

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
<p><b>A1. Conduite et management de la conceptualisation du projet de média créatif et divertissement (concept artist, storyboarder) en phase de pré-production</b></p> <p><i>Le concepteur-réalisateur en médias créatifs et divertissements propose à partir des idées du scénariste ou commanditaire une traduction en visuel des personnages et des décors en vue de la mise en place d'une production</i></p>		<p>Toutes les compétences constitutives du bloc 1 pour les activités de A1 sont évaluées sur la base des productions suivantes :</p> <p><b>Mise(s) en situation au travers d'un projet reconstitué</b> à partir de cas d'entreprises, permettant de répondre aux critères d'évaluation spécifiés :</p>	
<p>A1.1. Organisation de la préproduction :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Recherche de prises de références à partir des directives du scénariste (ou commanditaire).</li> <li>- Conception des planches d'images à partir de ces références</li> </ul>	<p>C1.1.1 Communiquer et collaborer avec le scénariste (ou commanditaire) pour identifier de manière précise ses directives de manière à proposer des références visuelles en matière d'images et de contenus existants ou créatifs afin de traduire visuellement la conceptualisation de la préproduction du projet.</p>	<p><b>C1.1.1 &amp; C1.1.2</b> Elaboration d'une organisation de préproduction</p>	<p>CR1.1.1 L'audit des besoins effectué auprès du scénariste (ou commanditaire) démontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une structuration et une hiérarchisation des idées suggérées par le scénariste (ou commanditaire) par une liste d'éléments clés.</li> <li>- Les références visuelles exposées correspondent aux attentes du scénariste (ou commanditaire).</li> <li>- Le contenu des images sont présentés avec technicité et esthétisme en toute cohérence.</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

	<p>C1.1.2 Mettre en page des planches en collectant les références visuelles pour définir les styles de rendus souhaités et décidés lors de la collaboration avec le scénariste (ou commanditaire) dans l'objectif de les exploiter et les approfondir en phase de conceptualisation.</p>		<p>CR1.1.2 Les planches présentées démontrent que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le recueil des références visuelles sont mise en page de manière pertinente par la qualité des rendus, la mise en page et la cohérence globale. Les références sont traduites et démontre la compréhension de la commande du scénariste (ou commanditaire)</li> <li>- Les contraintes des techniques artistiques sont prises en compte et supervisées lors de la présentation des planches au scénariste (ou commanditaire).</li> </ul>
<p>A1.2 Proposition de visuels (décors et de personnages, accessoires...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalisations de différentes déclinaisons.</li> <li>- Séquençage du scénario, traduction en image animée.</li> </ul>	<p>C1.2.1 Concevoir des exemples de personnages et de décors en analysant et exploitant des références pour composer des planches représentées par des personnages, des accessoires et des décors afin de permettre au scénariste ou au commanditaire d'affiner un choix</p>	<p><b>C1.2.1 &amp; C1.2.2</b> Création de planches de conceptualisation et séquençages du scénario</p>	<p>CR1.2.1 Les techniques utilisées dans la création des planches de conceptualisation ont :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une précision et une qualité de rendu dans la conception des personnages et des décors.</li> <li>- La déclinaison des décors et des personnages présentés correspond aux besoins du scénario ou du contexte</li> </ul>
<p>C1.2.2 Utiliser les idées en développement à partir des planches composées pour les mettre en séquences. Création des storyboard, animatique 2D et 3D, dans le but de tester des mises en situations de personnages ou autres éléments dans un décors d'une manière séquencée décrivant des actions et intentions.</p>	<p>CR1.2.2 La réalisation du séquençage du scénario démontre, par la réalisation d'un cahier des charges que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des sources de créativité sont présentes pour donner vie aux idées et références des concepts à visualiser.</li> <li>- Le travail en équipe démontre l'utilisation des expertises techniques et graphiques des séquençages des storyboard et des animatiques 2D et 3D. Le temps de réalisation des storyboards et animatiques 2D et 3D sont respectés</li> </ul>		

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

<p>A1.3 Validation finale par la production des choix de personnages et décors :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation des visuels devant les équipes de scénaristes (ou commanditaire) et de production.</li> <li>- Finalisation du visuels validés (détails des personnages et décors...).</li> </ul>	<p>C1.3.1 Aider les équipes décisionnaires et/ou les commanditaires à faire des choix éclairés en présentant le travail de préproduction qui permettra de définir techniquement les choix de déclinaison du contenu des planches à sélectionner dans l'objectif de superviser la production des assets à réaliser en phase de production</p>	<p><b>C1.3.1 &amp; C1.3.2</b> Présentation des planches finales pour le passage de la préproduction vers la mise en production</p>	<p>CR1.3.1 la validation des choix des personnages et décors démontre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La démonstration des planches sélectionnées par l'équipe de pré production et du scénariste (ou commanditaire) démontre la qualité de la conception des assets</li> <li>- Tous les registres de présentation et difficultés de production et d'animation des assets sont exposés à l'équipe décisionnaire au travers d'un SWOT.</li> </ul>
<p>C1.3.2 Présenter les planches finalisées et sélectionnées aux équipes de production qui ont été illustrées de manière méthodique décrivant de explicitement les besoins techniques visuels à optimiser, organiser lors de la phase de production</p>	<p>CR1.3.2 L'optimisation du passage de la pré production en production est mesurée en fonction de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En fonction des planches sélectionnées les besoins techniques visuels sont identifiés et quantifiés en termes de temps et coût</li> <li>- Les fonctions techniques à exploiter en phase de production sont identifiées au travers d'un cahier des charges permettant de répartir les fonctions auprès des équipes de productions en interne et/ou en externe</li> </ul>		
<p>A1.4 Veille aux respects du travail de conceptualisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concertation entre le concept artist et les équipes de production pour repérer les éléments divergents.</li> <li>- Veille de la bonne exécution des corrections des éléments divergents.</li> </ul>	<p>C1.4.1 Repérer et analyser les points de divergences visuelles entre la phase de préproduction et la phase de production, en identifiant le type de divergences pour mesurer les besoins de correction dans le contexte du démarrage de la phase de production.</p>	<p><b>C1.4.1 &amp; C1.4.2</b> Aménagement et conduite des travaux de réalisation avec l'ensemble des équipes de production</p>	<p>CR1.4.1 le repérage des points de divergence est mesuré à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La comparaison des visuels de la préproduction sont conformes aux attentes des visuels de production de manière précise pour analyser,</li> </ul>

