions fluides et les transformations de formes. Conformité avec les exigences du scénario et de la mise en scène : Les mouvements générés par les rigs sont réalistes et conformes aux exigences du scénario et de la mise en scène. CR17- Précision du skinning : Les vertices sont méticuleusement associés au rig, en utilisant des techniques avancées de pondération de peau dans Maya ou Blender. Attention aux détails anatomiques : Une attention particulière est portée aux détails anatomiques des personnages lors du skinning, permettant une simulation fidèle des tissus corporels sous diverses contraintes de mouvement. Utilisation de morph targets : Les morph targets sont appliqués pour des déformations faciales et autres transformations subtiles, garantissant que les déformations lors des animations soient naturelles et convaincantes et renforçant l'impact visuel et émotionnel des personnages animés.</p>

	<p>*Animation primaire et détaillée des différents types d'entités, par la sélection des techniques d'animation appropriées pour chaque scène, l'application de méthodes variées pour animer les personnages, les parties du corps, retranscription de l'acting à travers l'animation et intégration de simulations d'effets spéciaux pour enrichir l'impact visuel des scènes animées.</p>	<p>C. 18 : Analyser et sélectionner les types d'animation adaptés aux exigences du projet, en étudiant les références fournies par le réalisateur pour déterminer si une approche cartoon, semi-réaliste ou réaliste est nécessaire, en utilisant les capacités de logiciels comme Autodesk Maya, Blender ou 3DS Max, afin de répondre précisément aux attentes du réalisateur et des superviseurs.</p> <p>C. 19 : Intégrer les douze principes fondamentaux de l'animation de Disney dans la création de mouvements, en appliquant des techniques telles que 'Squash and Stretch', 'Anticipation', et 'Follow Through', pour générer des animations qui non seulement reflètent les besoins techniques et émotionnels des scènes, mais qui captivent aussi et engagent le spectateur, en veillant à ce que chaque mouvement soit fluide et expressif pour renforcer le storytelling.</p>	<p>CR18- Analyse des exigences du projet : Les conclusions de l'analyse des références fournies par le réalisateur sont pertinentes.</p> <p>Sélection des types d'animation : Les types d'animation sont sélectionnés pour répondre précisément aux attentes du réalisateur et des superviseurs.</p> <p>Utilisation des logiciels d'animation : Les logiciels comme Autodesk Maya, Blender ou 3DS Max sont exploités judicieusement pour créer des animations qui satisfont les exigences spécifiques du projet.</p> <p>CR19- Les principes fondamentaux de l'animation tels que 'Squash and Stretch', 'Anticipation', et 'Follow Through' sont appliqués pour générer des animations qui reflètent les besoins techniques et émotionnels des scènes.</p> <p>Cohérence des animations avec les besoins de la scène : Les animations correspondent aux besoins techniques et émotionnels des scènes, renforçant l'impact narratif et l'engagement du spectateur.</p> <p>Fluidité et expressivité des mouvements : Chaque mouvement est fluide et expressif, contribuant efficacement au storytelling et à l'engagement du spectateur.</p>
A10		<p>C. 20 : Animer des entités 3D variées, incluant des personnages bipèdes ou quadrupèdes, des créatures et leurs différentes zones corporelles, ainsi que des éléments organiques ou mécaniques, en choisissant des méthodes appropriées comme l'animation clé par clé, le 'keyframe', ou la "motion capture", capture de mouvement, afin de produire des animations précises qui répondent aux exigences spécifiques de chaque scène.</p> <p>C. 21 : Simuler des VFX, effets spéciaux complexes, tels que les particules, les liquides, les différents tissus et matières, les cheveux/poils, en exploitant des logiciels spécialisés comme Houdini ou les modules de simulation de Maya, afin de réaliser des effets visuels réalistes et immersifs qui complètent l'animation principale et ajoutent une dimension supplémentaire à l'impact visuel du projet.</p>	<p>CR20- Diversité des entités animées : Une gamme variée d'entités, incluant des personnages bipèdes et quadrupèdes, des créatures, des éléments organiques ou mécaniques, sont animés, démontrant une maîtrise technique étendue.</p> <p>Adéquation des méthodes d'animation : Les méthodes d'animation choisies sont appropriées pour les exigences spécifiques de chaque scène.</p> <p>Précision des animations : Les animations produites sont précises, répondant efficacement aux exigences techniques et narratives de chaque scène du projet.</p> <p>CR21 - Maîtrise des logiciels spécialisés : Les logiciels spécialisés pour la création de VFX, notamment pour les particules, les liquides, et les cheveux/poils sont correctement exploités.</p> <p>Réalisme des effets visuels : Les effets spéciaux simulés sont réalistes et immersifs, contribuant de manière significative à l'impact visuel et émotionnel des scènes animées.</p> <p>Complémentarité avec l'animation principale : Les effets visuels complètent l'animation principale et enrichissent le contenu visuel du projet, ajoutant une dimension supplémentaire.</p>
