

REFERENTIELS
RNCP35662 - GRAPHISTE MULTIMEDIA
AGR L'ECOLE DE L'IMAGE

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. »

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 1 Analyse de la demande client et proposition de solutions graphiques			
<p>A.1 Réalisation d'une veille métier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réalisation d'une veille culturelle - réalisation d'une veille technique (participation à des salons, suivi des évolutions image et média ...) - réalisation d'une veille concurrentielle - réalisation d'une veille réglementaire - analyse de la stratégie de communication de l'entreprise client 	<p>C.1.1 Réaliser une veille métier que ce soit culturelle, technique, concurrentielle, réglementaire et sur l'entreprise client afin de diversifier ses références et son réseau professionnel.</p>	<p>E1 Réalisation d'un Dossier de recherche et/ou MoodBoard (cahier de tendances) lors de la réalisation des projet professionnels : pour chaque projet, fictif ou réel, l'étudiant doit réaliser un dossier de recherches contenant une recherche d'antériorité de la marque et une planche d'inspiration/références (moodboard). Ce travail individuel est évalué via un rapport écrit.</p>	<p>Le candidat est évalué sur sa création d'un MoodBoard (physique ou digital) qui doit être un résumé précis, détaillé, en images et en couleurs de ses inspirations pour son projet/sa marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> — les éléments le composant sont des éléments inspirants, cohérents et harmonieux autour d'un univers, d'un concept ou d'une identité visuelle — les visuels et éléments au sein du MoodBoard sont en cohérence avec le briefing donné et la stratégie de l'entreprise — les éléments issus d'une veille artistique au sein du MoodBoard sont éclectiques (photos, illustrations, typographies, couleurs, textures, motifs, publicités, vêtements, paysages, plantes, œuvres d'art, citations)

			<ul style="list-style-type: none"> —le format du MoodBoard est adapté au projet (ex : format A3 ...) — une veille concurrentielle a été réalisée et le candidat s'est assurée auprès de l'INPI (Institut National de la Propriété Intellectuelle) que les pistes graphiques retenues n'ont pas déjà été déposées.
<p>A.2 Identification et analyse de la demande du commanditaire</p> <ul style="list-style-type: none"> - réception d'un briefing client, d'un cahier des charges ou d'un appel d'offre - écoute des besoins de son client ou de son responsable (commercial, directeur de création, directeur artistique ...) - reformulation des attentes du commanditaire - compréhension de la cible visée, du message et des contraintes de la demande reformulée 	<p>C.1.2 Identifier la demande d'un commanditaire en analysant un briefing, un cahier des charges, un appel d'offre et en écoutant les besoins de celui-ci en reformulant ses attentes afin d'avoir une compréhension de la cible visée, du message et des contraintes de la demande reformulée.</p>	<p>E2 Mise en situation professionnelle : réalisation d'un projet en groupe composé d'un étudiant Directeur artistique et de deux Graphistes MultiMedia</p> <p>E3 Réalisation d'un projet réel avec des clients : un client réel exposé un briefing aux étudiants qui doivent lui proposer des propositions artistiques. L'étudiant doit avoir compris la cible, le sujet, les problématiques éventuelles qu'on lui a exposés. C1.2 – C1.3 – C1.4</p>	<p>Le candidat est évalué sur lors de la mise en situation professionnelle et du projet réel sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> — son écoute est de qualité — les priorités, les non-dits et les incohérences sont identifiées — les questions posées sont pertinentes — les caractéristiques culturelles, artistiques et sociales du commanditaire réel ou fictif sont prises en considération
<p>A.3 Proposition d'axes de communication :</p> <ul style="list-style-type: none"> - participation à une réunion pluridisciplinaire (graphiste, directeur artistique, directeur client, designer, webdesigner, motion designer, illustrateur 3D, infographiste, intégrateur web ...) - proposition de concepts ou d'idées au commanditaire (client, directeur artistique, directeur de création) - réalisation d'esquisses et de prototypes - proposition créatives sous forme de maquette graphique et de prototypes 	<p>C.1.3 Proposer des concepts ou des idées créatives lors de sa participation à des réunions au sein d'une équipe pluridisciplinaire et/ou du commanditaire en présentant présenté des propositions créatives sous la forme de maquette graphique et de prototypes dans l'objectif de les faire valider.</p>		<p>Le candidat est évalué lors des projets en mise en situation réelle sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> — Les contraintes présentées dans le briefing sont identifiées (ex : création d'une couverture magazine A4 avec une double page, photo du réalisateur sur la couverture, 3 photos minimum sur la double page ...) — des propositions de solutions réalistes sont apportées en fonction des contraintes précitées

