Animateur 3D

Gobelins CCI Paris Ile-de-France Éducation

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**
A.1 Évaluation du contexte de réalisation du projet audiovisuel comportant des animations 3D *L'activité consiste à analyser le positionnement (objectif, genre, format, public…) et le cadre de réalisation du projet, par l'étude des contraintes d'ordres technique, organisationnel, calendaire et temporel imposées par la production, afin de proposer une méthodologie de travail adaptée.*	**C.1.1 Identifier le positionnement et l'ambition d'un projet audiovisuel comportant des animations 3D,** en s'appuyant sur sa connaissance de la chaîne de fabrication propre à ce type d'œuvre et l'examen des informations collectées auprès du porteur du projet (producteur, réalisateur, studio…), afin de clarifier son contexte de réalisation et ses objectifs.	<u>Épreuve certificative</u> Mise en situation professionnelle réelle ou reconstituée Travail individuel Production orale et écrite **Pré-analyse d'une production :** dans le cadre d'un projet réalisé en centre de formation concernant l'animation de personnages 3D, chaque candidat produit une analyse préliminaire de son contexte, de son positionnement et de ses objectifs.	● **Pertinence de l'analyse du contexte et de l'ambition du projet audiovisuel** - L'identification des informations à collecter permet de disposer des éléments suffisants pour produire une analyse fine et éclairante concernant le contexte et la nature du projet. - Le positionnement du projet audiovisuel est fidèlement restitué, au niveau de son ambition, de ses objectifs, de son format, de son genre et du public cible visé. - L'identité artistique du projet est fidèlement retranscrite à travers l'identification exacte de ses intentions créatives et de ses partis stylistiques.
	C.1.2 Analyser les conditions de réalisation du projet audiovisuel comportant des animations 3D, en identifiant les contraintes imposées par la production en termes de méthodes de travail et d'organisation, d'outils techniques et logiciels, de moyens financiers et d'impératifs de quotas et de délais, afin d'évaluer sa faisabilité compte tenu de son positionnement et des objectifs visés au niveau de la qualité.		● **Qualité de l'analyse des conditions de réalisation et de l'identification du système de contraintes du projet audiovisuel** - Les éléments fondant le système de contraintes de réalisation du projet et de son animation 3D sont exhaustivement identifiés. - Les méthodes de travail et d'organisation propres au studio de production sont identifiées et leur incidence dans l'élaboration de l'animation 3D en sont déduites. - Les contraintes temporelles imposées par la production en matière de délai sont identifiées et prises en compte dans l'évaluation du travail d'animation 3D à conduire. - Les contraintes de quotas (nombre de secondes d'animation à produire par jour ou par semaine) imposés par la production pour tenir le budget

			prévu sont identifiées et prises en compte dans l'évaluation du travail d'animation 3D à conduire.
A.2 Mise en scène cinématographique et chorégraphique des séquences d'animation 3D *L'activité consiste à mettre en scène (*staging*) dans l'espace 3D les personnages et les accessoires (*props*), à chorégraphier leurs actions dans chaque plan constitutif d'une séquence de l'histoire et à définir le cadrage de l'action (emplacement et mouvements de caméra), à partir des indications du storyboard 2D.*	**C2.1 Adapter un storyboard en scènes 3D (*layout posing* et *previz*)** en - disposant les *props* et les modèles des premiers et seconds rôles dans le décor, - établissant les pauses clés et les trajectoires des personnages dans le plan, - adaptant le cadrage et les mouvements de caméra à son animation, - définissant la durée du plan et les marges avant et après éventuellement nécessaires au monteur, afin de préparer la structure des scènes en amont de la phase d'animation dans le respect du découpage temporel, des intentions scénaristiques et stylistiques de l'œuvre.		• **Justesse de l'analyse et de la transcription du storyboard et des indications du réalisateur** - Les cadrages et l'agencement des personnages, des décors et des objets sont conformes aux indications du storyboard. - La transcription du *storyboard* en *layout* démontre la compréhension des intentions du réalisateur, une finesse d'analyse cinématographique et une qualité chorégraphique - Les choix témoignent de la capacité à spatialiser en 3D à partir de situations dessinées en 2D • **Qualité de l'agencement des plans** - Les personnages sont en place à leur position de départ et de fin d'action et intermédiaire quand nécessaire. - La préparation des éléments dans le décor et l'adéquation du positionnement des personnages à leur pause de départ et d'arrivée de plan à plan anticipent correctement le travail des animateurs. - La focale de la caméra est choisie avec pertinence - La trajectoire de la caméra est fluide, elle sert la narration visuelle et conduit le regard du spectateur correctement - Les choix témoignent d'un sens de la mise en scène et de la capacité à diriger le regard du spectateur - La composition chorégraphique dans le cadre rend l'action lisible pour le spectateur. • **Cohérence de l'ensemble du projet**

