

## 5 - REFERENTIELS

Article L6113-1 [En savoir plus sur cet article...](#) Créé par [LOI n°2018-771 du 5 septembre 2018 - art. 31 \(V\)](#)

« Les certifications professionnelles enregistrées au répertoire national des certifications professionnelles permettent une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles. Elles sont définies notamment par un **référentiel d'activités** qui décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés, un **référentiel de compétences** qui identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui en découlent et un **référentiel d'évaluation** qui définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis. »

### Artiste concepteur de cinéma d'animation et de vidéoludique

RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>BC01 Préproduction de la commande d'une œuvre multimédias interactive et animation 3 D</b></p> <p>Cette activité correspond au travail préparatoire permettant de présenter au client une déclinaison des tendances générales, en fonction du brief reçu ou du cahier des charges transmis. Elle comporte obligatoirement une phase d'expérimentation et d'ajustement des projections pour déterminer la faisabilité. Elle donne lieu enfin à un partage avec les parties prenantes du projet de production.</p> <p>A1 Elaboration de la synthèse récapitulative des besoins et</p>	<p>C.1 Identifier les besoins techniques, artistiques et logistiques du projet, à partir des éléments de la réunion de</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle</b></p> <p>Epreuve n°1</p>	<p>Crt1 le candidat traduit les éléments de la réunion avec le commanditaire en besoins techniques, artistiques et logistiques du projet ; il présente les</p>

<p>spécifications exprimés par le commanditaire</p>	<p>cadrage avec le commanditaire, pour anticiper les défis potentiels et les opportunités, en prenant en compte les contraintes de temps et de ressources et en s'appuyant sur une veille stratégique des tendances</p> <p>C.2 Analyser les attentes et les caractéristiques du/des public(s) ciblé(s) par la production audiovisuelle en effectuant leur profilage détaillé, (préférences, comportement et besoins spécifiques) afin d'orienter la création et la diffusion du contenu de la manière la plus efficace</p> <p>C.3 Elaborer une synthèse récapitulative du projet, en présentant les idées principales, les éléments clés, l'esthétique visuelle, le concept créatif et les aspects artistiques, narratifs proposés ainsi que les techniques associées, répondant aux besoins et spécifications du cahier des charges, pour obtenir l'adhésion du commanditaire</p>	<p>A partir des données fictives ou réelles d'un projet de création d'une production de cinéma d'animation ou de jeu vidéo et par groupe de 3 ou 4 candidats, le groupe devra analyser la demande d'un commanditaire interne ou externe en présentant une note de cadrage contenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'expression formalisée du besoin,</li> <li>- le repérage des tendances adaptées au projet (émanant de veille et/ou de recherches complémentaires adaptées au projet)</li> <li>- les premières propositions sous forme de synthèse récapitulative de commande</li> </ul> <p>Travail collectif pour le livrable écrit et soutenance orale individuelle</p>	<p>éléments pris en compte pour lister les défis potentiels et les opportunités</p> <p>Crt2 le candidat présente des profilages du public cible, cohérents avec les attentes et les caractéristiques du/des publics ciblé(s) par la production ; les orientations de la création sont identifiables grâce à ces profilages et facilitent la diffusion du contenu ; il tient compte des publics en situation de handicap et notamment aux besoins en accessibilité</p> <p>Crt3 les idées principales, les éléments clés, l'esthétique visuelle, le concept créatif et les aspects artistiques, narratifs proposés ainsi que les techniques associées, répondant aux besoins et spécifications du cahier des charges correspondent aux besoins exprimés par le commanditaire lors de la phase de cadrage</p>
<p>A2 Coordination de la préproduction d'un film d'animation 3d ou d'un jeu vidéo</p>	<p>C.4 Créer un storyboard détaillé en utilisant des techniques 2D ou 3D pour représenter visuellement la progression narrative du projet à partir du scénario initial</p> <p>C.5 Réaliser plusieurs déclinaisons esthétiques des concepts artistiques pour les décors, les personnages et autres éléments visuels afin d'explorer toutes les possibilités</p>	<p>Epreuve n°2</p> <p>A partir des données de l'épreuve n°1, et par groupe de 3 ou 4 candidats, le groupe présentera le storyboard détaillé du projet puis la méthodologie d'idéation, les concepts, les visuels, les prototypes etc ... retenus</p>	<p>Crt4 le storyboard détaillé permet d'identifier la progression narrative du projet à partir d'un scénario initial ; l'utilisation des techniques 2D ou 3D est justifiée</p> <p>Crt5 le candidat a exploré les possibilités offertes pour exprimer l'univers du projet ; il commente chaque déclinaison esthétique des concepts artistiques pour l'ensemble des éléments du projet ; les éléments présentés sont adaptés aux</p>