<p>A.4 Présentation et validation du projet de création</p> <ul style="list-style-type: none"> - proposition du ou des supports adaptés (Print, 3D, digital) - participation ou réalisation d'un devis (calcul du temps imparti, coût du matériel ...) - formulation auprès de ses collaborateurs ou de son commanditaire de ses pistes créatives inhérentes au projet - réalisation des correctifs demandés 	<p>C.1.4 Présenter son projet de création en proposant un ou des supports adaptés, en participant ou en réalisant un devis, en formulant des pistes créatives à ses collaborateurs ou au commanditaire, en réalisant d'éventuels correctifs demandés afin de le faire valider auprès du client.</p>	<p>E3 Réalisation d'un projet réel avec des clients : un client réel exposé un briefing aux étudiants qui doivent lui proposer des propositions artistiques. L'étudiant doit avoir compris la cible, le sujet, les problématiques éventuelles qu'on lui a exposé.</p> <p>E4 Réalisation d'un Devis : Le candidat lors de nombreux cas pratiques est amené à réaliser des devis sur diverses prestations qu'il aura à réaliser. <u>Exemple de devis donné</u> : faire un devis estimatif du coup de 4 photos (couleur ou n&b) - format 4x3 ou abri bus 120x176 - JPEG de taille (3000 pixels, 300dpi) - tag: affiche, nom famille, agr, cs1,... - Nom du fichier (exemple) : GM3_affiche_nom de famille</p>	<p>Le candidat réalise un projet réel avec des clients et est évalué :</p> <ul style="list-style-type: none"> — les propositions du candidat sont pertinentes et en adéquation avec le briefing — les explications de ses choix et pistes créatives ont claires et synthétiques — les éventuelles corrections demandées lors de sa présentation sont prise en compte <p>Le candidat a réalisé un devis sans omettre d'éléments obligatoires et en cohérence avec la mission :</p> <ul style="list-style-type: none"> — les informations obligatoires sont toutes mentionnées : La mention « Devis », le nom du graphiste et l'adresse de sa société, le numéro de Siret, les coordonnées du client (nom, prénom, adresse), la date de validité du devis, le taux de TVA et les montants HT et TTC (si vous êtes auto-entrepreneur, vous devrez faire figurer la mention « Non Assujetti à la TVA »)
---	--	---	--

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 2 Conception et déclinaison de supports de communication visuelle - Print			
<p>A.1 Réalisation d'une charte graphique</p> <ul style="list-style-type: none"> - choix de la typographie adaptée en fonction du projet - choix des couleurs en fonction de l'identité et de l'univers du client - création du logo - déclinaison du logo sur les supports de communication de l'entreprise (papeterie, goodies, covering véhicules ...) 	<p>C.2.1 Réaliser une charte graphique en choisissant la typographie adaptée au projet, les couleurs selon l'identité et l'univers du client, en créant un logo afin de décliner ce dernier sur tous les types de supports de communication de l'entreprise.</p>	<p>E5 Cas pratique portant sur la réalisation de l'ensemble de l'univers graphique de la marque : réalisation d'un logo et d'une charte graphique dans le cadre</p> <p><u>Exemple</u> : Dans le cadre d'une stratégie commerciale, une marque fictive X souhaite pénétrer tel marché Y. Ce marché est concurrentiel et très spécialisé sont attendus :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 dossier avec vos recherches de noms • Identité visuelle (Logo) • Charte graphique (Codes couleurs, typo, iconographie...) 	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> — la typographie est en adéquation avec le consommateur visé (sociologie), l'identité de la marque ou du produit — une identité complète du client est créée dans le respect des étapes (concept, création du module de la structure, déclinaison, finalisation lettres, finalisation du logo) — les rendus sur l'ensemble de l'univers graphique (nom, identité visuelle, étiquettes produits) sont de qualité — les logos et les supports choisis sont adaptés à l'univers de l'entreprise
<p>A.2 Création iconographique / illustration pictogrammes</p> <ul style="list-style-type: none"> - réalisation de la prise de vue (extérieur, studio, packshot) - utilisation des logiciels de post-production photo (photoshop, lightroom ..) - utilisation de logiciels d'illustration adaptés (illustrator ...) - création de visuels, de pictogrammes 	<p>C.2.2 Réaliser une création iconographique / illustration de pictogrammes via des prises de vue, en utilisant des logiciels de post-production photo ou d'illustrations adaptés afin de créer des visuels et pictogrammes.</p>	<p>E6 Réalisation de shooting packshot : sur un sujet donné (ex : sujet verre : valoriser dans un catalogue un produit vendu dans une bouteille ou autre) le candidat doit réaliser des photos pour le packaging d'un produit.</p> <p><u>Exemple</u> : réaliser au choix une photo pour un packaging de yaourt ou pour un packaging de céréales.</p> <p>E7 Réalisation de pictogrammes pour la signalétique d'une entreprise ou pour une édition (ex :</p>	<p>Le candidat est évalué sur une prise de vue qui respecte le placement du produit :</p> <ul style="list-style-type: none"> — la prise de vue est réalisée avec les logiciels demandés (Lightroom, Eos utility 3, Camera control pro ...) — l'angle de prise de vue a bien été respecté — la photo a bien été montée dans la maquette du packaging — le format du packaging est respecté