			• - L'action est compréhensible - Les besoins propres à l'animation de personnages sont anticipés - La cohérence des enchaînements d'actions de plan à plan est assurée avec créativité.
A.3 Analyse et/ou constitution des documents de référence du projet audiovisuel comportant des animations 3D et identification de ses partis pris narratifs, esthétiques et stylistiques *L'activité consiste à comprendre l'histoire contée, l'évolution des personnages et à repérer leurs situations dans l'espace et le temps, à travers les documents de conception traduisant la vision du réalisateur* **(***bible,* storyboard*, animatique et* layout*).*	**C.3.1 S'approprier les axes créatifs du projet** en consultant et en déchiffrant sa bible graphique et le cas échéant son scénario et en identifiant les caractéristiques et spécificités de ses personnages, afin d'en saisir la personnalité, le ton et la singularité et de décrypter les intentions narratives, esthétiques et stylistiques de l'auteur.		• **Pertinence de l'identification des partis pris créatifs, stylistiques, narratifs et de mise en scène du projet audiovisuel** - L'analyse de la documentation du projet permet une définition fine et fidèle des caractéristiques des personnages à animer, ainsi que des intentions narratives et stylistiques. - Les analyses produites permettent d'orienter des recherches de références visuelles adaptées au projet.
	C.3.2 Analyser le *storyboard*, l'animatique[1], et/ou le *layout*[2] du projet audiovisuel comportant des animations 3D, en décodant la traduction visuelle de la narration de l'œuvre à réaliser et en identifiant les différentes séquences, leur enchaînement et leur rythme, afin de déterminer comment les matérialiser dans les animations à produire.		• **Justesse de l'interprétation de l'animatique et/ou du layout du projet** - L'analyse du layout du projet et de son storyboard permet une compréhension exacte du sens des actions composant les séquences à animer, la traduction en images de la narration et des intentions de mise en scène. - Les analyses effectuées permettent de proposer des idées d'animation cohérentes.
	C.3.3 Produire des recherches ciblées dans différents domaines graphiques (arts plastiques, cinéma…) ou scientifique, en mobilisant sa culture visuelle et artistique, en étudiant les sources mises à sa disposition et/ou en concevant le cas échéant des		• **Qualité et pertinence de la recherche de références visuelles** - Les références collectées démontrent une bonne prise en compte des partis pris créatifs, stylistiques, narratifs et de mise en scène du projet audiovisuel précédemment identifiées

[1] *Storyboard* animé avec la durée des plans.

[2] En fonction de la phase dans laquelle se situe le projet au moment où l'animateur rejoint la production, le *layout* pourra lui être confié (en phase de préproduction) ou avoir déjà été réalisé par un autre animateur, auquel cas l'« Animateur de personnages 3D » devra étudier ce dernier (pour les séquences qui lui sont affectées) en amont de son animation.

	protocoles de guidance à soumettre à une IA générative, afin de se constituer une documentation et une bibliothèque de références en lien avec le projet et de disposer de motifs d'inspiration pour les animations à réaliser.		- La bibliothèque de références visuelles constituée contribue à l'enrichissement, la qualité et l'originalité de l'animation. - Le cas échéant, la démarche de génération de références démontre la mobilisation d'une culture de l'image et un recul critique
A.4 Appropriation des outils, des marionnettes 3D et de la méthodologie du *pipeline* de production. *L'activité consiste à jauger et à s'approprier les outils de l'environnement technologique et méthodologique d'un pipeline de production (logiciel d'animation, plugs-in, rig 3D[3], logiciels de suivi de production...) afin de repérer les freins et préparer sa technique et son organisation personnelle dans le but de pouvoir respecter le planning de livraisons.*	**C.4.1 Prendre en main le logiciel et le *pipeline* de production mis à disposition**, en s'appropriant (le cas échéant par la formation) les spécificités d'environnements variés (solution key frame propriétaire ou open source, temps réel...), pour pouvoir s'adapter aux besoins spécifiques de chaque production.		● **Pertinence de l'analyse de l'environnement technologique du projet** - L'analyse donne lieu à un échange argumenté concernant le niveau d'adaptabilité aux outils mis à disposition.
	C.4.2 Tester le potentiel d'animation d'un personnage 3D et sa propre cadence de livraison en : - prenant en main le *rig* du modèle ainsi que les outils mis à disposition - animant un plan de référence sous contrainte de temps - se concentrant sur l'essentiel de l'action décrite dans le synopsis - trouvant des solutions efficaces pour communiquer ses intentions afin de se préparer à tenir les quotas de production.		● **Efficience des partis pris d'animation** - Le test d'animation démontre une bonne appropriation du rig - Les efforts sont portés sur les animations essentielles à la compréhension de l'action/du storytelling - Cette priorisation permet un rendement optimal dans le respect de la qualité voulue - Des freins et leviers sont identifiés pour optimiser la suite de la production
A.5 Organisation et planification du travail d'animation en tenant compte des contraintes matérielles, techniques et artistiques imposées par les	**C.5.1 Élaborer une proposition de méthodologie de travail pour la fabrication de l'animation des personnages 3D en adéquation avec les spécificités du projet**, en identifiant les tâches et étapes du travail à accomplir et en tenant compte des modalités		● **Cohérence et bon dimensionnement de l'approche méthodologique et organisationnelle pour la réalisation de l'animation** - La méthodologie de travail préconisée pour conduire les travaux d'animation 3D est adaptée et