<p>A3 Participation à la construction du processus de suivi de la qualité de la production avec le chef de projet</p>	<p>offertes pour exprimer l'univers du projet</p> <p>C.6 Elaborer une version animée ou un prototype interactif du projet, en rendant visible la progression de l'histoire et les orientations artistiques et techniques choisies afin d'ajuster le projet en fonction des retours du commanditaire et des parties prenantes</p> <p>C.7 Participer à la définition des critères de qualité adaptés au projet, en intégrant les standards de l'industrie et les objectifs spécifiques afin de veiller à la conformité et la qualité de la production</p> <p>C.8 Elaborer des guides complets pour chaque étape de la production en traduisant les critères de qualité en directives, afin que les équipes aient des informations claires et précises tout au long du processus de développement</p> <p>C.9 Mettre en œuvre les processus de vérification permettant le contrôle qualité tout au long de la production afin de détecter et résoudre les problèmes avant chaque livrable final</p>	<p>Travail collectif pour le livrable écrit et soutenance orale individuelle</p> <p>Epreuve n°3</p> <p>A partir des données de l'épreuve n°1, le candidat présentera les critères qualité, les procédures de review ou test et le planning de diagnostic du projet et l'outil de gestion sélectionné pour suivre le projet ; Il réalisera un diagnostic des dysfonctionnements, et présentera sa méthodologie d'identification et d'anticipation des problèmes ; il rédigera un des guides de son choix. Il présentera les solutions pour adapter son guide à des personnes en situation de handicap</p> <p>Travail individuel - livrable écrit</p> <p>Pour les stagiaires en situation de handicap, l'évaluation est aménagée ainsi que les moyens permettant de la réaliser, selon le handicap du stagiaire. Ces mesures sont identifiées en amont de la formation par le Référent handicap</p>	<p>supports cible et aux modalités de diffusion (plateformes, cinéma, mobile, console, pc...)</p> <p>Crt6 selon le projet, le candidat présente une version animée ou un prototype interactif du projet permettant de l'ajuster en fonction des commentaires du commanditaires et des parties prenantes ; le candidat justifie les ajustements nécessaires à :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la progression de l'histoire,</li> <li>- aux orientations artistiques et techniques choisies</li> </ul> <p>Crt7 le candidat expose les limites de sa participation à la construction du processus de suivi de la qualité de la production en appui du chef de projet ; il donne quelques exemples de critères de qualité adaptés au projet (classement cinématographique, normes de diffusion, fonctionnalité, compatibilité, accessibilité...); les étapes des procédures de review sont présentées avec un planning de diagnostic réaliste</p> <p>Crt8 le candidat justifie son choix de guide à présenter et commente sa construction et son contenu ; il contient une communication adaptée à différentes situations de handicap pour les membres de l'équipe concernés</p> <p>Crt9 les étapes de vérification sont définies et projetées tout au long de la production ; le candidat donne un exemple de dysfonctionnement et sa résolution avant le livrable final ; l'outil de gestion sélectionné a été configuré pour répondre aux critères de suivi et d'évaluation permettant la gestion de la qualité et l'amélioration continue de la qualité du travail ; Le candidat commente un exemple précis de problème détecté et résolu avant la livraison finale</p>
---	---	---	--

**BC02 Coordination de la production du projet médias interactifs et animation 3 D**

Cette activité consiste à fédérer l'équipe de production et les parties prenantes externes, autour des éléments de production arrêtés. Il s'agit de coordonner les corps de métiers intervenant dans la production, pour qu'ils œuvrent tous dans le même sens. En appui du Chef de projet, le concepteur est le seul à avoir une vision d'ensemble de la chaîne de production. Ainsi il participe à l'optimisation du processus de production du début jusqu'à la livraison finale au commanditaire

