

Référentiel de certification

MOTION DESIGNER

Niveau 6

MOTION DESIGN

REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION CERTIFICATEUR INA

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'EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc n°1 : Pré production du projet de création graphique et sonore			
A1.1 – Préparation technique de la station de travail <ul style="list-style-type: none"> - câblage et installation - paramétrages - sélection des ressources techniques, choix des plugins, choix de solutions de rendu 	C1.1 – Préparer et installer une station de travail en fonction du projet à réaliser afin de pouvoir travailler sur celui-ci en s'assurant du bon fonctionnement de la station (câblage, équipements, ressources système)	Evaluation : Cette compétence est évaluée au travers des situations d'évaluation suivantes : <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design Chaque situation d'évaluation, E1, E2 et E3 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification	Le candidat a : <ul style="list-style-type: none"> - installé et câblé la station de travail - vérifié qu'elle fonctionne

Bloc n°1 : Pré production du projet de création graphique et sonore

<p>A1.1 – Préparation technique de la station de travail</p> <ul style="list-style-type: none"> - câblage et installation - paramétrages - sélection des ressources techniques, choix des plugins, choix de solutions de rendu 	<p>C1.2 Sélectionner et paramétrer, à partir du dossier de préparation du projet, les ressources techniques complémentaires pour configurer la station de travail dans l’environnement nécessaire au projet</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d’évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d’un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité - E2 : création d’un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti - E3 : Création d’un visuel animé avec sound design <p>Chaque situation d’évaluation, E1, E2 et E3 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - paramétré les logiciels et les ressources système - choisi le moteur de rendu en fonction des capacités de la machine et du projet sélectionné, installé, paramétré et configuré les plugs d’effets visuels et sonores nécessaires au projet
<p>A1.2 Elaboration de la proposition Client</p> <p>A partir d’un cahier des charges et d’une recherche stylistique, définir l’univers visuel, sonore et les intentions artistiques du film</p>	<p>C1.3 Déterminer, en fonction du type de projet et la complexité des rendus à effectuer, la meilleure solution de rendu à utiliser (machine locale, ferme de rendu en réseau local, ferme de rendu en prestation externe) pour répondre au cahier des charges du commanditaire</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisi la solution technique de rendu adaptée au projet
<ul style="list-style-type: none"> - Script - Moodboard - Storyboard - Charte Graphique - Plan de travail 	<p>C1.4 A partir du cahier des charges, rédiger un script afin de disposer d’une version écrite du projet vidéo qui facilitera les échanges avec le client</p> <p>C1.5 Effectuer, à partir du cahier des charges, une recherche stylistique et sélectionner des images (fixes ou animées) pour créer un moodboard (planche de tendances) afin de visualiser l’univers graphique qui sera proposé et en soignant la mise en forme pour rendre visible la direction retenue</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rédigé un cahier un script reprenant les éléments essentiels du cahier des charges
		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisi des styles en relation avec le sujet à traiter - suivi une démarche artistique cohérente - effectué une présentation permettant de voir la direction retenue 	

Bloc n°1 : Pré production du projet de création graphique et sonore

<p>A1.2 Elaboration de la proposition Client</p> <p>A partir d'un cahier des charges et d'une recherche stylistique, définir l'Univers visuel, sonore et les intentions artistiques du film</p> <ul style="list-style-type: none"> - Script - Moodboard - Storyboard - Charte Graphique - Plan de travail 	<p>C1.6 Structurer et dessiner, à partir du cahier des charges, le storyboard (scénarimages) en définissant les jalons, les cadrages et compositions d'images afin de faire valider par le client l'univers visuel proposé</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design <p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2 et E3 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - dessiné un storyboard avec un récit et une scénarisation clairs - effectué un découpage technique et une articulation des scènes pertinents
	<p>C1.7 Définir, à partir du cahier des charges, une charte graphique, la typographie et les codes couleurs du projet pour compléter la proposition d'univers visuel</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecté les règles d'accord des couleurs - intégré les « tendances couleurs » - proposé une charte graphique et une identité visuelle en accord avec le projet
	<p>C1.8 Définir, à partir du cahier des charges, les différentes étapes de travail et de validation client pour établir le plan de travail</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - évalué les temps et étapes de travail, en incluant les validations client - proposé un plan de travail adapté au projet