[3] Contrôleurs permetttant de manipuler les articulations des marionnettes 3D.

spécificités du projet audiovisuel comportant des animations 3D *L'activité consiste à élaborer et proposer une méthodologie de travail adaptée au cadre artistique, technique, organisationnel du projet et aux spécificités du pipeline de production identifiés dans les étapes précédentes, pour préparer la fabrication de l'animation de personnage 3D.*	de réalisation en termes de méthode et de délai, ainsi que des moyens et ressources techniques associés, afin de construire un cadre permettant la satisfaction des exigences de qualité et délai.		compatible avec les spécificités et contraintes du projet. - L'évaluation des efforts à consentir pour la réalisation du travail d'animation 3D est réaliste et tient compte des impératifs de qualité et des échéances fixées du projet. - La conduite de la réalisation du travail d'animation 3D est découpée en phases et étapes cohérentes et articulées de façon logique.
	C.5.2 Proposer l'organisation de travail élaborée aux parties prenantes de la production, en justifiant le bien fondé des options préconisées, afin de disposer de moyens ajustés et validés par les décideurs du projet et permettant la matérialisation des choix créatifs de la direction artistique.		• **Qualité de la présentation de l'organisation de travail envisagée** - La présentation de la méthodologie et de l'organisation de travail préconisées est convaincante car fondée sur un argumentaire solide et démontrant une connaissance fine du *pipeline* de fabrication. - La présentation donne lieu à un échange argumenté concernant l'ajustement et le dimensionnement des moyens mis à disposition pour la réalisation de l'animation 3D.
A6. Collaboration créative dans un cadre pluriculturel et pluridisciplinaire *L'activité consiste à collaborer efficacement et à communiquer clairement avec autrui à toutes les étapes de réalisation du projet d'animation pour aboutir à sa livraison dans les délais impartis, notamment en présentant ses propositions (références,* thumbnails *de partis-pris,* layout*,*	**C.6.1 Collaborer avec les différents professionnels impliqués dans la réalisation du film d'animation 3D**, en interagissant avec eux dans le respect de l'organisation et des méthodes de travail prescrites et en s'adaptant, le cas échéant, aux caractéristiques et besoins spécifiques de ses partenaires (contexte international, situation de handicap…), afin de contribuer à la réalisation de l'œuvre collective et à l'atteinte des impératifs de qualité, de quota et de délai.	<u>Épreuve certificative</u> **Mise en situation observée de réalisation d'une bande démo de séquences d'animation de personnages 3D, mobilisant différentes méthodes et techniques** Mise en situation professionnelle Travail individuel Production numérique réalisée au moyen de logiciels d'animation 3D	*En relation avec les compétences C.6.1 & C.6.2* ● **Professionnalisme mis en œuvre dans le cadre du travail collaboratif** - Les consignes sont prises en compte et respectées - La posture mise en œuvre lors des réunions est adaptée au contexte (culture et usages du studio, nature du projet, profils des collaborateurs, objet de la réunion), ainsi que la communication employée (qualité d'expression et d'écoute). - Le cas échéant, les dispositions nécessaires sont mises en œuvre en direction des collaborateurs en situation de handicap, et permettent leur participation active aux échanges et, plus largement, à l'œuvre collective.