A1 Optimisation du processus de production du film d'animation ou du jeu vidéo

C.10 Constituer l'équipe de professionnels internes et externes en vérifiant l'adéquation de leurs compétences et expertises avec les besoins du projet, et leur disponibilité afin de réunir les ressources humaines en nombre et en qualité afin d'optimiser la réalisation des étapes de production

C.11 Organiser les activités de production des professionnels internes et externes en répartissant les tâches et responsabilités de chacun, en leur transmettant des

**Mise en situation professionnelle**

Epreuve n°1

A partir des données fictives ou réelles d'un projet media interactifs ou d'animation 3D, le candidat présentera un dossier de gestion de projet comprenant :

- la présentation de l'équipe projet
  - le pilotage de l'équipe projet,
  - la méthode de conduite de projet, mobilisée et les outils de planification associés,
  - le bilan des actions
- Travail individuel, livrable écrit

Cr10 le choix des partenaires internes ou externes tient compte de leurs capacités à répondre favorablement aux exigences de qualité, coût, délai et RSE ; le candidat expose les critères de sélection de l'équipe notamment leurs adaptations aux innovations technologiques ainsi que la complémentarité de leurs compétences

Cr11 le dimensionnement de l'équipe projet correspond à l'action globale à conduire, la répartition des tâches et responsabilités est conforme aux métiers de chacun des membres ; la prise en compte des aménagements spécifiques nécessaires aux personnes en

<p>A2 Développement du projet de médias interactifs et animation 3 D</p>	<p>objectifs clairs en termes de délais et de qualité, dès la validation des éléments de la préproduction par le commanditaire, afin d'optimiser la production grâce à la complémentarité des contributions et à la cohésion collective créée</p> <p>C.12 Coordonner la mise en œuvre des actions de l'équipe projet en veillant à leur implication régulière et au maintien d'une collaboration intra équipe, favorisant l'intelligence collective afin d'optimiser la résolution collective, anticipée des dysfonctionnements</p> <p>C.13 Définir les modalités de collaboration du collectif de travail en sélectionnant les outils digitaux de partage d'informations permettant un travail hybride (distanciel/présentiel) afin de permettre une coordination optimale et agile des contributions de l'équipe projet</p> <p>C.14 Décomposer les étapes de la production en tâches à réaliser, comprenant la mesure de la charge de travail par unité afin de programmer une mise en œuvre garantissant la tenue des délais et la qualité des réalisations par une approche agile</p> <p>C.15 Evaluer l'état d'avancement des différentes actions du projet en animant les réunions de travail de façon à s'assurer que le niveau</p>		<p>situation de handicap est exposée ; les impacts de cette organisation sur l'optimisation du processus de production est justifié</p> <p>Crt12 le candidat explique les principes de l'intelligence collective permettant une coordination des actions des membres de l'équipe projet : maximiser l'efficacité cognitive du groupe en structurant les échanges interpersonnels, en optimisant la composition du groupe et en utilisant des supports électroniques pour faciliter les échanges</p> <p>Crt13-14 le candidat présente les outils digitaux adaptés à un travail hybride, incluant des fonctionnalités à destination des personnes de l'équipe en situation de handicap ; les modalités de collaboration de l'équipe s'apparentent au management agile de projet : la périodicité des cycles est réaliste, l'approche itérative est démontrée, la collaboration constante entre les parties est animée, la possibilité de modifier les spécifications du projet en cours de cycle rappelée ;</p> <p>Crt15 les réunions de travail sont programmées et l'ordre du jour est transmis en amont ; les échanges sont productifs et l'animation par le candidat permet un équilibre de prise de parole</p>
--	---	--	---