			<p>coordonner et déterminer les améliorations à apporter.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les corrections avant production à réaliser sont listées et garantissent la conformité des attentes de la production.</li> </ul>
	<p>C1.4.2 Contrôler et superviser les corrections de points de divergence en conduisant une veille visuelle auprès des équipes pour vérifier la bonne exécution des directives données aux équipes de production dans l'objectif de respecter le travail de conceptualisation.</p>		<p>CR1.4.2 Le système de contrôle et de supervision des corrections effectuées est vérifié à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La réalisation d'une veille visuelle est organisée à partir de critères qui permettent de repérer les points de vigilance en fonction des directives données aux équipes de production</li> <li>- La conformité de l'exécution des directives est cautionnée au travers d'un cahier des charges permettant de traiter la correction des anomalies.</li> </ul>
<p><b>A2 Création de l'animatique 3D dans le cadre de la préproduction (previz artist, layout artist)</b> <b>Option animation 3D et VFX</b></p> <p><i>Le concepteur réalisateur de creative média et entertainment option film d'animation 3D et VFX, crée une maquette simplifiée de l'agencement des décors et/ou de l'animation du parcours des personnages et des éléments animés en respectant le travail préproductif (story-board, concept-art) Il paramètre et anime les caméras virtuelles, il prévoit les potentiels parcours animés.</i></p>		<p><i>Toutes les compétences constitutives du bloc 4 pour les activités de A2 sont évaluées sur la base des productions suivantes :</i></p> <p><b>Cas pratique basé sur une réalisation concrète et aboutie,</b> amenant la production d'animatiques pour l'option 3D et VFX</p>	
<p>A2.1 Création d'assets simplifiés (décors, personnages....) :</p>	<p>C2.1.1 Modéliser des assets en 3D dans une forme simplifiée et/ou sélectionner des éléments préfabriqués en les achetant sur des plateformes</p>	<p><b>C2.1.1 &amp; C2.1.2</b> Modélisation d'un asset en 3D répondant à un cahier des</p>	<p>CR2.1.1 La récupération des assets en 3D qui sont sélectionnés démontre :</p>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modélisation et/ou récupération des éléments pré-fabriqués par des banques de données.</li> <li>- Placement et ajustement des assets dans les espaces 3D (Scene assembly).</li> </ul>	<p>dédiées puis en réalisant des cleaning et adaptations de ces éléments en fonction de la contrainte de la production de manière à les intégrer dans un contexte de scène et de prévisualisation.</p>	<p>charges normatif et de sa position dans un espace 3D</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Une sélection d'éléments préfabriqués ou achetés aux scènes et assets existants, sont modifiés en fonction des exigences spécifiques du projet au niveau de la taille, la texture, la couleur...</li> <li>- Les contraintes des équipes de production intègrent de manière fluide les éléments préfabriqués ou adaptés dans les scènes ou dans un système d'assets</li> </ul>
<p>C2.1.2 Agencer et animer les éléments 3D modélisés ou préfabriqués, en paramétrant les caméras virtuelles de manière à optimiser les besoins en productions d'assets et les besoins d'animation afin de satisfaire les attentes de cadrages par les directives artistiques définies en phase de préproduction dans l'espace 3D des scènes imaginées</p>	<p>CR 2.1.2 Le placement des assets dans l'espace 3D démontre que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'interprétation des scènes correspond aux attentes des directives artistiques et des cadrages attendus par le cadrage efficace des rendus en 3D</li> <li>- Le paramétrage des caméras virtuelles identifie les besoins en production d'assets et les problèmes techniques de la mise en place de l'animation sont résolus</li> </ul>		
<p>A2.2 Organisation des tests de lighting (mise en lumière) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paramétrage et positionnement des sources d'éclairage virtuelles (avec 1 moteur de rendu précalculé VRAY pour le cinéma.</li> <li>- Prévoir le paramétrage final en lookdev (test de l'impact de la lumière sur les matériaux qui habillent les assets).</li> </ul>	<p>C2.2.1 Paramétrer les sources d'éclairage dans le logiciel des rendus en plaçant les sources d'éclairage dans l'espace et scènes 3D pour produire et renforcer les intentions données par le scénariste (ou commanditaire) de manière à venir renforcer la dramaturgie en éclairant les assets 3D</p>	<p><b>C2.2.1 &amp; C2.2.2</b> Mise en lumière et paramétrages des éclairages dans l'espace de mise en scène</p>	<p>Cr2.2.1 L'utilisation des logiciels de mise en lumière démontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les paramétrages des sources d'éclairage dans l'espace 3D sont maîtrisés et démontre un rendu visuel hiérarchisé, cohérent et équilibré</li> <li>- L'optimisation et la qualité des rendus sont respectés par la capacité à savoir résoudre les problèmes techniques sur les logiciels et les éclairages</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

	<p>A2.2.2 Positionner des éclairages sur les assets individuellement puis globalement sur les scènes 3D pour mesurer l'impact de la lumière sur les matériaux qui habillent les assets en effectuant des tests de manière à respecter les contraintes définies en préproduction</p>		<p>Cr2.2.2 Le paramétrage des lookdev réalisé démontre que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les contraintes techniques définies en pré production sont respectées sur les différents matériaux des assets, la mise en lumière est maîtrisée pour les habiller correctement et optimiser le rendu 3D</li> <li>- Les tests effectués permettent de contrôler tout au long du processus les paramétrages et les recadrages techniques vérifiés par la qualité du rendu des scènes en 3D et la prise en compte des contraintes définies en pré production</li> </ul>
<p><b>A3 Création de la maquette 3D des scènes et ou niveaux de jeu (Level artist,)</b>  <b>Option Game art</b>  <i>Le concepteur réalisateur de creative média et entertainment option game art créé une maquette simplifiée de l'agencement des décors et/ou de l'animation du parcours des personnages et des éléments animés en respectant le travail préproductif (Level designer, concept-art) Il paramètre et anime les caméras virtuelles, il prévoit les potentiels parcours jouables.</i></p>		<p><i>Toutes les compétences constitutives du bloc 5 pour les activités de A3 sont évaluées sur la base des productions suivantes</i></p> <p><b>Cas pratique au travers d'un projet reconstitué</b> pour créer une maquette de scènes pour l'option game art</p>	