choix de blocking*, plans intermédiaires de peaufinage) lors de réunions dédiées (*screening*,* review*) et en accueillant le* feedback *afin d'éviter le gaspillage (énergie/temps/ argent) qu'engendrerait une mauvaise piste de travail.*	**C.6.2 Présenter à toutes les étapes[4] les intentions et les animations réalisées auprès du collectif de travail et des décideurs de la production,** en exposant et en argumentant les choix techniques, stylistiques et esthétiques opérés compte tenu des difficultés rencontrées et des intentions de réalisation, et de valider ou de déterminer collégialement les éléments à modifier.		• **Qualité de la communication professionnelle** - La présentation de l'animation réalisée s'appuie sur un argumentaire démontrant le niveau d'aboutissement de l'animation de la séquence selon des indicateurs objectivés. - Les choix méthodologiques et techniques, ainsi que ceux de dimension créative (style, technique, *acting*) sont argumentés et justifiés de façon convaincante. - Les difficultés rencontrées et leurs modes de résolution sont exposés. - Les suggestions d'amélioration sont accueillies - Le vocabulaire utilisé est précis et professionnel.
A.7 Conception de l'*acting* et des performances des personnages 3D *L'activité consiste à concevoir le jeu de scène des personnages sur la base d'une interprétation fine de leurs traits de personnalité à travers l'analyse du storyboard, de l'animatique et/ou du layout, en s'inspirant notamment de vidéos de références collectées ou en filmant sa propre interprétation (démarche, postures, mouvements, expressions…).*	**C.7.1 Imaginer le jeu d'acteur des personnages à animer**, en croisant les indications de la documentation créative[5], et en veillant à proposer une représentation respectueuse des spécificités culturelles et des diversités afin de leur conférer un charisme (*appeal*), une singularité et une identité scénique respectant leurs traits de personnalité et conformes aux intentions narratives et de réalisation.		• **Qualité du processus de recherche de jeu d'acteur** - L'analyse des documents de référence de l'animation (bible graphique et *layout*) permet de dégager les principaux traits de caractère du personnage et de définir une identité scénique lui conférant singularité tout en respectant les intentions de réalisation. - Les vidéos de recherche/références, et croquis (*thumbnails*) réalisés donnent une vision claire de l'intention *d'acting.* - La conception du jeu de scène du personnage, de ses mouvements, déplacements et expressions sert les intentions de réalisation et de mise en image du *layout.*
	C.7.2 Concevoir les poses, mouvements, gestuelles et expressions des personnages pour chaque séquence à animer dans le respect des indications du *layout*, en utilisant des méthodes d'expérimentation et		• **Inventivité de la conception du jeu d'acteur des personnages** - Les recherches et choix opérés permettent de proposer des idées de jeu scénique originales et inventives

[4] *Lors des reviews et screening :* les références, les *thumbnails* de partis-pris, le *layout*, le choix de *blocking*, les plans intermédiaires de peaufinage…).

[5] La documentation créative mise à disposition de l'animateur est composée notamment des documents suivants : bible graphique, *storyboard*, animatique, *layout.*

	d'exploration (vidéos de recherche et de référence), afin de permettre la validation des intentions d'animation en veillant le cas échéant au respect des différences dans ses créations (culturelles, genre, handicap….).		- Les propositions d'acting respectent le ton, l'esthétique et le style du film, ainsi que les effets recherchés - Elles contribuent au storytelling du projet
A.8 Réalisation des poses clés et interpolations de l'animation 3D des personnages principaux (postures, mouvements, déplacements, expressions, synchronisation des mouvements de lèvres avec les dialogues…) selon la méthode de production choisie *L'activité consiste à "donner vie" à des personnages virtuels inertes préalablement fabriqués dans un espace numérique 3D, articulés et prêts à être manipulés comme des marionnettes. Il s'agit, dans le respect du pipeline et des outils de fabrication, de mettre en mouvement leur corps, d'animer leurs expressions faciales afin de simuler des émotions et des réactions au contexte de l'histoire racontée à travers eux,*	**C.8.1 Réaliser les mouvements des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D et des techniques de *key frame animation* et de *motion* et/ou *performance capture***, et en s'appuyant sur sa connaissance et l'observation de la morphologie et de la mécanique corporelles et en établissant leurs différentes poses (points de départ et d'arrivée, étapes) à partir de marionnettes modélisées en 3D, afin de concrétiser leurs actions et de leur donner vie, vraisemblance et crédibilité dans le respect des indications du *layout*. **C.8.2 Représenter l'état d'esprit et les émotions des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D et des techniques de *key frame***		*En relation avec les compétences C.8.1* • **Qualité des poses principales (blocking) et interpolations de l'animation** - Les poses principales jalonnent clairement les grandes étapes de l'animation - Les poses clés sont précises et expressives - Les poses tiennent comptent de l'architecture osseuse et musculaire : - Elles sont pertinemment choisies en rapport avec le contexte de l'action. - La qualité de l'enchaînement des mouvements est obtenue grâce à la maîtrise des techniques de lissage des courbes de mouvement. • **Qualité de la mécanique corporelle** - Les mouvements et déplacements sont fondés sur une connaissance théorique et empirique de l'anatomie, de la mécanique corporelle et de la physique du mouvement, permettant une proposition crédible (mais pas nécessairement réaliste). - Les grands principes de l'animation appliqués à la mécanique corporelle sont mis en œuvre. *En relation avec les compétences C8.2* • **Qualité et finesse d'interprétation** - Le jeu de scène (*acting*) des personnages est crédible et exauce fidèlement les intentions d'acting.