A11	<p>*Importation et configuration des modèles 3D dans des moteurs de rendu, qui permet une optimisation pour des environnements aux exigences techniques spécifiques "temps réel", comme le secteur des jeux vidéo et de la réalité virtuelle ou augmentée, pour enrichir l'expérience utilisateur.</p>	<p>C. 22 : Importer et configurer les modèles 3D dans des moteurs de rendu tels que Unity ou Unreal Engine, en ajustant les paramètres de textures et de meshes pour répondre aux standards de performance en temps réel, utilisant des méthodes comme la compression de textures et la LOD (Level of Detail) pour simplifier les géométries, afin de garantir une intégration fluide et efficace, répondant aux exigences techniques des plateformes de jeux vidéo et des applications de réalité virtuelle ou augmentée.</p> <p>C. 23 : Mettre en place des systèmes d'éclairage dynamique et configurer des caméras virtuelles dans le cadre du projet, en exploitant des principes d'HDR (High Dynamic Range) et de ray tracing pour optimiser l'illumination et la capture visuelle des scènes 3D, visant à améliorer l'immersion et l'interactivité de l'expérience utilisateur, tout en alignant ces techniques avec les directives artistiques et techniques du projet.</p>	<p>CR22- Application de techniques d'optimisation : La compression de textures et la LOD (Level of Detail) sont utilisées de manière optimale pour simplifier les géométries.</p> <p>Conformité aux exigences techniques des plateformes : Les configurations effectuées garantissent une intégration fluide et répondent aux exigences techniques spécifiques des dispositifs "temps réels".</p> <p>CR23- Mise en place des systèmes d'éclairage dynamique : Les systèmes d'éclairage dynamique sont correctement mis en place pour optimiser l'illumination des scènes 3D.</p> <p>Configuration des caméras virtuelles : Les caméras virtuelles sont configurées de manière à capturer efficacement les scènes.</p> <p>Alignement avec les directives du projet : L'installation des systèmes d'éclairage et la configuration des caméras sont en parfaite conformité avec les directives artistiques et techniques du projet.</p> <p>Efficacité de l'importation et de la configuration : Les modèles 3D sont correctement importés et configurés, avec des ajustements précis des paramètres de textures et de meshes.</p>
A12	<p>*Collaboration avec les autres équipes spécialisées (designers, développeurs, marketeurs, etc.) qui doivent se synchroniser pour implémenter les effets visuels, le son, les bruitages et la musique, pour assurer une cohérence et une intégration réussies des différents éléments du projet.</p>	<p>C. 24 : Collaborer efficacement avec les équipes spécialisées telles que les designers, développeurs, et marketeurs, en coordonnant des réunions interdisciplinaires pour synchroniser le développement et l'intégration des effets visuels, du son, des bruitages et de la musique, en communiquant et partageant des ressources via des plateformes de travail collaboratif, et en vérifiant que chaque membre de l'équipe comprend les objectifs globaux du projet, afin d'assurer une cohérence et une intégration réussies des différents éléments du projet, tout en favorisant un environnement de travail respectueux, inclusif vis à vis de certaines PSH, et ouvert aux feedbacks pour optimiser la créativité collective et l'efficacité de la production.</p>	<p>CR24- Efficacité de la collaboration : Les réunions interdisciplinaires sont coordonnées efficacement pour synchroniser le développement et l'intégration des différents éléments.</p> <p>Utilisation des outils de communication et de gestion : Des outils simples de gestion de projet sont maîtrisés pour communiquer et assurer le partage économique des ressources.</p> <p>Compréhension des objectifs du projet : La compréhension par chaque membre des équipes est vérifiée pour une synchronisation optimale de tous les éléments du projet.</p> <p>Promotion d'un environnement de travail respectueux et inclusif : L'environnement de travail respectueux et inclusif (PSH), est soutenu et ouvert aux feedbacks, pour optimiser la créativité collective et l'efficacité de la production.</p>

	REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION
			MODALITES D'EVALUATION CRITERES D'EVALUATION