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

<p>A3.1 Création d'assets simplifiés (décors, personnages...):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Modélisation et/ou récupération des éléments pré-fabriqués par des banques de données.</li> <li>- Placement et ajustement des assets dans les espaces 3D (Scene assembly)</li> </ul>	<p>C3.1.1 Modéliser des assets en 3D dans une forme simplifiée, et/ou sélectionner des éléments préfabriqués en les achetant sur des plateformes dédiées pour les préparer : cleaning et adaptation des éléments achetés en fonction de la contrainte de la production afin de les intégrer dans le moteur de jeu vidéo.</p>	<p><b>C3.1.1 &amp; C3.1.2</b> Modélisation des assets simplifiés et leur placement dans un espace 3D de jeu vidéo</p>	<p>Cr 3.1.1 La modélisation des assets fait ressortir :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La sélection des assets est conforme aux attentes des scènes définies en préproduction.</li> <li>- La modélisation des assets récupérés ou fabriqués répond aux contraintes définies par la production pour les intégrer dans le moteur du jeu vidéo</li> </ul>
<p>C3.1.2 Concevoir l'aménagement dans l'espace 3D des scènes imaginées du jeu vidéo en plaçant et agençant les éléments modélisés ou préfabriqués dans l'objectif de respecter le cadre déterminé par les équipes de level designer, animer les caméras et/ou les éléments mobiles pour anticiper les éléments à modéliser et optimiser les besoins en production d'assets visible dans le potentiel champ de vision d'un point de vue utilisateur /joueur.</p>	<p>CR 3.1.2 L'organisation des éléments dans l'espace 3D démontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La précision des placements et de l'agencement des éléments modélisés dans l'espace 3D correspondant aux scènes imaginées. Le respecter du cadre déterminé par les équipes de level designer en matière d'animation des caméras et/ou des éléments mobiles</li> <li>- La qualité de l'animation des caméras et/ou des éléments mobiles pour anticiper les éléments à modéliser et optimiser les besoins en production d'assets visible dans le champ de vision du point de vue de l'utilisateur/joueur. La capacité à optimiser les besoins en production d'assets visible en fonction des contraintes de la scène de jeu</li> </ul>		
<p>A3.2 Organisation des tests de lighting (mise en lumière):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paramétrage et positionnement des sources d'éclairage virtuelles (avec moteur 3D temps réel UNREAL Engine pour le game art).</li> <li>- Prévoir le paramétrage final en lookdev (test de l'impact de la lumière)</li> </ul>	<p>C3.2.1 Paramétrer les sources d'éclairage dans le moteur du jeu vidéo à partir des consignes données par le scénariste, le game designer et le level designer qui entendent renforcer les intentions du jeu en choisissant et en plaçant des types de simulations de lancers de rayons pour créer en temps réel des effets d'ombres et de lumières</p>	<p><b>C3.2.1 &amp; C3.2.2</b> Organisation des sources d'éclairage dans un moteur de jeu vidéo</p>	<p>CR3.2.1 Le paramétrage pour le positionnement des sources d'éclairage vérifie que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les sources d'éclairage dans le moteur de jeu vidéo Unreal Engine sont conformes aux consignes données par le scénariste, le game designer et le level designer pour renforcer les intentions du jeu. La qualité du choix des types de simulations de</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

<p>sur les matériaux qui habillent les assets).</p>	<p>C3.2.2 Tester et ajuster les éclairages dans les scènes 3D du jeu vidéo en respectant les contraintes définies en préproduction de manière à animer les sources de lumière sur les assets par des rendus de créés en 2D par des light-map ou des cache-map</p>		<p>lancers de rayons pour créer des effets d'ombres et de lumières réalistes dans le jeu est avérée</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le placement des sources d'éclairage dans l'espace et les scènes pour renforcer les intentions du jeu est cohérent. La capacité à créer en temps réel des effets d'ombres et de lumières réalistes à partir des paramètres de sources d'éclairage.</li> </ul> <p>CR 3.2.2 Les tests et les ajustements effectués sur les éclairages démontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des ajustements de lumière et des éclairages cohérents dans les scènes du jeu vidéo. Les contraintes définies en préproduction sont respectées</li> <li>- L'animation des sources d'ombres et de lumières est cohérente en fonction des types de scènes, des ambiances. Le réalisme de l'éclairage est respecté par la qualité des ajustements effectués pour obtenir un éclairage réaliste dans les différentes conditions de jeu (jour, nuit, intérieur, extérieur, etc.)</li> </ul>
<p><b>A4 Organisation de la gestion et management de projet pour piloter la production au niveau Game art et animation 3D et VFX</b></p> <p><i>Le concepteur réalisateur créé des documents de gestion de projet afin d'organiser, de superviser et d'assurer un suivi du bon déroulement de la production. Il exploite des logiciels de gestion de projet dans cette phase de production.</i></p>		<p><i>Toutes les compétences constitutives du bloc 2 pour les activités de A4 sont évaluées sur la base des productions suivantes :</i></p>	



**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

<p>A4.1 Mise en place des tableaux de bord de suivi de production :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organisation et évaluation qualitative et quantitative pour le lancement de la production.</li> <li>- Répartition et supervision des tâches, rôles et deadline (milestone).</li> </ul>	<p>C4.1.1 Organiser et évaluer le lancement de la production en analysant les besoins en termes de ressources matérielles, en identifiant les indicateurs de mesure pour optimiser la phase de production, en faisant une estimation sur les ressources humaines nécessaire, en délais et en temps de travail de manière à garantir le bon déroulement de la production et assurer un livrable qualitatif et quantitatif du projet de production du jeu vidéo ou du film</p>	<p><b>Mise(s) en situation au travers d'un projet reconstitué</b> une gestion, un pilotage et un management de projet d'une production game art et film d'animation</p>	<p>CR4.1.1 La valeur qualitative et quantitative est mesurée par :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une analyse des besoins en termes de ressources matérielles nécessaires pour la production, l'identification précise des indicateurs de mesure pour optimiser la phase de production</li> <li>- Une estimation cohérente en termes de ressources humaines nécessaires pour mener à bien la production. La mise en place d'une organisation optimale sur le respect des délais et des temps de travail alloués pour la production. La qualité des tableaux de bord des livrables produits par l'équipe de production</li> </ul>
	<p>C4.1.2 Lister et hiérarchiser les fonctions et les étapes de production dans un outil de tracking en identifiant tous les points de construction, d'organisation et d'évolution de la production dans l'objectif de performer le management des équipes.</p>	<p><b>C4.1.1 &amp; C4.1.2</b> Organisation des tableaux de bord du suivi de production et organisation du tracking</p>	<p>CR4.1.2 L'organisation de la production est mesurée par une répartition du travail prenant en compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les fonctions et les étapes de la production sont listées et managés de manière exhaustive, un outil de tracking est exploité de manière concrète et organisée permettant d'évaluer la hiérarchisation des fonctions et les étapes et les points de la production</li> <li>- L'outil de tracking utilisé intègre l'exploitation d'un management qui planifie les tâches et le travail en équipe, valorise des résultats en termes de répartition des tâches, des résultats et des performances techniques. La conduite managériale est démontrée par une bonne coordination RH et technique.</li> </ul>