	animation,* de *performance capture* et/ou de *face tracking, en les traduisant dans leurs attitudes et dans leurs expressions faciales et gestuelles, afin de révéler leur état émotionnel dans le respect des intentions scénaristiques et des effets d'*acting* recherchés et avec un souci de lisibilité et de compréhension optimale pour le plus grand nombre.		- Les expressions faciales des personnages sont restituées de façon crédible - Elles permettent de révéler l'état émotionnel et la psychologie des personnages, de suivre les dialogues et de produire les effets recherchés conformément au style du film. *En relation avec les compétences C.8.1 et C8.2* ● **Qualité globale de l'animation** - Le poids (la pesanteur), l'équilibre des personnages sont rendus de façon crédible. - Le rythme de l'action, l'amplitude et l'énergie des mouvements des personnages sont bien dosés. - La maîtrise de la vitesse des mouvements permet le respect scrupuleux du *timing* de la séquence. - "L'illusion de vie" est concrétisée grâce aux différentes notions de cinétiques acquises. - L'action du personnage respecte le cadre fixé. - Les mouvements sont crédibles, restitués avec fluidité et vraisemblables dans le cadre du style et de l'esthétique de réalisation (photoréalisme, cartoon…). - Un juste équilibre est trouvé pour améliorer le jeu d'acteur tout en respectant le cadre imparti (temps de production alloué, cohérence d'un plan à l'autre) • **Agilité dans l'appropriation des environnements logiciels** - Des travaux d'animation sont réalisés sous différents environnements
	C.8.3 Opérer la synchronisation labiale des personnages avec les voix enregistrées pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D, en veillant à la cohérence des mouvements de leurs lèvres avec l'intensité		● **Qualité de la synchronisation labiale** - Les mouvements et articulations labiales des personnages sont exactement synchronisés avec la bande son pour un rendu parfaitement crédible aux yeux du spectateur

	des paroles ou sons prononcés, à la concordance avec les expressions faciales, les respirations et le langage corporel et à la justesse des interactions entre personnages lorsqu'ils dialoguent, afin d'obtenir un résultat réaliste et convaincant pour le spectateur.		- L'expression de la bouche s'articule de manière cohérente avec l'expression faciale - Elle dépeint de manière pertinente la réaction au dialogue.
A.9 Conception et réalisation des animations 3D secondaires (personnages secondaires, actions secondaires, personnage de foules) *L'activité consiste à compléter l'aspect et la compréhension d'une scène se déroulant au premier plan en ajoutant des détails venant améliorer l'animation de l'action principale et enrichir l'environnement dans lequel elle a lieu sans distraire* le regard du spectateur.	**C.9.1 Réaliser des cycles d'animation** en créant des boucles éditables au moyen d'un logiciel 3D dédié, afin de mettre à disposition une banque de données de comportements pour la génération de personnages secondaires ou le gameplay.		• **Fluidité des cycles** - L'enchaînement de la pose de fin avec la pose de début se fait sans à-coups
	C.9.2 Réaliser les animations de personnages secondaires ou d'arrière-plan au moyen d'un logiciel 3D dédié, en concrétisant les mouvements collectifs et interactions multiples des personnages ou éléments de second plan par la mobilisation de différentes techniques dont celle de l'animation procédurale, afin de finaliser la séquence d'animation 3D.		• **Efficacité d'animation des personnages secondaires et d'arrière-plan** - L'animation complète le plan sans perturber la lisibilité de l'action principale - La complexité de l'animation est proportionnée à l'importance du personnage
	C.9.3 Animer les actions secondaires (cheveux, vêtements, accessoires…), en veillant à soutenir l'action principale, en assurant la lisibilité des interactions afin d'enrichir la scène sans la distraire.		• **Qualité d'animation des actions secondaires** - Les animations secondaires sont concrétisées pour un résultat crédible et vraisemblable et en cohérence avec la scène principale de l'animation.
A.10 Consolidation et finalisation des animations 3D réalisées selon un processus itératif *L'activité consiste à terminer le travail d'animation en intégrant des détails, corrigeant les manques en aboutissant les plans*	**C.10.1 Améliorer ou déléguer l'amélioration des animations 3D selon un processus itératif**, en tenant compte des observations émises par les décideurs et parties prenantes du projet et en identifiant les solutions techniques, stylistiques et esthétiques à mettre en œuvre, afin de parvenir à un résultat pleinement satisfaisant et intégrable		• **Aptitude à tenir compte des observations externes et à améliorer un travail d'animation selon des consignes données** - Les objections et remarques formulées par les décideurs du projet sont comprises, les critiques acceptées et les voies de progrès identifiés. - Les éléments d'animation à parfaire sont identifiés. - L'ampleur du travail d'amélioration est correctement évaluée.