Bloc n°2 : Création des éléments graphiques et sonores

<p>A2.1 Création des éléments graphiques 2D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestion des profils colorimétriques - Utilisation des calques, des outils de sélection et des masques - Dessin en vectoriel - Paramétrage des effets 	<p>C2.1 Gérer les profils colorimétriques dans un projet 2D pour assurer une cohérence entre les espaces colorimétrique et éviter toute modification non désirée de la couleur en exploitant les réglages des logiciels utilisés</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ; - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ; - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ; - E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. <p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifié les profils sources - identifié et géré les profils d'entrée et de sortie
	<p>C2.2 Réaliser des détourages et / ou exploiter des parties d'éléments existants pour isoler des éléments graphiques en utilisant les outils de sélection et les masques à disposition</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisé de manière fluide les outils de sélection et la gestion des masques
	<p>C2.3 Remodeler des tracés et / ou les redimensionner pour les ajuster au besoin du projet sans perte en dessinant en vectoriel</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - maîtrisé les techniques de dessin vectoriel
	<p>C2.4 Créer et obtenir le visuel graphique jusqu'à obtenir le rendu visuel recherché en utilisant les effets et leurs paramètres, et en les combinant</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - paramétré et dosé les effets, sa palette d'effets utilisés est variée (richesse des effets)

Bloc n°2 : Création des éléments graphiques et sonores

A 2.2 Création des éléments graphiques 3D :

- Optimisation de rendus colorimétriques différents
- Modélisation avec des polygones en 3D
- Modélisation avec des vecteurs en 3D
- Optimisation de la qualité technique des modélisations
- Création de matériaux en 3D
- Réglage de caméra en 3D
- Eclairage d'une scène en 3D
- Utilisation des environnements HDRI 3D

C2.5 Pour optimiser la qualité visuelle, gérer les profils colorimétriques des éléments en entrée dans un espace 3D, les convertir dans l'espace de travail ACEScg, puis en sortie vers l'espace colorimétrique de diffusion (sRGB, REC709, REC2020, ...)

Evaluation :

Cette compétence est évaluée au travers des situations d'évaluation suivantes :

- E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ;
- E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ;
- E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement.

Chaque situation d'évaluation E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification

Le candidat a :

- optimisé les profils colorimétriques sans perte d'information
- réalisé des conversions dans l'espace ACEScg
- réalisé des exportations dans l'espace colorimétrique de diffusion

Bloc n°2 : Création des éléments graphiques et sonores

<p>A 2.2 Création des éléments graphiques 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Optimisation de rendus colorimétriques différents - Modélisation avec des polygones en 3D - Modélisation avec des vecteurs en 3D - Optimisation de la qualité technique des modélisations - Création de matériaux en 3D - Réglage de caméra en 3D - Eclairage d'une scène en 3D - Utilisation des environnements HDRI 3D 	<p>C2.6 Créer les formes souhaitées pour répondre au cahier des charges du client en utilisant les outils de modélisation polygonale (mode point, mode ligne, mode surface) et/ou les outils vectoriels et leur combinaison</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ; - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ; - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ; - E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. <p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - créé un visuel en 3D en utilisant les modélisations polygonale et vectorielle
	<p>C2.7 Optimiser la structure de points en 3D pour améliorer la qualité technique de la modélisation en éliminant les points superflus et en homogénéisant la structure de polygones et l'orientation des normales,</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - optimisé la structure de points (homogénéité de la structure de polygones, - éliminé des points superflus - orienté les normales

Bloc n°2 : Création des éléments graphiques et sonores

A 2.2 Création des éléments graphiques 3D :

- Optimisation de rendus colorimétriques différents
- Modélisation avec des polygones en 3D
- Modélisation avec des vecteurs en 3D
- Optimisation de la qualité technique des modélisations
- Création de matériaux en 3D
- Réglage de caméra en 3D
- Eclairage d'une scène en 3D
- Utilisation des environnements HDRI 3D

C2.8 Créer des « matériaux » en 3D (rendu physique réaliste - Physically Based Rendering) sur des moteurs CPU (Central processing Unit) et GPU (Graphic Processing Unit) afin de pouvoir les utiliser dans le rendu final en utilisant une construction nodale

Evaluation :

Cette compétence est évaluée au travers des situations d'évaluation suivantes :

- E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ;
- E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ;
- E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement.