			<p><del>est exploité avec pertinence dans le cadre de la planification du travail en équipe, la gestion performer le management des équipes, le management des équipes par une répartition adaptée des fonctions, tâches et durée de prestation, des points de performances et d'amélioration sont identifiés</del></p>
<p>A4.2 Veille et contrôle ou suivi de production :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organisation d'un suivi permanent l'état d'avancement de la production</li> <li>- Réalisation de corrections imaginées proposées pendant la production</li> </ul>	<p>C4.2.1 Analyser les différents rendus quotidiens postés par les équipes de production afin de valider le respect des contraintes établies en phase de préproduction en comparant les états d'avancement et les points de divergences intervenant au moment de la production</p>	<p><b>C4.2.1 &amp; C4.2. 2</b> Conduite et veille de suivi de production permettant d'analyser les rendus et apporter des actions correctives</p>	<p>CR4.2.1 L'état d'avancement dans le suivi de la production est mesuré de la manière suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le suivi quotidien permet de rendre compte quotidiennement des avancées réalisées tout en prenant en compte les exigences listées sur les tableaux de bord de pré production</li> <li>- L'exactitude des tâches réalisées sont notifiées dans le tracking, elles sont évaluées hiérarchiquement, les rendus sont comparés à partir des normes qualités requises par les contraintes, les points de divergences sont identifiés et traités réactivement pour respecter les délais de production</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

	<p>C4.2.2 Proposer des corrections visuelles par over painting et/ou par des commentaires textuels indiqués dans l'outil de tracking afin de permettre aux équipes de production de réviser et de corriger les éléments de production.</p>		<p>CR4.2.2 La réalisation des corrections imagées est vérifiée par :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La veille et le contrôle du suivi de production est organisée régulièrement et les propositions sont faites avec cohérence à partir de l'outil de tracking. Les commentaires textuels sont précis et un délai de traitement et de correction est alors calculé</li> <li>- La pertinence des suggestions de correction proposées, notamment en termes d'amélioration de la lisibilité, de l'esthétique et de la cohérence visuelle des éléments de production.</li> </ul>
<p><b>A5 Création digitale pour la réalisation des assets et effets spéciaux</b></p> <p><i>Le concepteur réalisateur produit et manage l'ensemble du contenu défini en phase de la préproduction en exploitant des techniques de création digitale sur un large spectre de logiciels adaptés en suivant le document de gestion de projet.</i></p>		<p><i>Toutes les compétences constitutives du bloc 3 pour les activités de A5 sont évaluées sur la base des productions suivantes :</i></p> <p><b>Cas pratique</b> mettant en scène des créations digitales d'assets pour les effets spéciaux</p>	
<p>A.5.1 Production des assets visuels (éléments visuels)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Construction des assets en 3D (Character, Props, Environment artist)</li> <li>- Production des effets spéciaux et assets simulés (Fx, Cfx, Grooming artist)</li> </ul>	<p>C5.1.1 Créer des éléments visuels en 3D en analysant et interprétant les concepts validés en phase de préproduction afin de produire à partir de logiciels pour modeler des modèles 3D en haute définition des environnements, des accessoires et des personnages en adaptant sans</p>	<p><b>C5.1.1 &amp; C5.1. 2</b> Production d'assets en 3D en y adaptant des effets spéciaux à animer dans les scènes</p>	<p>Cr5.1.1 La construction des éléments visuels en 3D est vérifié les qualités d'exécution suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La précision d'interprétation des modèles 3D en lien avec la demande de la préproduction et la conformité aux exigences des effets spéciaux, l'optimisation et la recherche de performance des surfaces polygonales des modèles démontrant la capacité à</li> </ul>

	<p>cesse les effets spéciaux définis et attendus par la réalisation.</p>		<p>réduire le nombre et la densité du maillage</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La pertinence à adapter en continu les modèles 3D aux besoins et aux commentaires des réalisateurs et des autres professionnels de la production en démontrant la maîtrise des méthodes de traitement des textures, des maillages, et matériaux à l'aide de projection/backing de normal map ou displacement map, la qualité et en démontrant ses qualités d'exploitation des logiciels de pointe dans le contexte spécifique de la création 3D.</li> </ul>
	<p>C5.1.2 Concevoir et animer des effets spéciaux réalistes et crédibles en collaboration avec l'équipe de production pour créer des scènes avec des effets spéciaux en utilisant des techniques pour simuler des particules, des fluides, des explosions..., et pour corriger la couleur des effets visuels à l'aide d'outils de correction de couleur afin de s'assurer qu'ils correspondent à l'ambiance et au ton général de la production.</p>		<p>CR5.1.2 La qualité de la conception des effets spéciaux est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lien entre les exigences du projet de production et le résultat des effets réalisés et animés. L'intégration des effets spéciaux dans la production en termes de réalisme et de coordination. Le traitement des paramétrages est réalisé en fonction des besoins au niveau des logiciels spécialisés tels que Maya, Houdini ou After Effects pour concevoir des effets spéciaux de haute qualité et crédibles.</li> <li>- L'animation et l'intégration des différents effets s'incorpore avec crédibilité et harmonie dans les scènes, elle correspond à l'ambiance souhaitée par la production. La correction de couleur afin d'ajuster la couleur des effets visuels pour qu'ils s'intègrent harmonieusement dans la scène. Le respect des délais impartis</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