<p>A3 Suivi budgétaire du projet de production</p>	<p>d'information est adapté à chaque professionnel mobilisé et à favoriser une prise de parole équilibrée</p> <p>C.16 Surveiller l'état budgétaire de la production conformément aux prévisions réalisées en collaboration avec le chef de projet, en utilisant les tableaux de bord financier pour remédier à tout écart entre les coûts réels et prévisionnels</p> <p>C.17 Reporter régulièrement l'état financier de la production à la direction du projet, afin de lui permettre de remédier à un éventuel risque affectant l'équilibre du budget</p> <p>C.18 Formaliser une synthèse du bilan financier en présentant les résultats comptables des recettes et dépenses afin de transmettre la documentation, à la direction du projet, lui permettant un audit approfondi</p>	<p>Epreuve n°2</p> <p>A partir des données fictives ou réelles de l'épreuve n°1, le candidat présentera un dossier de gestion budgétaire de production d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le traitement des éléments comptables, des ressources humaines, des logiciels, du matériel et des frais généraux,</li> <li>- le traitement et l'engagement des dépenses,</li> <li>- l'analyse de la situation budgétaire,</li> <li>- l'établissement du bilan financier de la production.</li> </ul> <p>Travail individuel, livrable écrit</p> <p>Pour les stagiaires en situation de handicap, l'évaluation est aménagée ainsi que les moyens permettant de la réaliser, selon le handicap du la stagiaire. Ces mesures sont identifiées en amont de la formation par le Référent handicap</p>	<p>selon le niveau d'information le plus récent des participants, en fonction des actions du projet</p> <p>Crt16 le candidat précise le contour de sa collaboration avec le chef de projet pour la surveillance de l'état budgétaire ; il présente les tableaux de bord financiers partagés avec le chef de projet et le processus de suivi</p> <p>Crt17 les étapes de reporting à la direction du projet ou au chef de projet, présentées, sont réalistes et correspondent à l'amplitude du projet</p> <p>Crt18 la synthèse du bilan financier est complète et structurée ; elle comporte des commentaires permettant un audit approfondi par la direction du projet</p>

<p><b>OPTION « Cinéma d'animation 3D et VFX »</b></p> <p>Les activités de cette option représentent le complément de compétences propres à la <b>production d'un film d'animation 3D et VFX</b></p> <p>A 1 Production de la partie 3D et texture d'un film d'animation</p>	<p>C.1 Créer un layout des différents éléments de la partie 3D et texture afin de valider la cohérence et la conformité avec les attentes du projet</p> <p>C.2 Créer des représentations visuelles précises et esthétiques, à partir de la modélisation, permettant l'immersion du public dans l'univers créatif du projet en modélisant les objets du film d'animation prévus par le pré production en respectant leurs formes et leurs designs</p> <p>C.3 Créer les textures en optimisant leur poids et en gérant les différentes définitions (high, med, low) selon l'angle de vue de la caméra pour garantir la richesse de l'aspect visuel et la cohérence esthétique globale</p> <p>C.4 optimiser le nombre de polygones pour améliorer les performances et la fluidité des animations tout en assurant une qualité visuelle optimale</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle</b></p> <p>Epreuve n°1</p> <p>Par groupe de candidats, représentant une équipe projet, le groupe présentera les productions suivantes :</p> <p>A partir d'un cas pratique basé sur une réalisation concrète et aboutie d'un projet de film d'animation 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la modélisation d'assets 3D répondant au cahier des charges de la préproduction en intégrant également la texture et les contraintes en termes de technique de rigging et d'animation</li> </ul> <p>Ce travail est préparé en amont de l'évaluation et doit être remis à la direction pédagogique 15 jours avant les évaluations</p> <p>Travail collectif de préparation avec une présentation individuelle du rôle tenu par le candidat dans l'équipe suivi d'un échange de questions/réponses avec le jury</p>	<p>Crt1 la qualité du layout présenté, permet aux parties prenantes d'avoir tous les éléments des représentations visuelles des différents éléments pour valider la cohérence et la conformité avec les attentes du projet ; le positionnement des éléments 3D autorise une modification du layout en fonction de l'évolution du projet</p> <p>Crt2 le candidat commente l'apport de la modélisation des objets aux représentations visuelles et l'impact sur l'immersion du futur public dans l'univers créatif du projet ainsi que leur correspondance avec les spécifications de la pré production ; l'intégration des modèles 3D correspond au workflow de production ; le type de logiciel 3D est précisé ;</p> <p>Crt3 Le candidat explique comment l'optimisation du poids des textures et des temps de calcul permet efficacité et qualité optimale lors du rendu final ; les textures sont assignées aux différentes surfaces et les différentes résolutions sont en lien avec les priorités d'affichage</p> <p>Crt4 le candidat explique que le nombre de polygones n'est pas limité mais peut être réduit pour optimiser le rendu du projet ; il rappelle l'impact RSE lié au nombre de polygones ; les objets sont adaptés aux contraintes techniques du travail du rigger et de l'animateur</p>
--	--	---	--