		réalisation de 100 pictogramme pour illustrer un livre sur le survivalisme)	
<p>A.3 Réalisation des produits imprimés</p> <ul style="list-style-type: none"> - gestion de l'édition et de la mise en page (ex : logiciel InDesign) - choix typographique - hiérarchisation des contenus - Création d'affiches, de brochures, de flyers etc.... 	<p>C.2.3 Réaliser des produits imprimés en assurant la gestion de l'édition et de la mise en page, en choisissant une typographie et en hiérarchisant des contenus afin de créer des affiches, des brochures ou des flyers.</p>	<p>E8 Réalisation d'un projet réel avec des clients : dans le cadre de la réalisation d'un projet au sein de l'Ecole pour un client réel, le candidat est amené avec son équipe à réaliser les produits imprimés.</p>	<p>Le candidat est évalué lors de la réalisation des produits imprimés sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> — les éléments nécessaires à la production sont vérifiées — les données, les produits, matières et ressources sont préparées — la gestion de l'édition et de la mise en page sont réussies — les consignes ont bien été suivies
<p>A.4 Réalisation des produits Packaging, PLV (Publicité sur le lieu de vente) et signalétiques</p> <ul style="list-style-type: none"> - proposition de solutions innovantes d'emballages ou de présentoir - création de maquettes avec des logiciels adaptés pour le PLV ou le Packaging - prise en compte du budget, des méthodes de production (ex : impression en latex du PLV issue de l'hévéa et non en UV / packaging : éviter les encres UV et privilégier les encres végétales), du transport et du recyclage du Packing et du PLV - respect du cahier des charges détaillant l'ensemble des contraintes appliquées au Packaging / PLV 	<p>C.2.4 Réaliser des produits de Packaging, de publicité sur le lieu de vente (PLV) et signalétiques en proposant des solutions innovantes d'emballages ou de présentoir, en créant des maquettes via des logiciels adaptés afin d'être en phase avec le respect du cahier des charges de son client.</p>	<p>E9 Cas pratiques sur la réalisation de produits de packaging, de PLV ou de signalétiques : le candidat est amené à réaliser ces produits en suivant une demande fictive ou réelle, comprenant les enjeux du client, les contraintes imposées, les éléments devant figurer et les attendus selon un planning imposé.</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> — l'utilisation des logiciels dédiés au packaging est maîtrisée — le budget allouée pour l'exercice a été pris en compte — les propositions ont été réalistes — les contraintes fixées ont été prises en compte — les infos à faire figurer ont été prises en comptes dans le respect du cahier des charges (caractéristiques des logos et pictos à créer, visuels)
<p>A.5 Création et livraison des fichiers adaptés aux impératifs d'impression</p>	<p>C.2.5 Créer des fichiers pour impression en choisissant le support avec ses collaborateurs et</p>	<p>E8 Réalisation d'un projet réel avec des clients : dans le cadre de la réalisation d'un projet au sein de l'Ecole pour un client réel, le candidat est amené avec</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> — la pertinence du support et des finitions en fonction du projet

