Intitulé : CONCEPTEUR 2D/3D – GAME ARTIST

REFERENTIEL D'ACTIVITES *Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
Activité 1. Recherche graphique en vue de définir la direction artistique adaptée au concept de jeu et rédaction de la bible graphique. - Élaboration des différents axes artistiques du jeu en fonction des contraintes du cahier des charges, - Collecte des références artistiques et culturelles, - Réalisation des recherches graphiques de préproduction des personnages, environnements, effets-spéciaux, interfaces graphiques en adéquations avec le cahier des charges et les exigences du commanditaire,	A1C1. Collecter des références réelles et artistiques en s'appuyant sur des éléments de veille artistique vidéo-ludique, cinématographique, illustrée, mais aussi culturelle, architecturale… adaptées au positionnement visuel et aux contraintes de budget et de temps du projet. A1C2. Créer les recherches graphiques de préproduction en 3D et 2D des personnages, environnements, effets spéciaux, d'interface utilisateur en s'appuyant sur les références collectées afin de déterminer l'intention, le style et leur l'impact artistique et ainsi, permettre leur réalisation future (Illustrations en pose de personnages, expressions, vue d'environnements,	**Epreuve 1 – Préproduction d'un Projet de jeu vidéo** **Réalisation d'un concept graphique de jeu :** A partir d'un cahier des charges d'un commanditaire fictif, le candidat réalise un document définissant la direction artistique d'un concept de jeu vidéo de type « Bible graphique » couvrant les différents besoins nécessaires à la définition visuelle du projet. Le candidat y présente selon cette structure : - Les informations générales du projet (cible, tendances graphiques, type de jeu, etc.) ; - Le contexte « narratif » ; - Les fonctionnalités du jeu et les besoins artistiques liés ; - Les influences, références artistiques et historiques ; - Les choix de styles visuels, les contraintes artistiques et techniques liées et argumentées pour permettre un passage en production. - Les personnages, leur caractérisation et signaux distinctifs et leurs recherches graphiques de préproduction ; - Les environnements, leur ambiance, temporalité, contextualisation	**Critère C1**. Le candidat identifie les « Références » visuelles et culturelles qui inspirent la direction artistique du projet et les intègres de manière organisée, cohérente et justifiée au sein d'un document de conception artistique. Le document est composé des éléments suivants : - Une catégorisation par Type ou Support (Vidéoludique, cinématographique, culturel, etc.) du groupe de références ; - Le titre original de l'œuvre ; - Les auteur(s) ou l'équipe de développement de l'œuvre ; - La date de sortie de l'œuvre ; - Les critères de choix par le candidat de l'œuvre, l'impact sur la direction artistique, en lien avec le projet et à ses contraintes

	ambiance lumineuses et colorimétriques, effets atmosphériques, etc.).	géographique, climatique et leurs recherches graphiques de préproduction ; - Les effets spéciaux (FX), leur impact dans le projet et leurs recherches graphiques de préproduction. - Les objets, obstacles et ressources du jeu (props) et leurs recherches graphiques de préproduction ; - Une ou plusieurs illustrations d'un ou plusieurs visuels de type « promotionnels » (key art) donnant une vision claire et précise de l'univers et de la direction artistique du projet. Le livrable est finalisé en cohérence avec les intentions artistiques d'ambiance. Le document comporte entre 35 et 55 pages.	**Critère C2**. Le candidat propose des recherches graphiques 2D et 3D : - Dont l'intention artistique est adaptée, homogène et singulière ; - Qui illustrent le propos du projet de manière identifiable par rapport à la vision définie par le commanditaire dans le cahier des charges ; - Dont les recherches graphiques des personnage/environnements/objets/Effets spéciaux répondent aux éléments définis dans le cahier des charges ; - Dont les recherches graphiques de personnages/Environnements/Objets/Effets Spéciaux respectent la qualité minimum permettant une production en 3D et/ou 2D ; - Soumet des solution techniques et artistiques adaptées au cahier des charges du projet ;
	A1C3. Concevoir l'identité graphique du projet par le biais d'un ou plusieurs visuels de type « promotionnels » (key art, illustrations type affiche, etc.), afin d'apporter une identité documentaire utile à la promotion du jeu dans le respect du positionnement visuel et du cahier des charges.		**Critère C3**. Le candidat propose une illustration 2D/3D (Key Art) utile à la promotion du jeu : - L'exécution du « key art » proposé est correctement réalisée (sans défaut visuel) et respecte la qualité minimum requise à la promotion d'une production de jeu ; - L'illustration est lisible, aisément compréhensible et véhicule l'intention du commanditaire contenue dans le cahier des charges ;