de manière solidaire avec l'équipe et selon les instructions des superviseurs, ainsi qu'à assurer leur livraison dans le respect du cadre et en suivant les protocoles de suivi de production.	dans le processus de fabrication du film d'animation.		- Les solutions correctives identifiées sont de nature à satisfaire les exigences formulées concernant les améliorations à apporter. - Les modifications sont opérées avec rapidité, dans le respect des échéances fixées.
	C10.2 Finaliser des animations 3D produites par d'autres animateurs, ou générées par un logiciel de capture de mouvement (Mocap) ou une intelligence artificielle, en corrigeant les imperfections et en améliorant les poses, expressions, *timing* et rythme, afin d'obtenir une interprétation finale fluide, naturelle, et expressive correspondant pleinement aux intentions d'acting.		• **Qualité du *cleaning* (nettoyage)** - Les data recueillies sont adaptées pour être éventuellement modifiées en *keyframe* (les courbes d'animation générées sont simplifiées, "nettoyées" pour être facilement éditable) - Les poses clés correspondant à l'étape de "blocking" sont identifiées • **Pertinence des interventions de *polish* (peaufinage)** - Les animations imparfaites sont rectifiées et améliorées avec un maximum d'efficacité - Les data sont adaptées pour être interprétées avec la singularité que peut apporter un animateur
	C.10.3 Assurer la sauvegarde des animations 3D finalisées et validées, en utilisant l'outil collaboratif mis à disposition du collectif par la production et en respectant le format et la nomenclature imposés par les ressources techniques, afin de les partager et de permettre leur insertion dans le *pipeline* de fabrication.		• **Conformité de l'intégration des contraintes techniques de gestion des fichiers numériques** - Les fichiers d'animation numérisés respectent la nomenclature propre au studio ou à la production. - Les consignes de stockage des fichiers sont appliquées. - Le format des fichiers est respecté et leur taille optimisée, tout en conservant le degré qualité attendu. - La gestion des fichiers concourt à garantir leur sécurisation, leur transmission et leur mise à disposition des parties prenantes du projet, dans le respect du *pipeline* de fabrication.

<table>
<tr>
<td rowspan="2">A.11 Suivi de l’actualité professionnelle et identification des projets de production sur lesquels se positionner

L’activité consiste à suivre l’actualité de son secteur d’activité au moyen de ressources internes (réseau professionnel) et externes (sites et presse spécialisés, salons et événements professionnels…), exercer une veille sur les évolutions technologiques et artistiques dans le champ de l’animation 3D et des domaines connexes, en identifiant les opportunités de travail sur lesquelles se positionner et en repérant les nouvelles tendances et nouveaux outils techniques et logiciels, afin de maintenir son expertise et de renforcer son employabilité.</td>
<td>C.11.1 Analyser la structuration du secteur professionnel et des acteurs de l’animation 3D, en repérant et en identifiant les caractéristiques respectives (positionnement, nature et type de productions, méthodes de travail) des studios et sociétés de production, afin de développer et entretenir une connaissance précise de son champ d’activité et de ses acteurs.</td>
<td rowspan="3">Epreuve certificative
Une étude de marché à visée d’insertion professionnelle rendant compte de l’actualité et des tendances du secteur de l’animation 3D

Mise en situation professionnelle reconstituée
Travail individuel
Production écrite</td>
<td>En relation avec les compétences C.3.1.1 & C.3.1.2
● Qualité de l’analyse du secteur professionnel
- Les différents et principaux acteurs du secteur du film d’animation sont identifiés et leurs caractéristiques respectives sont fidèlement repérées et restituées.</td>
</tr>
<tr>
<td>C.11.2 Rechercher des projets de collaboration dans le secteur de l’animation 3D, en suivant l’actualité des studios par le biais de sources publiques (sites et presse spécialisés) et issues de son réseau et en repérant et évaluant leur intérêt au regard de ses capacités et de son positionnement professionnel, afin de déterminer ceux sur lesquels se positionner.</td>
<td>● Qualité du repérage des opportunités professionnelles
- L’actualité des acteurs du secteur est décryptée et les projets de production à venir sont identifiés.
- L’opportunité et la possibilité de se positionner est évaluée.</td>
</tr>
<tr>
<td rowspan="2">A.12 Identification, évaluation et expérimentation d’innovations techniques, en matière de méthodes d’animation 3D et d’outils logiciels associés