<p>- choix du support (type de papier, grammage) avec ses collaborateurs et l'imprimeur</p> <p>- choix des finitions (mat, vernis sélectif) et du façonnage (dos carré collé, agrafe ...)</p> <p>- validation de la production auprès de l'imprimeur : BAT (Bon à Tirer)</p> <p>- prise en compte des normes environnementales (gestion du papier par des forestiers labélisés : FFC ou PEFC, papier recyclé, encre végétale issue de tournesols ou autre, imprimeurs labélisés imprim vert renouvelé tous les ans, attention à l'empreinte carbone en privilégiant des circuits courts avec les sous-traitants ...)</p>	<p>l'imprimeur, les finitions et le façonnage, en prenant en compte les normes environnementales et en validant le Bon à tirer auprès de son imprimeur afin de répondre aux impératifs d'impression.</p>	<p>son équipe à avoir la responsabilité de la finalisation du fichier pour impression et de soumettre un BAT à l'imprimeur.</p> <p>E10 Cas pratiques sur la réalisation d'un Bon A Tirer (BAT) : lors de la formation le candidat doit réaliser un Bon A Tirer (BAT) fictif auprès d'un Imprimeur. Celui-ci pourra être sous une forme papier et/ou numérique.</p>	<ul style="list-style-type: none"> — la production est réalisée en quantité et qualité — la production attendue est réalisée (quantité, qualité) — les réglages sont ajustés en cours de production — les consignes ont été appliquées — les normes environnementales sont prises en compte dans son choix du prestataire et tout au long du travail d'impression — la retranscription des labels est réalisée — les mentions légales ont été vérifiées (ex : flyers doivent contenir la dénomination sociale de la société, la forme juridique, le montant du capital de sociétés commerciales une mention légale relative à la collecte ou la valorisation des déchets : <i>article L.541-10-1</i> du code de l'environnement) <p>Lors de la réalisation de l'accord du BAT (Bon A Tirer) le candidat est évalué sur sa prise en compte en amont de tous les éléments excluant la responsabilité de l'imprimeur : vérification des fautes d'orthographe, de syntaxe, de la colorimétrie, des défauts de mise en page ...</p>
--	--	---	--

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 3 Réalisation de supports digitaux			
<p>A.1 Création de site internet et ou de sa déclinaison mobile / et ou de l'application mobile</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisation d'éditeurs de codes et de logiciels graphiques - préparation du zoning et du wireframe - réalisation de 3 maquettes graphiques (ordi, tablette et smartphone) - prise en compte de l'ergonomie UX – UI - retouche et adaptation des médias en fonction des différents supports et terminaux 	<p>C.3.1 Créer un site internet et/ou sa déclinaison mobile en utilisant des éditeurs de codes, des logiciels graphiques, en préparant du zoning et du wireframe, en réalisant des maquettes graphiques, en prenant en compte l'ergonomie UX-UI, en adaptant les médias en fonction des différents supports et terminaux afin de lui donner la meilleure visibilité possible.</p>	<p>E11 Cas pratique : À l'aide d'un brief, le candidat doit être capable de répondre à une demande visant à refondre ou concevoir le design d'un site internet responsive ou d'une application mobile, en respectant la charte du client si celle-ci est fournie ainsi que la cible souhaitée. Pour ce faire le candidat doit dans un premier temps analyser la communication de son actuel client ainsi que celle de ses confrères concurrents, réaliser des croquis de mise en page web et concevoir sur l'outil informatique (Illustrator, Photoshop, Figma ou Sketch) le design apportant selon lui le plus de sens vis-à-vis de la demande</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> — Analyse de la communication du client et de ses confrères et concurrents — Recherches de diverses structures de site pour les versions ordinateur, tablette et smartphone — Pertinence de la proposition choisie et professionnalisme de la réalisation sur l'outil informatique — Argumentaire lié au projet dans le but d'appuyer les choix graphiques et de montrer les éléments faisant sens — Recherches de plugins concernant les animations souhaitées sur le site.