<p>A2 Production de la partie rigging et animation du film d'animation</p>	<p>C.5 Créer des rigs destinés à l'animation des personnages humanoïdes ou des objets pour permettre une manipulation fluide et réaliste lors du processus d'animation</p> <p>C.6 assurer un contrôle total sur le mouvement et l'expression des personnages en créant les différents contrôleurs de personnages et d'objets pour permettre aux animateurs de manipuler facilement et précisément les éléments du rig pendant le processus d'animation</p> <p>C.7 réaliser une animation réaliste et expressive correspondant aux intentions créatives du projet, en utilisant les systèmes de contraintes mis en œuvre en animation pour garantir une articulation naturelle et cohérentes des personnages et des objets</p> <p>C.8 adapter les techniques d'animation numériques au sujet traité (bipède, quadrupède...) afin de créer des animations crédibles et expressives</p> <p>C.9 optimiser le workflow de production en développant des outils procéduraux afin de produire des effets spéciaux et des assets simulés de haute qualité</p>	<p>Epreuve n°2</p> <p>A partir du cas pratique basé sur une réalisation concrète et aboutie d'un projet de film d'animation 3D, de l'épreuve n°1, Le candidat présentera les productions suivantes :</p> <p>La création des rigs et des animations répondant au cahier des charges de la préproduction</p> <p>Ce travail est préparé en amont de l'évaluation et doit être remis à la direction pédagogique 15 jours avant les évaluations</p> <p>Travail individuel, présenté et soutenu devant le jury</p> <p>Epreuve n°3</p> <p>A partir du cas pratique basé sur une réalisation concrète et aboutie d'un projet de film d'animation 3D, de l'épreuve n°1, Le candidat</p>	<p>Crt5 les rigs sont conçus avec précision ; le processus de détection et de correction des erreurs de mouvement est expliqué ; l'interaction avec l'environnement et les autres objets de l'animation est convaincante ;</p> <p>Crt6 les différents contrôleurs permettent aux animateurs de manipuler facilement et précisément les éléments du rig pendant l'animation ;</p> <p>Crt7 le candidat explique les systèmes de contraintes liées aux particularités des personnages ou des objets et démontre leur impact sur leur articulation naturelle et cohérente ; les intentions créatives du projet sont respectées</p> <p>Crt8 les techniques d'animation sont adaptées aux caractéristiques physiques et comportementales des personnages et des objets ; les détails et les nuances enrichissent la qualité artistique de l'animation et garantissent une immersion dans l'univers du projet plus approfondie ;</p> <p>Crt9 les outils procéduraux sont développés et intégrés dans le workflow de production ; les techniques avancées de simulation et de rendu utilisées par le candidat, permettent la création d'effets spéciaux de haute qualité ;</p>
<p>A 3 Production de la parties effets spéciaux et des rendus (lighting et compositing) des images du film d'animation</p>			



	<p>C.10 renforcer l'atmosphère et l'esthétique générale de chaque plan en créant des éléments lumineux en harmonie avec les scènes et les séquences du film pour assurer une cohérence visuelle et une immersion optimale dans l'univers du film d'animation</p> <p>C.11 Créer un compositing nodal et d'insertion d'effets visuels (flou, déformation...) afin d'assurer une intégration harmonieuse des éléments visuels dans la composition finale</p>	<p>présentera les productions suivantes :</p> <p>La création d'effets spéciaux, du lighting et compositing d'une scène répondant au cahier des charges de la préproduction</p> <p>Ce travail est préparé en amont de l'évaluation et doit être remis à la direction pédagogique 15 jours avant les évaluations</p> <p>Travail individuel, présenté et soutenu devant le jury</p> <p>Pour les stagiaires en situation de handicap, l'évaluation est aménagée ainsi que les moyens permettant de la réaliser, selon le handicap du/de la stagiaire. Ces mesures sont identifiées en amont de la formation par le/la Référent(e) handicap</p>	<p>Crt10 les éléments lumineux présentés tiennent compte du lieu, de l'heure et de l'ambiance de la scène ; l'immersion dans l'univers du film est rendue optimale, par l'atmosphère générale de chaque plan</p> <p>Crt11 le compositing nodal permet de réaliser un rendu final harmonieux de chaque plan ; les effets visuels sont utilisés pour les besoins spécifiques des plans ; le candidat démontre l'alignement avec les exigences du projet en termes d'esthétique et de qualité, déterminés lors de la pré production</p>
--	---	--	--