A13	<p>*Réalisation des ajustements avec les superviseurs et/ou le client, qui affine le rendu et l'expérience utilisateur, incluant l'animation des entités selon différentes méthodes, et une projection inclusive de la production, pour répondre aux besoins de chaque cas spécifiques en intégrant des pratiques inclusives, tout en assurant la conformité technique et artistique des projets.</p>	<p>C. 25 : Réaliser des tests et ajustements itératifs en collaborant étroitement avec les superviseurs et les clients, en utilisant des outils de visualisation et d'analyse tels que "rendering software" et "user experience analytics" pour évaluer le rendu et l'expérience utilisateur, en échangeant des feedbacks pour une amélioration continue de la qualité artistique et technique, en intégrant une approche inclusive permanente, pour adapter la production aux besoins spécifiques de chaque cas, et en appliquant les normes de l'industrie, telles que les "industry compliance standards", afin de garantir que chaque ajustement contribue efficacement à l'excellence et à la conformité globale du projet.</p>	<p>Épreuve d'évaluation finale : Présentation de projet 3D au client</p> <p>Type d'évaluation : Présentation client simulée avec argumentation orale et démonstration technique.</p> <p>Description de l'épreuve : Le candidat reçoit un projet 3D finalisé qu'il doit présenter à un client fictif. L'épreuve évalue la capacité du candidat à communiquer efficacement les aspects techniques et artistiques du projet, à justifier les choix de post-production, et à gérer les interactions avec le client pour obtenir son approbation.</p> <p>Réalisations demandées : Préparation de la présentation : Le candidat doit préparer une présentation complète qui inclut une "Demo Reel" du projet, des visuels clés, et une explication détaillée des techniques de post-production utilisées.</p> <p>Défense orale : Lors de la présentation, le candidat doit démontrer et justifier les choix techniques et artistiques pris au cours du projet, en expliquant comment ces décisions contribuent aux objectifs du client.</p> <p>Gestion des feedbacks : Le candidat doit gérer les questions et les commentaires du jury (agissant en tant que client) et montrer sa capacité à intégrer des feedbacks constructifs.</p>
A14	<p>*Intégration finale des éléments dans l'application ou le projet final, incluant l'animation de caméras, d'éléments mécaniques, de différentes zones corporelles, et la simulation d'effets spéciaux via des logiciels de compositing tout en utilisant des technologies et pratiques favorisant l'efficacité énergétique pour minimiser l'empreinte écologique du projet.</p>	<p>C. 26 : Intégrer les éléments 3D dans l'application ou le projet final en animant les caméras, les éléments mécaniques et les zones corporelles, tout en simulant des effets spéciaux pour les particules, liquides, tissus et cheveux/poils à l'aide de logiciels de compositing tels qu'Adobe After Effects ou Nuke, et Unreal et Unity, afin de garantir une représentation visuelle cohérente et immersive qui respecte les directives artistiques et techniques du projet.</p>	<p>CR26- Intégration des éléments 3D : Les éléments 3D sont intégrés et les animations des caméras synchronisés, pour une représentation cohérente.</p> <p>Simulation des effets spéciaux : Les logiciels de compositing sont exploités efficacement, pour simuler les effets spéciaux attendus, afin de créer une immersion visuelle forte.</p> <p>Cohérence avec les directives artistiques et techniques : L'intégration et la simulation respectent les directives artistiques et techniques du projet, assurant que la visualisation finale est non seulement immersive mais aussi conforme aux objectifs du projet.</p>

A15	<p>*Présentation des livrables au client, postérieurement à un contrôle qualité rigoureux et l'exportation des contenus adaptés aux formats de diffusion spécifiés, suivie d'une présentation qui met en lumière la qualité technique et artistique ainsi que les initiatives d'inclusion et de diversité, et livrer les fichiers finaux une fois le projet approuvé.</p>	<p>C. 27 : Préparer et effectuer le contrôle qualité des livrables en compilant et organisant fichiers, calques, assets et documentation, en utilisant des outils de gestion de projet comme Asana ou Trello pour une organisation optimale, et en appliquant des méthodes de quality assurance pour détecter et corriger les anomalies, afin d'assurer la conformité technique et la qualité des contenus avant leur présentation au client.</p> <p>C. 28 : Présenter les projets au client, en organisant des sessions de feedback en présentiel ou distanciel, en veillant à prendre en compte un éventuel handicap (surtout visuel (daltonisme) ou auditif de son interlocuteur, en démontrant la qualité technique et artistique ainsi que les initiatives d'inclusion et de diversité du projet, en intégrant les retours pour des ajustements nécessaires, et en livrant finalement les fichiers dans les formats requis pour la diffusion, afin de garantir la satisfaction du client et le respect des délais de livraison.