Chaque situation d'évaluation E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification

Le candidat a :

- combiné textures et paramétrages dans une structure nodale de création de matériau
- obtenu une qualité esthétique conforme aux attentes dans les tests de rendu

Bloc n°2 : Création des éléments graphiques et sonores

<p>A 2.2 Création des éléments graphiques 3D :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Optimisation de rendus colorimétriques différents - Modélisation avec des polygones en 3D - Modélisation avec des vecteurs en 3D - Optimisation de la qualité technique des modélisations - Création de matériaux en 3D - Réglage de caméra en 3D - Eclairage d'une scène en 3D - Utilisation des environnements HDRI 3D 	<p>C2.9 Régler une caméra en 3D pour filmer une scène créée en exploitant les réglages disponibles dans le logiciel</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ; - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ; - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ; - E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un événement. <p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réglé la caméra afin de filmer la scène : choix de la focale, gestion de la profondeur de champs diaphragme...
	<p>C2.10 Eclairer une scène en 3D pour donner vie aux différents éléments de projet en sélectionnant les types d'éclairages et en paramétrant les ombres et les lumières</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisi le type de lumière - paramétré les caractéristiques des lumières et des ombres
	<p>C2.11 Eclairer en 3D afin d'obtenir un rendu réaliste en utilisant et en paramétrant une image sphérique et un environnement HDRI (High Dynamic Range Image) dans une scène 3D</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réalisé un éclairage 3D en utilisant l'environnement de l'HDRI : - paramétré l'orientation et la réflexion de l'HDRI dans la scène 3D afin d'obtenir une cohérence globale

Bloc n°2 : Création des éléments graphiques et sonores

A.2.2 Création des éléments graphiques 3D :

- Optimisation de rendus colorimétriques différents
- Modélisation avec des polygones en 3D
- Modélisation avec des vecteurs en 3D
- Optimisation de la qualité technique des modélisations
- Création de matériaux en 3D
- Réglage de caméra en 3D
- Eclairage d'une scène en 3D
- Utilisation des environnements HDRI 3D

C2.12 Optimiser le ratio temps de calcul et qualité de rendu en paramétrant les rendus 3D et en prenant en compte les caractéristiques des objets, scènes et animations créés pour livrer le projet dans les délais et avec la meilleure qualité possible

Evaluation :

Cette compétence est évaluée au travers des situations d'évaluation suivantes :

- E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ;
- E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ;
- E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement.

Chaque situation d'évaluation E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification

Le candidat a :

- choisi et paramétré le moteur de rendu afin d'obtenir un temps de rendu par image et d'un temps de rendu global en adéquation avec l'économie du projet, tout en préservant une qualité visuelle suffisante

Bloc n°2 : Création des éléments graphiques et sonores

<p>A 2 .3 Définition des typographies de la création</p>	<p>C2.13 Choisir et accorder les typographies pour donner de la cohérence visuelle et apporter une esthétique graphique aux éléments textuels de la création en se basant sur les règles de l'art</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ; - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ; - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ; - E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. 	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecté les règles typographiques, son emploi des éléments textuels apporte une esthétique graphique au projet
<p>A2.4 Sélection et mise en œuvre des éléments sonores de la création :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choix de la musique, des boucles et des effets sonores - Production d'un design sonore 	<p>C2.14 Choisir de la musique et des boucles sonores pour réaliser le montage son en se basant sur la rythmique et l'ambiance du projet</p>	<p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pris en compte le cahier des charges, la musique et les boucles sonores choisies sont adaptées au projet

Bloc n°2 : Création des éléments graphiques et sonores

<p>A2.4 Sélection et mise en œuvre des éléments sonores de la création :</p> <ul style="list-style-type: none">- Choix de la musique, des boucles et des effets sonores- Production d'un design sonore	<p>C2.15 Produire un design sonore (sound design) pour souligner l'animation visuelle en utilisant des logiciels de création sonore</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Cette compétence est évaluée au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">- E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ;- E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. <p>Chaque situation d'évaluation E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none">- une démarche artistique sonore cohérente- pris en compte le cahier des charges
--	--	---	--

Bloc n°2 : Création des éléments graphiques et sonores

<p>A2.5 Design des éléments graphique</p> <ul style="list-style-type: none">- Originalité de la création- Cohérence de la création	<p>C2.16 Concevoir une création graphique originale pour effectuer une proposition conforme et unique au commanditaire en s'appuyant sur sa culture esthétique et sa veille des tendances graphiques</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">- E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ;- E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ;- E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ;- E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. <p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat s'est appuyé sur sa culture esthétique et a :</p> <ul style="list-style-type: none">- cité ses références esthétiques- présenté une création originale au regard des créations déjà existantes- respecté la demande du client
--	---	--	--