L’activité consiste à maintenir son niveau d’expertise en faisant une veille sur l’évolution technologique propre à sa pratique d’animateur 3D, à repérer les nouveaux logiciels disponibles sur le marché et utilisés dans les studios, à s’y former au besoin et à tout mettre en œuvre pour rester opérationnel quel que soit la</td>
<td>C.12.1 Suivre l’évolution et le renouvellement des méthodes, procédés d’animation 3D et les outils logiciels associés, en exploitant des ressources croisées (sites spécialisés, événements professionnels, réseau personnel…), afin d’identifier toute innovation porteuse d’opportunité professionnelle.</td>
<td>En relation avec les compétences C.11.1 & C.11.2
● Pertinence du repérage et de l’évaluation des évolutions technologiques et méthodologiques
- La qualité des sources utilisées permet l’identification d’innovations techniques dans le champ de l’innovation, au niveau des méthodes et procédés, ainsi que des outils logiciels associés.
- Les innovations repérées sont analysées, expérimentées et évaluées, et leur intérêt respectif et conditions d’appropriation sont définis.
- Les mises à jour des principaux logiciels d’animation 3D sont repérées et les changements induits en termes de pratique et de nouvelles possibilités sont identifiés et leur portée évaluée.</td>
</tr>
<tr>
<td>C.12.2 Évaluer l’intérêt des innovations techniques repérées en matière de méthodes, procédés et outils logiciels d’animation 3D (nouveaux produits et mises à jour), en s’appuyant sur les avis fiables émis au sein de sa communauté professionnelle et</td>
</tr>
</table>

méthodologie et le pipeline de production.	en les expérimentant de façon autonome ou par la voie de la formation, afin d'élargir sa palette technique, d'entretenir et d'améliorer son employabilité.		
A.13 Identification et analyse des progrès de l'industrie de l'image en matière de prise en compte de son impact carbone *L'activité consiste à réaliser une veille sur la prise en compte de l'empreinte carbone de l'industrie de l'audiovisuel, à mesurer l'impact de son propre métier au sein de la chaîne de production et à responsabiliser ses pratiques.*	**C13.1 Assurer une veille continue sur les réglementations, les standards et les pratiques émergentes visant à réduire l'empreinte carbone dans l'industrie de la production d'animation 3D**, en identifiant les avancées en matière de normes de durabilité et les évolutions des solutions logicielles et matérielles éco-responsables, afin de connaître les obligations et leviers d'action relevant de son champ d'activité et développer sa responsabilité sociétale et environnementale.		• **Qualité de l'analyse des enjeux du secteur en matière de RSE** - Les enjeux en matière de durabilité sont identifiés - Les contraintes sont repérées
	C13.2 Assurer une veille régulière sur les initiatives visant à réduire l'empreinte carbone de l'industrie de l'animation et de la production d'images 3D, en suivant les politiques environnementales et les initiatives inter-entreprises mises en place par les studios, afin de privilégier le cas échéant des contextes de production plus durables et respectueux de l'environnement.		• **Pertinence du repérage et de l'analyse d'initiatives RSE** - Des initiatives vertueuses sont identifiées - Les répercussions sur le métier sont évaluées
A.14 Identification et analyse des tendances culturelles, stylistiques et artistiques en matière d'animation 3D au niveau international	**C.14.1 Développer une culture solide dans le domaine du cinéma d'animation**, en se tenant au fait des créations actuelles et passées et en identifiant les tendances se faisant jour dans le secteur, afin d'y puiser des motifs pour renouveler ses pratiques, affiner sa sensibilité et enrichir sa créativité.		*En relation avec les compétences C.13.1 & C.13.2* ● **Pertinence du repérage et de l'analyse des tendances stylistiques** - Les nouveaux styles et les tendances en émergence dans le secteur de l'animation sont identifiés.