			pour la conception et l'animation des effets spéciaux.
<p>A5.2 Optimisation des process de travail pour les équipes de production (Technical Artist)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Codification et script des outils virtuels implémentés dans les logiciels existants</li> <li>- Optimisation et supervision des process de travail pour les équipes de production (Technical Artist) - Tests et accompagnement des équipes à l'utilisation de ses outils d'optimisation de production</li> </ul>	<p>C5.2.1 Concevoir et scripter des outils virtuels pour optimiser les process de travail (Technical Artist) des équipes de production en détectant les tâches répétitives, les étapes clés et les points de friction, de manière à intégrer dans les logiciels utilisés par la production les workflows et l'automatisation des tâches répétitives de manière à optimiser la qualité de la production</p>	<p><b>C5.2.1 &amp; C5.2. 2</b> Organisation du travail en équipe de production : construction des scripts et de process qualité</p>	<p>CR5.2.1 La qualité de codification des scripts et leurs implémentations dans les logiciels est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La conception des outils virtuels sont adaptés aux besoins préalablement identifiés au niveau des équipes de production, les workflows réalisés sont pertinents et optimise l'organisation et le temps de travail</li> <li>- La codification des scripts permet d'optimiser la qualité tout au long de la production et démontre la réduction des délais de production</li> </ul>
	<p>CR5.2.2 Tester et accompagner les équipes de production (technical Artist) pour garantir et évaluer la bonne utilisation des outils créés et améliorer leurs efficacités en élaborant une stratégie de tests pour vérifier le bon fonctionnement des outils virtuels et de tester pédagogiquement les équipes de production dans leurs exploitations et le cas échéant détecter les dysfonctionnements de manière à garantir la bonne utilisation des outils et améliorer leur efficacité.</p>		<p>CR5.2.2 Les process de travail sont organisés de manière à mesurer les qualités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une conception de tests rigoureux en cohérence avec les woorkflows, les dysfonctionnements sont identifiés et traités. La stratégie d'organisation supervise une optimisation réelle et concrète des processus de travail en termes d'optimisation de la qualité et du temps</li> <li>- L'accompagnement des équipes démontre une constance, les workflows sont expliqués et managés de manière cohérente et pédagogue, les instructions données sont vérifiées par un accompagnement personnalisé et pédagogique</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

<p><b>A6 Animation des contenus visuels</b>  <i>Le concepteur réalisateur met en place des outils de manipulation pour garantir la mobilité des assets en vue de les animer</i></p>		<p><i>Toutes les compétences constitutives du bloc 3 pour les activités de A6 sont évaluées sur la base des productions suivantes :</i></p>	
<p>A6.1 Production des systèmes de contrôle et de manipulations en vue d'animer le contenu visuel produit</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développement de systèmes de contrôles pour animer le contenu visuel produit (Setup /Rig)</li> <li>- Production des systèmes de manipulations interactifs pour le contenu visuel (Skinning)</li> </ul>	<p>C6.1.1 Organiser des systèmes de contrôles pour animer les contenus visuels produits en identifiant les éléments interactifs à traiter de manière à développer des systèmes de manipulations UI/UX dans l'objectif de permettre aux utilisateurs d'interagir avec ces éléments, en testant et le cas échéant effectuer le débogage des logiciels appliqués pour s'assurer les attentes soient conformes sur techniques et fonctionnelles dans l'animation des assets.</p>	<p><b>Cas pratique</b> mettant en scène des animations de contenus</p> <p><b>C6.1.1 &amp; C6.1. 2</b>          Manipulation interactive des systèmes d'animation des contenus visuels</p>	<p>CR6.1.1 Le développement des systèmes de contrôle de l'animation est qualifié par :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une programmation adaptée sur les logiciels pour contrôler et identifier avec pertinence l'animation du contenu visuel, la conception des manipulations UI/UX permet aux utilisateurs d'interagir en fonction des attentes de la production et avec efficacité</li> <li>- Des tests et débogages des logiciels exploités répondent aux attendus, une procédure de contrôle est organisée et les dysfonctionnements sont identifiés et traités. Des conseils sont donnés aux utilisateurs pour améliorer les manipulations et les résultats d'animation des contenus</li> </ul>
	<p>C6.1.2 Réaliser le skinning sur l'ensemble des systèmes de manipulation des personnages à animer, en concevant et en distribuant les enveloppes virtuelles pour permettre une déformation fluide du maillage polygonal de manière à garantir un contrôle précis des mouvements du personnage animé dans le contexte d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation</p>		<p>CR6.1.2 La réalisation des systèmes de manipulation des personnages est vérifiée par :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un skinning permettant de visualiser le niveau de perfection dans la fluidité des mouvements des personnages animés, la qualité des rendus permettant de mesurer la densité des mouvements et la qualité de déformation du maillage polygonal</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- La dextérité dans l'exploitation des logiciels et de la compréhension des attentes des équipes de production, la cohérence des rendus par rapport aux attentes des équipes de production et le respect des délais de production de l'animation des personnages</li> </ul>
<p>A6.2 Production des animations visuelles au niveau des mouvements et des expressions adaptées au film d'animation ou le jeu vidéo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animation d'objets ou de personnages en Key frame et motion capture</li> <li>- Animation des expressions faciales et autres détails de mouvements musculaires du corps (Blend Shape artist)</li> </ul>	<p>C6.2.1 Animer des objets ou des personnages en utilisant les techniques d'animation Key Frame et de motion capture proposé par des logiciels d'animation 3D tel que Blender pour définir et enregistrer les mouvements en fonction des attentes des scènes définies par les équipes de production</p>	<p><b>C6.2.1 &amp; C6.2. 2</b> Gestion des mouvements et des expressions des assets</p>	<p>CR6.2.1 La qualité de la production des animations visuelles au niveau des mouvements et des expressions est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'animation des objets et des personnages respecte les instructions données par les équipes de production, les gestes, les rythmes et les actions sont conformes au script spécifié</li> <li>- La qualité de la fluidité de l'animation visuelle grâce au réalisme des mouvements créé et la cohérence des enchaînements naturels des mouvements</li> </ul>
	<p>C6.2.2 Animer les expressions faciales et les mouvements musculaires du corps en utilisant la technique Blend Shape à partir d'un logiciel d'animation 3D et d'un langage de programmation de scripts pour créer une animation visuelle adaptée aux contraintes des caméras et de l'environnement de la scène afin de les rendre plus vivants, expressifs et captivants la création et l'animation des personnages en 3D et de dans le domaine du film d'animation et du jeu vidéo</p>		<p>CR6.2.2 La qualité de l'animation des expressions faciales et des mouvements musculaires est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les expressions faciales et les mouvements musculaires sont conformes aux attendus définis par les équipes de production. L'authenticité des expressions et des mouvements démontre une fluidité naturelle</li> <li>- Les contraintes visuelles sont comprises et permettent la prise en compte des jeux de caméras pour rendre dans la scène jouée une fluidité expressive et</li> </ul>