- Rédaction de la bible graphique du projet en collaboration avec les équipes artistiques et techniques, - Intégration des références et inspirations artistiques, - Intégration des recherches artistiques de préproduction, - Rédaction d'un argumentaire expliquant les différents choix artistiques effectués	A1C4. Composer la bible graphique du projet intégrant les informations générales, le contexte, les influences, les références artistiques triées, les recherches graphiques réalisées en préproduction, afin de transmettre l'intention du projet aux équipes en adéquation avec celle du commanditaire, dans le respect des contraintes initialement définies dans le cahier des charges.		**Critère C4.** Le candidat présente le document « Bible graphique » selon la méthodologie d'usage et intègre à minima les éléments suivants dans le document : - Les informations générales du projet ; - Le contexte « narratif » ; - Les fonctionnalités du jeu et les besoins artistiques liés ; - Les références d'influences artistiques et historiques ; - Les recherches de préproduction réalisées ; - Le key-art. - La documentation artistique est organisée par métiers : Personnages, Environnement, Tech-Art, Level art, interface utilisateur…)

Intitulé : CONCEPTEUR 2D/3D – GAME ARTIST

REFERENTIEL D'ACTIVITES *Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
Activité 2. Conception et implémentation des éléments graphiques de jeu à destination d'un moteur de jeu temps réel - Respect des intentions de systèmes et de mécaniques de jeu exprimées dans la bible de Game Design et en collaboration avec l'équipe technique (Game-Designer, Développeurs, etc.), lors de la création des éléments graphiques du projet de jeu. - Production des éléments graphiques finaux en 3D et/ou 2D à partir des recherches et références artistiques de la bible graphique dans le respect des contraintes d'intégration dans le moteur de jeu temps réel. - Réalisation de l'habillage d'éclairage, de mise en surface et des ambiances visuelles des éléments de production 3D/2D, à l'aide des outils disponibles à l'intérieur du moteur de jeu, - Intégration du contenu graphique 3D/2D finalisé à l'intérieur du moteur de jeu temps réel de l'ensemble du projet tel que défini	A2C1. Concevoir un ou plusieurs éléments de production graphique en 3D/2D nécessaires au développement du projet de jeu vidéo au moyen d'utilisation de logiciel spécifique, afin de traduire les préconisations définies dans la bible de Game Design, le cahier des charges et les recherches artistiques réalisées dans la Bible Graphique.	**Epreuve 2 –Production d'éléments graphiques à destination d'un prototype de jeu.** A partir d'un cahier des charges, d'une bible de Game Design et d'une bible graphique d'un commanditaire fictif, le candidat réalise un prototype temps réel de concept graphique et artistique de jeu-vidéo : - Dont le rendu est de type « Vertical Slice », c'est-à-dire un segment représentatif des éléments graphiques contenu dans le jeu final (qualité, fonctionnalités, expérience de jeu) ; - Le candidat aura à sa disposition le Moteur de jeu 3D temps réel ; - La production doit être composé de l'un ou plusieurs des éléments de production graphique suivants : niveau de jeu, objets, personnages, effets spéciaux (FX), d'interface utilisateur, …) ; - L'ensemble doit être organisé par le biais d'outils de macro-planning. - Doit s'articuler autour de « Milestones » servant de point	**Critère C1.** Le candidat présente la réalisation des éléments de production graphiques 3D et/ou 2D mettant en avant les choix artistiques majeurs définis dans la Bible Graphique en lien avec la demande du commanditaire issue du cahier des charges et de la bible de Game Design. Le candidat démontre de fait que : - La production respecte la direction artistique définie dans la Bible Graphique et des contraintes de la bible de Game Design et du cahier des charges ; - Les éléments 3D et/ou 2D répondent au niveau de qualité minimum requis pour la production (Modélisation propres, sans défauts, Sculptures 3D détaillées et précises, illustrations respectant la direction artistique, au format demandé et à la taille requise, interface utilisateur fonctionnelle) ; - L'ensemble des aspects artistiques 3D et/ou 2D sont finalisés : Modélisation, effets spéciaux, illustrations,