<p><b>OPTION « Game art and design de jeu vidéo »</b></p> <p>Les activités de cette option représentent le complément de compétences propres à la <b>production d'un jeu vidéo</b>. L'interactivité omniprésente dans le jeu vidéo, demande des compétences spécifiques.</p> <p>A1 Production de la partie Game design et level design d'un jeu vidéo</p>	<p>C.1 mettre à jour le cahier des charges (game design document) en décrivant de manière exhaustive le scénario, les personnages, les règles du jeu, les niveaux et les mécanismes de progression pour permettre à l'équipe projet de travailler</p> <p>C.2 développer le gameplay en définissant les mécaniques du jeu, les interactions joueur-environnement et les objectifs à atteindre pour optimiser l'engagement des joueurs par une progression narrative cohérente</p> <p>C.3 réaliser les différents niveaux du jeu en appliquant les mécaniques de gameplay dans chaque niveau pour obtenir un ensemble cohérent et</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle</b></p> <p>Epreuve n°1</p> <p>Par groupe de 3 ou 4 candidats, le groupe présentera les productions suivantes :</p> <p>A partir d'un cas pratique basé sur une réalisation concrète et aboutie d'un projet de jeux vidéo :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la création d'un niveau du jeu vidéo choisi par le groupe, avec les documents qui lui sont liés</li> <li>- la mise en place du gameplay et des outils liés aux fonctionnalités du jeu vidéo</li> <li>- le prototypage simple du jeu ainsi que les tests et accompagnements des équipes en fournissant des supports techniques</li> </ul> <p>Ce travail est préparé en amont de l'évaluation et doit être remis à la</p>	<p>Crt1 le candidat présente un cahier des charges complet ; l'enchaînement des éléments du cahier des charges, est articulé en étapes et le vocabulaire employé permet à l'équipe projet une autonomie pour la réalisation des réalisations qui les concernent</p> <p>Crt2 le candidat tient compte du gameplay général du jeu, de la navigation et de l'évolution du jeu ainsi que du niveau du joueur ; il explique la prise en compte de l'accessibilité pour les joueurs en situation de handicap ; les interactions joueur-environnement sont pensées pour garantir l'engagement des joueurs ; le candidat argumente l'utilisation du blueprint et ses limites dans le cadre du projet</p> <p>Crt3 les éléments de niveaux conçus permettent une expérience de jeu immersive et captivante ; le candidat argumente ses choix de disposition des éléments à l'intérieur de chaque niveau et démontre la cohérence avec le concept ;</p>

<p>A2 production de la partie 3D, de la texture, des effets spéciaux et de l'environnement du jeu</p>	<p>varié optimisant le divertissement du joueur</p> <p>C.4 réaliser le prototypage simple du jeu pour tester l'idée principale notamment sur sa dimension « potentiel fun », en incluant obligatoirement la mécanique du jeu, les interactions et les systèmes du jeu</p> <p>C.5 modéliser des objets en 3D selon les spécifications du projet, en tenant compte du choix des supports sur lequel le jeu va être développé pour garantir une représentation visuelle fidèle et esthétique du jeu vidéo</p> <p>C.6 créer des textures de haute qualité conformes avec les besoins de la préproduction pour garantir une immersion visuelle optimal dans l'univers du jeu</p> <p>C.7 adapter les objets aux contraintes techniques nécessaires</p>	<p>direction pédagogique 15 jours avant les évaluations</p> <p>Travail collectif et soutenance individuelle devant le jury</p> <p>Epreuve n°2</p> <p>A partir du cas pratique basé sur une réalisation concrète et aboutie du projet de jeux vidéo de l'épreuve n°1, Le candidat présentera les productions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la modélisation au minimum d'un assets 3D répondant au cahier des charges de la pré production en intégrant également la texture et les contraintes en termes de technique de rigging et d'animation</li> <li>- la manipulation interactive des systèmes d'animation des contenus visuels</li> <li>- la gestion des mouvements et des expressions d'assets</li> </ul>	<p>Crt4 le candidat explique la méthode utilisée pour assurer la simplicité du prototypage, il s'est posé régulièrement la question « est-ce nécessaire pour explorer la conception et la fonction du jeu ? » ; il démontre l'impact de l'évolution des tendances culturelles et artistiques des joueurs/spectateurs et des évolutions sociétales, issues de la veille, sur les éléments du prototypage ; le potentiel ludique et attractif du projet est argumenté</p> <p>Crt5 le candidat tient compte des contraintes liées au type de support du jeu (ordinateur, console, mobile) ; partant de ces contraintes, il argumente les choix de modélisation 3D ;</p> <p>Crt6 les textures, en harmonies avec le design global sont évolutives en fonction des déplacements des personnages ou du joueur dans le jeu ; les différentes résolutions des textures correspondent aux performances du moteur de jeu (high, med, low) ; l'optimisation du poids des texture pour le temps réel est argumenté</p> <p>Crt7 les contraintes de modélisation 3D permettent l'intégration réussie en rigging et animation ; les exigences techniques spécifiques</p>
---	--	--	---