			captivante d'une scène de film d'animation ou de jeu
<p><b>A7 Encadrement et supervision de la qualité de la production (CG ARTIST / HEAD OF CG / 3D GENERALIST)</b>  <i>Le concepteur-réalisateur contrôle à la fois la qualité des rendus de production et veille au respect du document de gestion de projet tout au long de la production. Il a pour rôle de manager le suivi pour l'ensemble des étapes du projet en veillant à la fois sur la qualité des rendu et la gestion de temps de production.</i></p>		<p><i>Toutes les compétences constitutives du bloc 2 pour les activités de A7 sont évaluées sur la base des productions suivantes :</i></p> <p><b>Mise en situation pratique et simulée dans l'encadrement</b> d'une conduite de supervision des équipes de production des assets</p>	
<p>A7.1 Suivi et encadrement du document de gestion de projet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organisation de l'encadrement de la production des assets</li> <li>- Encadrement sur le respect des deadlines</li> </ul>	<p>C7.1.1 Organiser l'encadrement de la production des assets à partir des documents de suivi de gestion de projet mis en place par les équipes, en assurant une production cohérente respectant les délais et les budgets alloués, les contraintes liées aux effets spéciaux de manière à mener à bien la production des assets afin d'intégrer les scènes produites au fur et à mesure des avancées du film ou du jeu vidéo</p>	<p><b>C7.1.1 &amp; C7.1.2</b>          Suivi du document de projet de production et aménagement du temps de réalisation de travail sur le livrable</p>	<p>CR7.1.1 Le respect de l'encadrement de la production est mesuré à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'organisation du budget dans sa répartition cohérente permet de respecter les attentes et les exigences de la production. Les délais des livrables sont respectés grâce au respect des normes techniques. Le management des équipes de réalisation est cohérent de par les consignes données et l'organisation des contrôles</li> </ul>



**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

	<p>C7.1.2 Suivre et superviser les enjeux techniques et humains des états d'avancement et de la qualité de la production des ressources numériques visuelles en anticipant les obstacles de manière à garantir le respect des deadlines défini par la production de manière à livrer les assets dans les délais impartis définis dans le document de gestion de projet</p>		<p>CR 7.1.2 La qualité de la gestion de projet est mesurée par un encadrement qui permet de mesurer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les critères d'exigences du document de gestion de projet sont respectés en termes de délais et de qualités d'exécution.</li> <li>- Les obstacles de réalisation des assets sont identifiés et des préconisations de résolutions sont quantifiés et qualifiés pour maintenir le cadre qualité demandé par le document de gestion de projet</li> </ul>
<p>A7.2 Analyse des réalisations artistiques tout au long de la production</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Veilles aux respects de la cohérence visuelles artistique et créative avec les équipes de Concept artist (reporting sur les réalisations et les tableaux)</li> <li>- Optimisation et coordination de l'organisation générale du travail des équipes de production</li> </ul>	<p>C7.2.1 Analyser en permanence la production visuelle artistique de l'ensemble du projet en s'assurant au travers de reporting et de tableaux la cohérence des réalisations effectuées, de vérifier si les exigences émanant des concept artist sont comprises et respectées et le cas échéant prendre les mesures nécessaires en cas de besoin.</p>	<p><b>C7.2.1 &amp; C7.2.2</b> Analyse et reporting des réalisations tout au long de l'avancement de la production</p>	<p>CR7.2.1 La qualité de la production visuelle est analysée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La pertinence et l'exhaustivité des reporting et tableaux de contrôle de production.</li> <li>- Les exigences définis par les concepts artist sont transcrits sous forme de critères contrôlables et mesurables dans les reporting</li> </ul>
	<p>C7.2.2 Organiser une veille permanente sur le travail des équipes de réalisation en mettant en place des procédures de communication auprès de l'ensemble des acteurs internes et externes impliqués dans les réalisations de manière à surveiller la qualité produite en fonction des exigences de la production et de mesurer l'état d'avancement dans la construction des assets</p>		<p>CR7.2.2 La qualité des procédures de l'organisation de la réalisation est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les liens entre les équipes de réalisation sont transcrits dans des procédures d'organisation, la communication qui en découle est claire et fluide, les consignes à appliquer sont respectées grâce à une gestion et une supervision de l'information retranscrite claire et fluide</li> <li>- L'état d'avancement dans la réalisation des assets est mesuré régulièrement grâce à un</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

			<p>outils de gestion d'avancement de projet paramétré en fonction des attentes de la production, il mesure les deadlines. Un process de contrôle qualité est organisé de manière permanent</p>
<p><b>A8 Rendus du contenu visuel animé : Option animation 3D et VFX</b></p> <p><i>Le concepteur réalisateur spécialisé en animation 3D et VFX donne vie et garantit un rendu finalisé et maîtrisé sur contrainte d'une technologie de rendu pré calculé</i></p>		<p><i>Toutes les compétences constitutives du bloc 4 pour les activités de A8 sont évaluées sur la base des productions suivantes :</i></p>	
<p>A8.1 Traitement final de la production des rendus et du compositing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exploitation de la mise en lumière de la production finale (Lighting artist)</li> <li>- Création d'un univers final de la production cohérent et harmonieux par le compositing des rendus</li> </ul>	<p>C8.1.1 Mettre en lumière le contexte global de la production en s'assurant par l'exploitation de logiciels de modélisation 3D de la bonne luminosité, des ombres et des couleurs ainsi que la bonne utilisation de techniques propres au lighting dans l'objectif de créer un produit final réaliste et en concordance avec les exigences du scénariste dans le champ de l'animation 3D et VFX</p>	<p><b>Cas pratique basé sur une situation réelle ou reconstituée,</b> amenant la production d'une restitution sur les rendus du contenu visuel attendu en film d'animation 3D et VFX</p> <p><b>C8.1.1 &amp; C8.1.2</b> Suivi du traitement final de la production et du compositing</p>	<p>CR8.1.1 L'exploitation du traitement de la mise en lumière d'une production finale est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les exigences de la production sont identifiées et traitées de manière qualitative pour donner un rendu final adapté aux attentes. Les avis et commentaires des équipes de production sont pris en compte et des révisions sont alors apportées</li> <li>- L'utilisation des logiciels de modélisation 3D permettent dans leurs paramétrages de mesurer les peaufinages de lumière en fonction des différents attendus, la qualité des éclairages s'adapte aux</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