		d'étape d'avancement du projet. - Doit être mis-en-ligne dans un portfolio personnel type « Artstation ».	aménagement de l'interface utilisateur sont présents.
	A2C2. Concevoir l'habillage des niveaux de jeu en effectuant l'application de textures, l'éclairage et la mise en surface, en définissant l'ambiance à l'intérieur du moteur de jeu à l'aide des outils du moteur de jeu temps réel, afin de traduire les préconisations définies dans la bible de Game Design, le cahier des charges et les recherches artistiques réalisées dans la Bible Graphique.		**Critère C2.** Le candidat présente la conception des éléments de texture, d'éclairage, de mise en surface, et de mise en ambiance des éléments de production 3D à l'intérieur du moteur de jeu dans le respect des choix artistiques majeurs définis dans la Bible Graphique Le candidat démontre de fait que : - La réalisation des habillages de textures, d'éclairage, de mise en surface et mise en ambiance du prototype est effectuée sur l'intégralité des éléments définis dans le cahier des charges et la bible graphique ; - La réalisation des habillages de textures, d'éclairage, mise en surface et mise en ambiance du prototype répondent au niveau de qualité fonctionnel minimum

			requis pour la production (Uv correctement dépliées, Textures sans défauts visibles, taille en pixels optimale, Eclairage permettant la lisibilité des volumes, etc.) ;
	A2C3. Réaliser l'expérience visuelle et artistique complète pour l'utilisateur en implémentant les éléments graphiques 3D/2D produits (Personnages, objets, environnements, effets spéciaux, interface utilisateurs, logos, polices de caractères, charte graphique, etc.) à l'intérieur du moteur de jeu dans le respect des contraintes techniques de ce dernier.		**Critère C3**. Le candidat met en avant l'intégration dans le moteur de jeu des éléments graphiques 3D et/ou 2D produits en lien avec la demande du commanditaire Le candidat démontre l'intégration fonctionnelle dans le moteur de jeu : - Des éclairages, mise en surface et mise en ambiance du prototype, conformes aux contraintes techniques du projet et du moteur de jeu temps réel ; - Des différents éléments graphiques 3D et/ou 2D réalisées, conformes aux contraintes techniques du projet et du moteur de jeu temps réel ; - L'habillage graphique du prototype est réalisé sur l'intégralité des éléments définis dans le cahier des charges et la bible graphique.

Activité 3. Livraison et organisation des protocoles d'amélioration du projet de jeu vidéo - Mise en place des « reviews » (Points hebdomadaires, Milestone …) avec le commanditaire et la direction de production avant la soumission du livrable, - Réalisation des tests d'assurance de qualité artistique, - Intégration des améliorations de qualité artistique, - Soumission du projet de jeu - Génération des fichiers finaux de production graphique, - Soumission du projet de jeu et des fichiers sources de création graphique au commanditaire,	A3C1. Effectuer des vérifications des éléments produits par le biais de protocoles de « reviews » avec le commanditaire et la direction, pour contrôler et évaluer l'expérience visuelle, et permettre d'identifier des éventuels dysfonctionnements techniques (Problématique de texture floue, pincement de maillage 3D, etc.) et artistiques (Respect de la direction artistique, forme de la géométrie, proportions, colorimétrie problématique, texture non adaptée, etc.).		**Critère C4.** Le candidat présente l'état d'avancement de sa production d'éléments graphiques du prototype lors de points d'étapes (Milestones), démontrant : - Du bon avancement des tâches à effectuer par le biais d'un macro-planning visuel type GANTT conforme ; - Du niveau de qualité minimum requis au moment du Milestone ; - De la fonctionnalité des éléments produits dans un moteur de jeu temps réel ; - D'une capacité à effectuer les modifications à apporter pour le bien être du projet de jeu, suite aux retours.
	A3C2. Rédiger le livrable intégrant les modifications et corrections souhaitées par le commanditaire, ainsi que les fichiers sources de création graphique et les fichiers finaux utilisés par le moteur de jeu temps réel.		**Critère C5.** Le candidat soumet la livraison du prototype temps réel dans un dossier de production réunissant les fichiers graphiques 3D/2D sources réalisés, ainsi qu'un portfolio internet, démontrant : - Le prototype est fonctionnel et jouable sur PC ; - Un respect des contraintes de productions, de la nomenclature souhaitée et de l'organisation du dossier ; - De la qualité minimum de l'ensemble des éléments produits validés et corrigés suites aux Milestones ;