<p>A.2 Intégration :</p> <ul style="list-style-type: none"> - intégration html – CSS - CHTML (frontend) - respect de la traduction du visuel en code - intégration en JAVA Script/ jQuery pour des animations web - respect des normes et contraintes d'accessibilité par la mise en œuvre des techniques établies par le W3C (dont le WAI) 	<p>C.3.2 Intégrer le code en respectant sa traduction visuelle, en intégrant des langages adaptés pour des animations web tout en respectant les normes et contraintes d'accessibilité afin de construire le code à l'instar des grands standards mondiaux.</p>	<p>E12 Cas pratique : Suite à la transmission d'une maquette graphique, les candidats doivent intégrer au pixel prêt le visuel en organisant le code de façon à bien structurer la page web tout en respectant la sémantique des balises à utiliser.</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> — Structure HTML de la page — Respect de la sémantique des balises mise en place — Bonne hiérarchisation de l'information à l'aide des balises — Structure CSS de la feuille de style — Vérification d'éventuelles erreurs au niveau du code — Charte de nommage des fichiers — Conformité de la maquette graphique du visuel intégré
<p>A.3 Opération de Recettage du site /application mobile :</p> <ul style="list-style-type: none"> - recettes techniques - vérification du code et débogage le cas échéant - optimisation du code - vérification de la compatibilité des navigateurs et terminaux - réalisation de tests utilisateurs 	<p>C.3.3 Assurer l'opération de recettage du site/de l'application mobile en utilisant des recettes techniques, en vérifiant le code et le débogage, en optimisant le code, en vérifiant la compatibilité des navigateurs et terminaux, en réalisant des tests utilisateurs afin de vérifier que le produit est conforme aux spécifications.</p>	<p>E13 Cas pratique : Une fois la maquette graphique intégrée, le candidat doit pouvoir optimiser ses fichiers et vérifier que son site fonctionne correctement, de sorte que tous les utilisateurs puissent le consulter de façon optimale, et cela même si le site utilise des propriétés et valeurs ou des effets non supportés par tous les navigateurs (navigateur ancien).</p>	<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> — Débuggage du site sur les principaux navigateurs afin de s'assurer que celui-ci puisse être utilisé par tous. — Vérification de l'utilisabilité du site en cas de propriété et valeurs non supportées par tous les navigateurs — Optimisation du code avec l'ajout dans certaines balises permettant un accès aux personnes ayant une déficience visuelle — Compression des fichiers dans le but de réduire le temps d'affichage

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 4 Conception et réalisation de projet de modélisation 3D			
<p>A.1 Participation à la phase de préproduction : création graphique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participation à l'idée et à l'histoire voulues - participation à la création de l'univers (décors, personnages, point de vue, ambiance) - création du story-board (planches de dessin avec indications des mouvements de caméra et de personnages, les cadrages, angles de vues, raccords etc.) - scénarisation de la séquence - réalisation des ébauches du résultat final de chaque plan - développement de l'univers graphique (concept art) 	<p>C.4.1 Concevoir la création graphique du projet en participant à la création de l'univers, au story-board, en réalisant les ébauches, le concept art et en scénarisant la séquence afin de traduire en image le message souhaité.</p>	<p>E14 Cas pratiques sur de la modélisation : le candidat réalise tout au long son parcours des cas pratiques avec un briefing lui rappelant le contexte du client puis des éléments de modélisation.</p> <p><u>Exemple</u> : Demande :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un visuel dans l'univers Retail de votre choix - Modélisation des différents éléments constituant votre visuel - Eclairage de la scène aboutie et ébauche de texturage <p>C4.1 – C4.2 – C4.3 – C4.5</p>	<p>Le candidat est évalué sur sa maîtrise des techniques de Storyboard :</p> <ul style="list-style-type: none"> — Ses recherches et sa présentation sont de qualité — les contraintes du storyboard sont prises en compte — les standards professionnels ont été respectés — les logiciels dédiés au Storyboard sont maîtrisés — un storyboard entièrement numérique a été réalisé — le storyboard a permis la définition d'un cadre, d'une intention, d'un mouvement en déterminant les principaux éléments et les actions qui composent chaque scène — des commentaires et annotations ont permis de préciser les détails sur une action, un mouvement ou un changement d'état avec des flèches ou des repères faciles comprendre. — les dessins lors du concept Art comprennent bien tous les éléments qui seront vus à l'écran (fusion entre les personnages et leur environnement, l'ambiance, les lumières, les couleurs ...)
<p>A.2 Création et modélisation des objets (réalistes ou non) : création de la géométrie</p>	<p>C.4.2 Créer et modéliser des objets en choisissant la modélisation en fonction du style et de la demande, en créant des éléments avec le logiciel, en assurant la</p>		<p>Le candidat est évalué sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> — son choix de modélisation en fonction du sujet donné est pertinent