	<p>C8.1.2 Rassembler les différents éléments d'une production tels que les images de fond, les personnages, les effets spéciaux...afin de créer un univers cohérent et harmonieux en utilisant des logiciels de compositing et de rendu dans l'objectif de créer un univers final harmonieux et esthétique répondant aux exigences du scénariste ou du commanditaire</p>		<p>exigences définies par le scénariste ou le commanditaire</p> <p>CR8.1.2 La qualité d'un compositing final est mesuré à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les techniques de composition du rendu sont présentes et démontrent une bonne technicité dans la manière de traiter le rendu final des images tant au niveau de la couleur que dans l'harmonie des scènes et des effets attendus par le scénariste.</li> <li>- La qualité de la communication avec les équipes de production permet au compositing de remanier si nécessaire des finitions et de démontrer une très haute qualité du travail de finition livré</li> </ul>
<p>A8.2 Paramétrage et gestion des calculs de rendus sur le parc informatique (Wrangler artist)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Supervision des paramétrages IT sur les logiciels de rendus d'images</li> <li>- Configuration de la répartition des rendus sur le parc informatique interne et/ou externe (render farm)</li> </ul>	<p>C8.2.1 Superviser les paramétrages IT sur les logiciels de rendu d'images pour gérer et surveiller les aspects informatiques liés à la production de rendu d'images en exploitant des techniques liées à la gestion de la file d'attente rendu sur un parc informatique afin d'assurer la qualité et l'efficacité de la production en garantissant des rendus fiables et en temps voulu pour les projets.</p>	<p><b>C8.2.1 &amp; C8.2.2</b> Suivi des paramétrages et gestion des rendus informatiques visuels</p>	<p>CR8.2.1 La qualité des paramétrages et la gestion des calculs de rendu sont supervisés à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La vitesse et la précision de la gestion des fichiers de rendu sont assuré dans le respect des délais de livraison, les ressources informatiques sont allouées de manière optimale en fonction de la charge de travail. L'efficacité de la gestion des enchères de rendu est examinée en fonction du temps d'attente des rendus</li> <li>- L'exactitude de la sortie du rendu tel que spécifié par la production, le tout dans les limites du temps et du budget impartis est conforme aux attentes des spécifications de la production et aux commentaires des parties prenantes de la production.</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

	<p>C8.2.2 Gérer la distribution efficace et optimale des rendus en utilisant une infrastructure informatique interne et/ou externe adéquate permettant l'exploitation de techniques sur des logiciels de production et des techniques en gestion de la file d'attente des rendus de manière à démontrer une qualité sur la rapidité et le temps de traitement optimal pour garantir une performance régulière et fiable des rendus pour la production</p>		<p>CR8.2.2 La qualité de la gestion de l'exploitation de l'infrastructure informatique permet :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une veille drastique de l'optimisation des ressources internes et externes exploitées dans le projet en cours et des retours managériaux auprès des parties prenantes</li> <li>- Une gestion optimale des rendus par une vérification sur la fiabilité des attentes, un traitement optimal sur la qualité en temps et en performance des rendus, une gestion réactive dans le traitement d'un render farm (calculs du rendu des images de synthèse)</li> </ul>
<p><b>A9 Rendu du contenu en temps réel : Option Game art</b></p> <p><i>Le concepteur réalisateur spécialisé en Game Art garantit un rendu interactif sous contrainte d'une technologie de calculs d'images en temps réel</i></p>		<p><i>Toutes les compétences constitutives du bloc 5 pour les activités de A9 sont évaluées sur la base des productions suivantes</i></p>	
<p>A9.1 Optimisation du contenu visuel final la production en game art</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Production d'une version finale par une gestion réduite des polygones des assets</li> <li>- Réalisation du stockage des informations d'éclairage des scènes</li> </ul>	<p>C9.1.1 Réduire le nombre de polygones des assets de manière à optimiser le contenu visuel en identifiant les zones de surcharge de polygones qui viendra interférer sur la performance du jeu en termes de temps de chargement et de rendu d'images sans compromettre la qualité visuelle finale des interactivités du jeu</p>	<p><b>Cas pratique basé sur une situation réelle ou reconstituée,</b> amenant la production d'une restitution sur les rendus du contenu visuel attendu en game art</p> <p><b>C9.1.1 &amp; C9.1.2</b> Suivi du traitement final de la production et la gestion polygonale des assets en temps réel</p>	<p>CR9.1.1 L'optimisation du contenu visuel final dans une production game art est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le nombre de polygone dans une scène est réduit grâce à la bonne maîtrise d'un logiciel spécialisé, les résultats sont comparés à la fois sur la réduction et le maintien de la qualité visuelle</li> <li>- Le résultat démontre que le temps de chargement du rendu est réduit en comparant le jeu avec les assets originaux et après la réduction des polygones</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