			- L'accès complet aux visuels sélectionnés sur le portfolio internet (type Artstation) ;

REFERENTIEL D'ACTIVITES *Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
Activité 4. Coordination de la production du projet de jeu vidéo - Coordination d'équipe et gestion de la production - Planification des étapes de production - Communication interne avec les équipes de Game Design et de la Production, - Communication externe avec les commanditaires / le client - Elaboration du retour d'expérience sur la production - Présentation des méthodes de travail et des éléments visuels produits (tel que des impressions d'écrans, rendus de personnages, environnements localisés, vista, maillage 3D)	A4C1. Corédigé avec la direction de production un planning général de production et le contenu des livrables par étapes du projet (milestones), via des outils de gestion de production, afin de cadrer le projet en cohérence avec les contraintes imposées par les bibles de Game Art et de Game Design.	Epreuve 3 - Rapport Expérience Professionnelle (stage ou emploi pendant le parcours de formation) **Réalisation d'une documentation sur l'expérience professionnelle réalisée** Le rapport d'expérience professionnelle est un travail de synthèse qui permet au candidat de présenter les travaux et tâches réalisés. Il y inclut de manière non exhaustive : - Les objectifs du stage (ou emploi) et les missions confiées - Le nom, la fonction et rôle du ou des encadrants (possibilité de	**Critère C1**. L'étudiant réalise un macro-planning visuel type GANTT. Le macro-planning présente les éléments suivants : - Les dates de réalisations et les durées estimées. - La liste des étapes de réalisation ou des tâches plus détaillées. - Lien de dépendance entre les étapes ou les tâches - Les catégorisations visuelles des périodes ou des domaines de conception Il expose une sélection des livrables effectués en lien avec les tâches mentionnées ou en

- Présentation du déroulement de la production et les démarches créatives, corroborée par un retour réflexif sur l'expérience vécue et définition d'un ou plusieurs axes d'amélioration futur.		développer sur leur historique et faits marquants) ; - Le déroulement (chronologique), étapes de travails effectuées et découpage des éléments produits (avec ou sans visuels à la discrétion de l'entreprise encadrante) ; - Le bilan de l'expérience et le retour réflexif sur l'apprentissage, impact sur les méthodes de travail, sur la vision du monde professionnel, apport professionnel et personnel. - Un point sur l'avenir au sein de l'entreprise et sur le poste : confirmation du choix de métier à venir ou bien changement de spécialité / d'orientation ; - Les appréciations du responsable : Bilan de l'activité, évaluation de l'assiduité, engagement dans le poste occupé/dans l'entreprise, points forts et axes d'amélioration... - Des annexes : graphiques explicatifs, tableaux de planification, visuels des travaux réalisés, glossaire (termes techniques utilisés).	lien avec les étapes qu'il mentionne.
	A4C2. Coordonner une équipe par la mise en place d'une méthode de gestion de production tenant compte des problématiques de handicap ou spécificités individuelles, afin de garantir l'avancement et le respect des étapes du projet (milestones), en respectant les attentes en livrable du commanditaire.		**Critère 2**. Le candidat présente les méthodes utilisées et les éléments de production réalisés au sein de l'entreprise : - Les méthodes utilisées sont nommées de façon conforme aux usages en gestion de production, - Le vocabulaire technique est conforme à l'usage, - Les noms des logiciels utilisés sont mentionnés, - Les outils et canaux de communication utilisés,

	A4C3. Formaliser un document de synthèse vulgarisant l'approche de travail par métier et la transposition de la direction artistique en réalité de production par le biais de visuels issues des phases préparatoires, de production 3D et/ou 2D et du résultat final, afin de justifier les choix effectués ainsi que la formulation d'un retour réflexif sur les axes d'amélioration futurs.		**Critère C3.** Le candidat conclue son rapport en présentant les éléments suivants : - Des visuels illustrant les éléments de production réalisés sous format de copie d'écran sont proposés (sous réserve d'acceptation de sa direction). - Un argumentaire détaillant les étapes de productions réalisées, les échanges avec l'entreprise et/ou le commanditaire/client ainsi qu'un retour réflexif effectuant un bilan sur les méthodes de production utilisées, l'expérience vécue par le candidat et son avenir potentiel dans l'entreprise.