<p>A3 production de la partie rigging et animation du jeu vidéo</p>	<p>pour le travail du rigger et de l'animateur pour une intégration fluide et efficace dans le processus d'animation du jeu</p> <p>C.8 optimiser le nombre de polygones des modèles 3D en préservant leur qualité visuelle afin d'assurer les performances optimales du jeu en gardant l'apparence des objets</p> <p>C.9 mettre en œuvre des outils procéduraux préalablement conçus nécessaires à la création des effets spéciaux du jeu vidéo pour faciliter une génération efficace et reproductible des effets visuels et des assets simulés</p> <p>C.10 créer des rigs pour un personnage ou un objet en prenant en compte les spécificités de chaque élément à animer pour réaliser une animation fluide et réaliste du jeu vidéo</p> <p>C.11 développer différents contrôleurs pour manipuler les personnages ou les objets lors de l'animation pour garantir un contrôle total sur leurs mouvements et actions</p> <p>C.12 utiliser les systèmes de contraintes propres à l'animation</p>	<p>- la présentation des outils procéduraux nécessaires aux effets spéciaux, au lighting et au compositing</p> <p>Ce travail est préparé en amont de l'évaluation et doit être remis à la direction pédagogique 15 jours avant les évaluations</p> <p>Travail individuel présenté et soutenu devant le jury</p> <p>Pour les stagiaires en situation de handicap, l'évaluation est aménagée ainsi que les moyens permettant de la réaliser, selon le handicap du stagiaire. Ces mesures sont identifiées en amont de la formation par le Référent handicap</p>	<p>pour le rigging et l'animation sont adaptées ; la cohérence et la conformité du jeu avec les attentes du projet, sont argumenté à partir du layout créé avec les différents éléments 3D et texture</p> <p>Crt8 le candidat explique l'impact du choix des supports sur les possibilités de réduction du nombre de polygone ; il argumente l'optimisation des performances du jeu vidéo obtenu par le nombre de polygones et il rappelle l'impact RSE lié au nombre de polygones</p> <p>Crt9 la conception des outils procéduraux facilite la génération efficace et reproductible des effets visuels et des assets simulés ; le candidat précise la conception en mode nodal de ces outils ; le candidat démontre l'alignement avec les exigences du projet en termes d'esthétique et de qualité, déterminés lors de la pré production</p> <p>Crt10 le candidat argumente l'impact de la conception des rigs sur la fluidité de l'animation et le réalisme du jeu ; il démontre sa prise en compte des spécificités de chaque élément à animer</p> <p>Crt11 les contrôleurs créés correspondent aux besoins particuliers des animateurs du jeu pour manipuler facilement et précisément les éléments du rig pendant l'animation</p> <p>Crt12 le candidat précise la particularité de l'animation interactive en temps réel nécessitant la création de plusieurs styles d'animation ; il explique la nécessité de créer des boucles à partir</p>
---	---	---	--

	garantissant une manipulation précise et cohérente des personnages ou objets animés, pour assurer une qualité optimale des mouvements		d'animation de bases, pour répondre aux choix du joueur en temps réel ; il commente les techniques d'animations avancées utilisées pour réaliser des mouvements expressifs et complexes
--	---	--	---

La certification est obtenue après validation des blocs de compétences communes, 1 et 2 et du bloc optionnel choisi ; la validation d'un bloc donne lieu à la délivrance d'une attestation de réussite par OBJECTIF 3D