</p>	<p>capacité à intégrer des feedbacks constructifs.</p> <p>Argumentation commerciale : Le candidat doit également être capable de vendre son projet, en mettant en avant les bénéfices pour le client, tant sur le plan technique qu'esthétique.</p> <p>Présentation et Soutenance :</p> <p>La présentation se déroule devant un jury représentant le client, évaluant non seulement la qualité technique et artistique du projet mais aussi les compétences de communication et de persuasion du candidat.</p> <p>Le candidat doit répondre de manière professionnelle et assurée aux questions, simulant un véritable échange client.</p> <p>Conditions de réalisation :</p> <p>Évaluation individuelle dans un cadre simulé de réunion client, avec une durée limitée pour la présentation et la session de questions-réponses.</p> <p><i>Les PSH bénéficieront de conditions spécifiques en fonction de leur besoin. Les outils de présentation comme PowerPoint, des échantillons de "Demo Reel", et des supports visuels doivent être préparés à l'avance.</i></p>	<p>CR27- Organisation des livrables : Les fichiers, calques, assets et documentation sont compilés et organisés efficacement en utilisant des outils de gestion de projet tels qu'Asana ou Trello, assurant une organisation optimale.</p> <p>Application des méthodes de quality assurance : Des méthodes de contrôle de qualité sont appliquées pour détecter et corriger les anomalies, garantissant que les livrables répondent aux standards de qualité requis.</p> <p>Conformité technique des contenus : Les livrables respectent les critères techniques spécifiés et sont exempts d'erreurs avant leur présentation au client, assurant leur qualité et leur conformité.</p> <p>CR28- Qualité des présentations au client : Les sessions de feedback sont organisées de manière pertinente pour démontrer toutes les qualités du projet.</p> <p>Intégration des retours du client : Une démonstration est faite de l'intégration des retours du client dans les ajustements demandés.</p> <p>Livraison des fichiers : Les fichiers finaux sont livrés dans les formats requis pour la diffusion, en respectant les délais et les conditions de livraison prévus.</p>
A16	<p>*Veille technologique et démarche éco-responsable, qui orientent le suivi des dernières avancées technologiques et des tendances artistiques, intégrant des innovations écologiques et responsables des matériels, logiciels ou procédés éco-responsables, pour enrichir et orienter le développement des projets confiés.</p>	<p>C. 29 : Organiser une veille technologique et artistique en surveillant continuellement les avancées et innovations dans les domaines technologiques et artistiques à travers des plateformes spécialisées, des webinaires et des conférences, en collaborant avec des instituts de recherche, tout en évaluant les pratiques écologiques et les stratégies d'inclusion, afin de promouvoir une innovation responsable qui intègre la durabilité et la diversité dans le développement de projet futur.</p> <p>C. 30 : A la fin de chaque projet et le plus fréquemment possible, nettoyer son disque dur et les serveurs, en n'archivant pas systématiquement ses productions, en supprimant les brouillons ou autres documents de travail, afin de limiter la mobilisation, coûteuse sur la durée, d'espace de stockage.</p>		<p>CR29- Suivi des innovations : Un suivi des avancées et innovations dans différents domaines pertinents est planifié, à travers des plateformes spécialisées, des webinaires, ou autres.</p> <p>Évaluation des pratiques écologiques et des stratégies d'inclusion : Les pratiques écologiques et les stratégies d'inclusion sont régulièrement évaluées pour promouvoir une innovation responsable.</p> <p>Intégration de la durabilité et de la diversité : Les initiatives de durabilité et de diversité sont intégrées dans le développement de la base de données, reflétant un engagement envers une innovation responsable.</p> <p>CR30- Nettoyage régulier des supports de stockage : Le disque dur et les serveurs sont régulièrement nettoyés pour supprimer les brouillons et autres documents de travail non essentiels.</p> <p>Gestion de l'archivage : Un archivage sélectif des productions est organisé, en conservant uniquement les éléments strictement nécessaires.</p> <p>Optimisation de l'espace de stockage : Les actions de nettoyage et de gestion d'archivage contribuent à limiter la mobilisation coûteuse de l'espace de stockage sur la durée, garantissant une utilisation efficace des ressources informatiques.</p>