Bloc 3 : Animation des éléments graphiques

<p>A3.1 Réalisation d'une maquette</p>	<p>C3.1 Réaliser une maquette, à partir du storyboard, du moodboard et de la note d'intention, pour valider le projet avec le client et préparer et organiser la suite du travail, en utilisant les différentes fonctionnalités des logiciels du projet</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ; - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ; - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ; - E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. 	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecté le cahier des charges - réalisé une maquette représentative du résultat final
<p>A3.2 Animation des éléments graphiques et des textes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animation dans un espace 2D - animation de texte - Génération et animation de particules - Animation des objets dans un espace 3D - Animation des caméras et des lumières dans un espace 3D - Automatisation de l'animation - Simulation physique - Animation 3D temps réel 	<p>C3.2 Animer des éléments graphiques dans un espace 2D pour donner du mouvement aux éléments du projet en exploitant fonctionnalités des logiciels du projet</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisé les outils d'animation 2D (position, rotation échelle, opacité, point d'ancrage, etc.)
	<p>C3.3 Animer du texte afin de le rendre dynamique en utilisant les outils vectoriels, les outils d'animation de formes et de tracés</p>	<p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réalisé une animation du texte lisible et esthétique

Bloc 3 : Animation des éléments graphiques

A3.2 Animation des éléments graphiques et des textes :

- Animation dans un espace 2D
- animation de texte
- Génération et animation de particules
- Animation des objets dans un espace 3D
- Animation des caméras et des lumières dans un espace 3D
- Automatisation de l'animation
- Simulation physique
- Animation 3D temps réel

C3.4 Générer et animer des particules pour simuler l'animation d'éléments liquides, gazeux ou un mouvement d'éléments abstraits en utilisant et paramétrant des moteurs de particules

Evaluation :

Cette compétence est évaluée au travers des situations d'évaluation suivantes :

- E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ;
- E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ;
- E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement.

Chaque situation d'évaluation E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification

Le candidat a :

- une bonne gestion des paramètres des moteurs de particules
- trouvé les informations utiles à la programmation des particules

Bloc 3 : Animation des éléments graphiques

<p>A3.2 Animation des éléments graphiques et des textes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animation dans un espace 2D - animation de texte - Génération et animation de particules - Animation des objets dans un espace 3D - Animation des caméras et des lumières dans un espace 3D - Automatisation de l'animation - Simulation physique - Animation 3D temps réel 	<p>C3.5 Animer des objets (animation en mode modèle) ou des points (mode animation point) pour faire évoluer les modélisations dans un espace 3D en utilisant les outils d'animation</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ; - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ; - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ; - E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. <p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - animé des objets ou des points en utilisant et combinant différentes techniques et outils d'animation
	<p>C3.6 Animer des caméras et des lumières dans un espace 3D pour améliorer la dynamique du projet en utilisant les paramètres des caméras et des lumières</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisé les paramètres des caméras et des lumières pour animer les caméras et les lumières dans l'espace 3D
	<p>C3.7 Modifier l'animation afin de l'automatiser en utilisant les fonctions de clonage, de fracture, de modificateur mathématique</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisi et utilisé à bon escient les outils de clonage, de fracture, d'effecteurs pour automatiser l'animation

Bloc 3 : Animation des éléments graphiques

<p>A3.2 Animation des éléments graphiques et des textes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animation dans un espace 2D - animation de texte - Génération et animation de particules - Animation des objets dans un espace 3D - Animation des caméras et des lumières dans un espace 3D - Automatisation de l'animation - Simulation physique - Animation 3D temps réel 	<p>C3.8 Paramétrer l'animation pour apporter du réalisme en utilisant les réglages de physique des corps (rigide, souple) et des forces physiques</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ; - E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. 	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilisé la physique des corps et des forces physiques pour apporter du réalisme à l'animation
	<p>C3.9 Créer, animer, faire évoluer en live des animations 3D pour l'utilisation en temps réel des animations (mapping, vidéo interactive, VR...) en utilisant des outils de création et des moteurs de rendu temps réel</p>	<p>Chaque situation d'évaluation E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réalisé en direct des animations 3D en lien avec le déroulé de l'action/évènement - diffusé en mapping - proposé des interactions live pertinentes