	<p>C9.1.2 Exploiter des logiciels spécialisés dans le stockage et la gestion des informations d'éclairage pour assurer une organisation efficace des données et des informations d'éclairage des scènes dans le cadre d'une production en game art, en respectant les attentes et les normes du client.</p>		<p>CR9.1.2 La qualité de la réalisation du stockage des informations d'éclairage est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le stockage des informations d'éclairage est réalisé grâce à la bonne maîtrise du logiciel spécialisé. Des critères de notation permettent de quantifier efficacement les informations de manière les traiter en fonction des besoins d'optimisation des traitements polygonales</li> <li>- Une surveillance est mise en place de manière à connaître le niveau de satisfaction du scénariste ou commanditaire pour savoir par un travail comparatif si les résultats correspondent aux attentes et aux normes fixées</li> </ul>
<p>A9.2 Habillage optimal des scènes par duplication et répartition assistée (TECH ARTIST)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gestion de la répartition des assets et duplication des textures (trim sheet, scattering)</li> <li>- Création et application de masques pour casser l'effet de redondance visuelle</li> </ul>	<p>CR9.2.1 En collaboration avec le level designer, gérer la répartition des assets et dupliquer les textures des scènes avec habillage optimal en utilisant des techniques avancées de duplication et de répartition assistée pour optimiser la production de jeux vidéo.</p>	<p><b>C9.2.1 à C9.3.2</b> Suivi des rendus par rapport aux mises en scènes devant proposer des duplications et des réductions d'effets et des redondances pour un rendu interactif optimal</p>	<p>CR9.2.1 La qualité de la technicité utilisée pour la répartition des assets et de la duplication des textures est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'efficacité de l'utilisation des techniques avancées par une analyse un comparatif des temps de production avant et après leur application</li> <li>- Des scènes vérifiant s'ils sont correctement habillées en les visualisant à travers les logiciels spécialisés et en effectuant des tests pour évaluer leur qualité. En quantifiant l'habillage optimal des scènes à partir de critères établis par le level design qui permettent d'évaluer le niveau et la qualité de l'habillage final des assets.</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

	<p>CR9.2.2 Gérer la répartition des assets et dupliquer les textures des scènes d'habillage de manière optimale en utilisant des techniques avancées de duplication et de répartition assistée notamment le trim sheet et le scattering, pour optimiser la répartition des assets et des textures afin de respecter les normes et les attentes de la production finale du jeu vidéo.</p>		<p>CR9.2.2 La gestion des applications de masques pour casser les effets de redondance visuelle sont mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les normes de production sont respectées en examinant si les assets et les textures sont correctement répartis et s'intègrent bien dans le jeu. Des critères de mesure de satisfaction sont préétablis de quantifier le respect des normes attendus pour la production du jeu vidéo</li> <li>- L'adéquation de la répartition des assets et des textures en examinant le temps de chargement du jeu et les performances du moteur graphique sont comparé et prouve les performances du moteur graphique dans la présentation finale du jeu vidéo</li> </ul>
<p>A9.3 Réalisation des rendus du contenu interactif en temps réel d'un jeu vidéo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paramétrage du moteur de rendu en temps réel (Unreal engine)</li> <li>- Application de filtres et effet de post traitements temps réel avec mise en application d'un prototype</li> </ul>	<p>C9.3.1 Paramétrer le moteur de rendu en temps réel, notamment l'Unreal Engine, pour réaliser dans le cadre d'une production game art des rendus de contenu interactif en temps réel dans l'objectif de produire un jeu vidéo de haute qualité et correspondant aux attentes du scénariste.</p>		<p>CR9.3.1 La qualité du paramétrage du moteur de rendu permet de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Par la visualisation du jeu en action et l'analyse des captures d'écran une évaluation est rendue pour examiner à partir de critères établis, la résolution, les textures, la fluidité des animations...</li> <li>- Des critères sont quantifiés à partir des normes de conformités des attendus pour comparer et mesurer le degré de satisfaction du scénariste ou commanditaire et le cas échéant remédier aux situations</li> </ul>

**OPTIONS : FILM D'ANIMATION 3D ET VFX OU GAME ART**

**NIVEAU 7**

	<p>C9.3.2 Appliquer des filtres et des effets de post-traitement en temps réel avec la mise en application d'un prototype jouable pour réaliser des rendus de contenu interactif de qualité graphique supérieure dans le but de vérifier le bon fonctionnement du jeu et de produire des effets immersifs et attractifs conformes aux attentes du scénariste ou commanditaire</p>		<p>CR9.3.2 La qualité de l'application de filtres et d'effets post traitement permet d'apporter au rendu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A partir d'un travail comparatif en phase finale des rendus visuels, des effets et filtres sont proposés et appliqués avec précision et démontre clairement les améliorations apportées de manière à être conforme aux attentes du scénariste ou commanditaire.</li> <li>- La conformité des attendus est quantifiée et comparée de manière à rendre efficient les attentes finales du scénariste ou commanditaire</li> </ul>
<p><b>A10 Activité transversale à toutes les activités : démarche inclusive</b></p> <p><b>A10.1 Aménagement de l'accueil de tous les types de handicaps privilégiant l'inclusion à toutes les fonctions de la conception et la réalisation de créative média et Entertainment</b></p> <p>Aménagement du temps et le poste de travail</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prise en compte du handicap et adaptation des attributions du poste pour accompagner les besoins identifiés</li> <li>- Aménagement ergonomique du poste de travail et des éventuels déplacements professionnels</li> </ul>	<p>CT 1 : Mettre en place une démarche d'inclusion en fournissant les moyens techniques, humains et émotionnels nécessaire à l'aménagement du poste de travail afin de fournir une bonne intégration au sein des équipes et de leurs activités au quotidien</p> <p>CT 2 : Aménager le temps de travail des personnes en situation de handicap à partir des conseils du référent handicap attiré en interne et éventuellement externe dans l'objectif de respecter les conditions de travail et mesure le niveau de pénibilité du collaborateur concerné</p>	<p>Mise en situation reconstituée à partir d'un cas réel d'entreprise décrivant une adaptation d'inclusion d'une PSH au sein d'un service</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A partir de ce cas il est mis en place une démarche d'inclusion ayant pour objectif d'adapter le poste de travail, la bonne intégration dans l'équipe de la personne. Un aménagement du temps de travail est mis en place et un accompagnement avec les instances concernés est mis en place</li> </ul>	<p>CR1 : Le collaborateur concerné est accueilli dans les règles respectant son type de handicap : son profil de poste et son temps de travail est visé par le référent handicap et son supérieur hiérarchique veille à ce qu'aucune discrimination soit faite tant sur le plan technique que sur le plan humain et émotionnel</p> <p>CR2 : Des aménagements techniques et ergonomiques sont mis en place sur le poste de travail. Un aménagement contractuel est prévu en fonction du type de handicap concernant les conditions de temps de travail et dans le respect réglementaire</p>
<p><b>Epreuve de mise en situation réelle : Présentation visuelle d'un projet mémoire qui amène à réaliser une part d'un projet global d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo en individuel basée sur l'exploitation d'un contexte artistique, technique et managérial, faisant l'objet de la restitution d'une présentation visuelle et orale devant un jury professionnel.</b></p>			