L'activité consiste à enrichir son spectre de références culturelles, artistiques, cinématographiques et scientifiques, afin de développer des ressources créatives inspirantes pour améliorer son jeu d'acteur, animer des personnages réalistes ou imaginaires, être capable de citer des exemples d'actions et de traitements scénaristiques afin d'ouvrir la discussion avec les collaborateurs et les réalisateurs et d'échanger des idées.	**C.14.2 Explorer des secteurs créatifs connexes au cinéma d'animation 3D** (arts graphiques, arts scéniques…), en développant des pratiques, afin de développer des capacités enrichissant le travail d'animation *stricto sensu*.		- Les possibilités ouvertes en matière d'esthétique des nouveaux styles et les tendances en émergence dans le secteur de l'animation sont qualifiées. - Des possibilités d'adaptation ou d'appropriation des nouveaux styles et tendances en émergence dans le secteur de l'animation sont exposées.
A15 Développement de carrière et promotion de l'activité *L'activité consiste à promouvoir son travail à partir d'un support vidéo, à diffuser son expertise à travers les réseaux sociaux, à être au courant des alternatives juridiques pour accepter une offre d'emploi selon les circonstances, à maîtriser les enjeux afin de gagner l'intérêt des recruteurs et obtenir de participer aux projets visés.*	**C15.1 Élaborer un support visuel promotionnel (bande démo, voire site internet, portfolio de références...)**, en : - Privilégiant la lisibilité de sa singularité professionnelle et la cohérence de ses partis pris - Ciblant les contenus présentés au type de poste et de projets visés - Respectant les conseils méthodologiques indiqués par les studios (durée, ordre des travaux, sous-titres…) - Veillant à mettre à jour régulièrement les contenus et à les diffuser afin de communiquer et promouvoir son savoir-faire, son expertise et son identité créative.		● **Qualité des supports de présentation des travaux** - La bande démo est organisée de manière professionnelle et valorise visuellement les travaux (ordre et rythme accrocheur, titrages explicites, crédits précis, format standard ou ciblé...) ● **Qualité des travaux présentés** - Les créations démontrent des qualités artistiques et techniques propres à convaincre un employeur - Les exemples présentés correspondent aux besoins du studio ou projet cible ou aux ambitions professionnelles de son auteur ● **Pertinence des travaux présentés** - Les travaux sélectionnés sont cohérents avec le marché visé - La sélection est représentative du positionnement, du domaine d'expertise et du savoir-faire technique et artistique - La sélection met en évidence une identité créative forte et cohérente sur différents projets (signature visuelle) - L'argumentaire explicite de manière convaincante la démarche et les partis-pris.

	C15.2 Développer son réseau professionnel en entretenant les liens tissés, en assurant une présence active sur les plateformes et groupes professionnels en ligne et en envoyant régulièrement des demandes et nouvelles aux studios afin de partager des informations, se faire connaître, faire marcher le « bouche à oreille et être tenu au courant des opportunités.		● **Effectivité et qualité de la présence en ligne** - Une Page personnelle est créée et mise à jour sur la plateforme LinkedIn - La page personnelle contient au moins un CV et un lien vers la bande démo - L'activité sur le(s) réseau(x) est démontrée ● **Consistance du réseau développé** - Des exemples de démarches auprès de son réseau sont produites (mails...) - Des retours d'entretiens avec des professionnels sont listés et analysés.
	C15.3 Choisir la ou les formes juridiques adaptée(s) à son entrée sur le marché, en prenant en compte les aspects fiscaux, sociaux et contractuels propres à chaque statut (auteur, entreprise, autoentrepreneur, intermittent, salarié, collectif, association loi 1901...), afin de créer les conditions d'exercice le(s) plus adapté(s) au projet professionnel envisagé.		● **Pertinence de la ou les forme(s) juridique(s) identifiée(s)** - Le statut (auteur, entreprise, intermittent, salarié) et le mode de diffusion du travail (droit d'auteur ou non, cercle privé ou public) sont en adéquation avec le projet professionnel. - Les implications fiscales, sociales et juridiques de ce choix sont comprises et anticipées

En complément de la validation cumulative des 3 blocs de compétences, la validation totale de la certification est conditionnée par :

- La réalisation d'une période de pratique professionnelle de six semaines minimum cumulées pouvant prendre la forme de :
  - Un stage en entreprise
  - La réalisation d'une séquence complète d'animation mentorée par un professionnel du cinéma d'animation
  - L'amélioration de sa bande démo (*showreel*) mentorée par un professionnel du cinéma d'animation
- La rédaction d'un rapport réflexif sur la période de pratique professionnelle et sa soutenance devant un jury de professionnels

GLOSSAIRE:

Les grands principes de l'animation regroupent l'utilisation de phénomènes physiques et de trucs visuels tels que :

- "Squash and stretch" (la compression et l'étirement d'un objet au contact d'un autre) ;
- L'anticipation d'une action préparant la compréhension de celle-ci par le spectateur (prise d'élan avant un saut par exemple) ;
- La technique dite "Follow through and overlapping action" (continuité du mouvement initial et chevauchement de deux mouvements consécutifs) pour accentuer le réalisme d'un mouvement voué aux lois de l'inertie et de l'énergie cinétique qui veut que des parties d'un corps continuent d'avancer dans sa direction précédente alors qu'il a stoppé ou changé de voie brusquement ;
- Slow In (Ease In) & Slow out (Ease out) Ralentissement en début et en fin de mouvement
- Arc : trajectoire arquée