<ul style="list-style-type: none"> - choix de la modélisation en fonction du style et de la demande : paramétrique, polygonale, volumétrique, sculpture - création des éléments avec le logiciel - Animation 3D : articulation des personnages (RIGG) - Utilisation d'un logiciel 3D ou Cinéma 4D 	<p>réalisation de l'animation 3D et en utilisant un logiciel adapté afin de concevoir un objet imprimé en 3D.</p>		<ul style="list-style-type: none"> — les logiciels de modélisation utilisés sont maîtrisés — La qualité graphique de son visuel — La qualité de conception des éléments le composant — Le fichier 3D ou C4D (fichier d'assemblage cinéma 4D) est correctement assemblé
<p>A.3 - Travail de textures</p> <ul style="list-style-type: none"> - création de matériaux - Intégration des matériaux à la modélisation - application des matériaux sur les objets en fonction de la complexité de l'objet 	<p>C.4.3 Travailler les textures dans la création de l'image 3D en créant des matériaux, en intégrant ceux-ci à la modélisation, en appliquant les matériaux sur les objets en fonction de leur complexité afin de les intégrer parfaitement dans l'ambiance 3D.</p>		<p>Le candidat est évalué lors de la modélisation sur un travail des textures réaliste :</p> <ul style="list-style-type: none"> — la qualité des matériaux créés — Une réalisation ou une modification réaliste de textures — le reparamétrage de la texture si nécessaire — les matériaux ont été intégrées à la modélisation et à l'ambiance souhaitée
<p>A.4 Mise en scène de la modélisation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en lumière (moteur de rendu : logiciel ou plugings : arnold : octane) : point de vue, caméra, gestion des lumières - Animation 3D : travail des caméras (exposition, cadrage, focal ...), points de vu, ... 	<p>C.4.4 Assurer la mise scène de la modélisation en mettant en lumière celle-ci avec les outils dédiés et en assurant une animation 3D grâce à l'utilisation des caméras et des points de vu afin de rendre le visuel 3D le plus réaliste possible.</p>		<p>Le candidat est évalué sur son utilisation des outils pour la mise en lumière :</p> <ul style="list-style-type: none"> — les lumières directes et indirectes / les phénomènes lumineux ont été calculés par le logiciel — la mise en lumière réalisée est fidèle aux intentions premières (le piège de l' « image trop parfaite » est évité) — La fluidité — Le rythme — La pertinence
<p>A.5 Gestion des paramètres de rendus (gestion des rayons)</p> <ul style="list-style-type: none"> - préparation des rendus 	<p>C.4.5 Gérer les paramètres de rendus en les préparant et en optimisant le temps et la qualité du logiciel adapté afin de trouver les réglages optimaux qui</p>		<p>Le candidat est évalué sur les caractéristiques de son rendu :</p> <ul style="list-style-type: none"> — le format du fichier demandé est correct et respecte la nomenclature demandée

- optimisation du temps et de la qualité en utilisant le logiciel adapté (Arnold ou Octane)	permettent d'obtenir la qualité désirée sans étirer trop le temps de calcul.		— les qualité graphiques et informatives du visuel final
<p>La certification de Graphiste Multimédia est obtenue si le candidat valide l'ensemble des blocs de compétences composant la certification (attestation d'attribution pour chacun des blocs de compétences) et l'évaluation finale.</p> <p><u>Evaluation finale</u> : Le candidat présente lors d'une soutenance orale devant un jury de professionnels son portfolio projeté (contenant une sélection des travaux validés lors de sa formation, et a minima l'un de ses travaux réalisé lors de son stage) ainsi qu'un projet de communication globale Print et Digital.</p>			

Le cas échéant, description de tout autre document constitutif de la certification professionnelle