Bloc 3 : Animation des éléments graphiques

<p>A3.3 Compositing des différents éléments visuels</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incrustation - Tracking 2D/ 3D - Rotoscopie 	<p>C3.10 Incruster un élément à partir d'un fond vert afin d'intégrer des éléments à d'autres éléments en veillant à ne pas laisser d'artefacts visibles</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ; - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ; - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ; - E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. 	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réalisé des incrustations sans artefacts visibles
	<p>C3.11 Effectuer un tracking 2D/ 3D pour obtenir un suivi de mouvement stable et précis, animer et intégrer un nouvel objet dans la scène en veillant à paramétrer « les outils de suivi »</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - effectué du tracking avec un suivi de mouvements stable et précis
	<p>C3.12 Réaliser un rotoscoping (rotoscopie) à partir d'une image réelle en animant un tracé suivant les contours d'un objet, pour pouvoir effacer l'arrière-plan et intégrer l'élément rotoscopé dans la scène.</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - effectué avec précision du détournage animé
<p>A 3.4 Mise en rythme des éléments sonores</p> <ul style="list-style-type: none"> - Montage et synchronisation du son - Gestion du rythme 	<p>C3.13 Monter et synchroniser l'audio (musique, bruitage...) afin de caler le son sur l'animation graphique en utilisant les outils dédiés des logiciels de montage</p>	<p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - effectué la synchronisation de l'image et du son, l'image et le son sont synchrones
	<p>C3.14 Gérer le rythme afin d'homogénéiser les qualités rythmiques du projet d'animation en cohérence avec l'ambiance et le rendu recherchés</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisi un rythme cohérent avec l'esthétique de l'animation

Bloc 3 : Animation des éléments graphiques

<p>A3.5 Finalisation de l'animation graphique</p> <ul style="list-style-type: none">- Etalonnage et corrections sur les passes de rendu- Archivage d'un master- Préparation des fichiers export	<p>C3.15 Etalonner finement la colorimétrie à partir d'un « rendu multi passes en utilisant le format « OpenEXR » pour améliorer l'esthétique de l'animation en veillant à un résultat global en cohérence avec le script</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Cette compétence est évaluée au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none">- E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ;- E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ;- E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. <p>Chaque situation d'évaluation E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none">- choisi et exporte des passes- effectué des manipulations esthétiques en veillant au résultat global en cohérence avec le script
--	--	--	---

Bloc 3 : Animation des éléments graphiques

<p>A3.5 Finalisation de l'animation graphique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Etalonnage et corrections sur les passes de rendu - Archivage d'un master - Préparation des fichiers export 	<p>C3.16 Exporter et archiver un « master » pour assurer l'exploitation et la conservation du film en paramétrant les options d'export</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ; - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ; - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design ; - E4 : projet fil rouge, travaillé en équipe en mode collaboratif par toute la promotion, tout au long de l'année de formation, création temps réel de visuels animés 2D et 3D, avec participation à un évènement. 	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - effectué des choix de conteneurs et de codecs adaptés - veillé à la nomenclature des fichiers
	<p>C3.17 Préparer les fichiers export pour la diffusion en optimisant le débit et les dimensions de l'image en fonction de la nature et des besoins de la diffusion</p>	<p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2, E3 et E4 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - préparé les fichiers exports pour la diffusion en optimisant le débit et les dimensions de l'image en fonction de la nature et des besoins de la diffusion

Bloc 4 : Commercialisation d'un projet motion design

<p>A4.1 Analyse de la demande client</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construction d'une proposition commerciale - Pilotage et suivi du projet - Présentation du projet a des clients 	<p>C4.1 Analyser la demande du client pour construire une proposition (brief client) et construire le dossier de production du projet</p>	<p>Evaluation :</p> <p>Ces compétences sont évaluées au travers des situations d'évaluation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ; - E2 : création d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec dossier de production et en travaillant en binôme et dans un temps imparti ; - E3 : Création d'un visuel animé avec sound design. <p>Chaque situation d'évaluation, E1, E2 et E3 donne lieu à un produit livrable qui sera présenté lors de la soutenance devant le jury de certification</p>	<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - posé des questions qui permettent de rédiger le brief et de constituer le dossier complet de la demande client (nombre de vidéos, durées, voix off, langue, musiques, effets sonores, formats de livraison attendus, éléments de charte graphique existants, style de la vidéo ou stylistique concurrents, délais de livraison, budget)
	<p>C4.2 Rédiger et chiffrer, à partir du brief client, une proposition commerciale pour proposer une offre commerciale répondant aux besoins du client en prenant en compte les prix de marché et la rentabilité</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - rédigé une proposition commerciale chiffrée réaliste et en adéquation à la demande du client - réalisé des calculs sont justes
	<p>C4.3 Piloter le projet, en suivre l'avancement en veillant aux étapes de validation avec le client jusqu'à la livraison de la création graphique et sa facturation pour permettre de mener à bien le projet</p>		<p>Le candidat a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prévu et effectué les étapes de validation avec le client de la création jusqu'à la facturation, la facturation tient compte du cas présenté et des pièces du dossier de production
	<p>4.4 Pitcher un projet pour le vendre en s'appuyant sur la proposition, la note d'intention, le mood board et le story board</p>		<p>Le candidat a préparé son pitch</p> <p>Le candidat s'est exprimé de façon aisée et claire, son argumentation est convaincante.</p>