

Référentiel “Créateur d’animation de personnages 3D”

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 DE COMPETENCES N° 1 : Préparation de la fabrication de l’animation de personnages 3D par l’analyse du contexte de réalisation et des dimensions créatives et techniques du projet audiovisuel			
<p>A.1.1 Recueil des informations éclairant les objectifs et le contexte de réalisation du projet audiovisuel comportant des animations 3D</p> <p>A.1.2 Evaluation des conditions de faisabilité technique de l’animation du</p>	<p>En s'appuyant sur l'analyse de son contexte de réalisation et l'identification de ses orientations créatives (style, esthétique, narration, personnages...), préparer la fabrication de l'animations de personnages 3D d'un projet audiovisuel, en tenant compte des contraintes d'ordres technique, organisationnel, financier et temporel imposées par la production, afin de proposer une méthodologie de travail adaptée.</p> <p>C.1.1.1 Définir les informations nécessaires à la compréhension et l'identification des caractéristiques 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, afin de les collecter auprès du porteur du projet (producteur, réalisateur, studio...).</p> <p>C.1.1.2 Identifier le positionnement et l'ambition d'un projet audiovisuel comportant des animations 3D, en s'appuyant sur l'examen des informations collectées auprès du porteur du projet (producteur, réalisateur, studio...), afin de clarifier son contexte de réalisation et ses objectifs.</p> <p>C.1.2.1 Analyser les conditions de réalisation du projet audiovisuel comportant des animations 3D, en identifiant les contraintes imposées par la production en termes de</p>	<p>Toutes les compétences du bloc sont évaluées sur la base de la production suivante :</p> <p>Dans le cadre d'un projet réel ou fictif, réalisé en entreprise ou reconstitué en centre de formation, concernant l'animation de personnages 3D, chaque candidat produit une analyse de son contexte, de son positionnement et de ses objectifs et présente :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les spécificités du projet sur le plan créatif et artistique et son système de contraintes d'ordre technique et organisationnel, - une proposition d'approche méthodologique pour l'animation 3D d'une scène, - les références stylistiques et artistiques collectées pour nourrir le travail d'animation à réaliser. 	<p><i>En relation avec les compétences C.1.1.1 & C.1.1.2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pertinence de l'analyse du contexte et de l'ambition du projet audiovisuel <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><i>En relation avec la compétence C.1.2.1</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Qualité de l'analyse des conditions de réalisation et de l'identification du

<p>projet audiovisuel comportant des animations 3D</p>	<p>méthodes de travail et d'organisation, d'outils techniques et logiciels, de moyens financiers et d'impératifs de délais, afin d'évaluer sa faisabilité compte tenu de son positionnement et des objectifs visés au niveau de la qualité.</p>	<p><i>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</i></p> <p>Mise en situation professionnelle réelle ou reconstituée Travail individuel Production orale et écrite</p>	<p>système de contraintes du projet audiovisuel</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 budgétaires imposées par la production en matière de délai sont identifiées et prises en compte dans l'évaluation du travail d'animation 3D à conduire.
<p>A.1.3 Analyse des documents de référence du projet audiovisuel comportant des animations 3D (scénario, bible, <i>storyboard</i>, <i>layout</i>) et identification de ses partis pris narratifs, esthétiques et stylistiques</p>	<p>C.1.3.1 Conduire un examen approfondi du projet audiovisuel comportant des animations 3D, 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 le ton et la singularité et de décrypter les intentions narratives, esthétiques et stylistiques de l'auteur.</p> <p>C.1.3.2 Analyser le <i>layout</i> et/ou le <i>storyboard</i> 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</p>		<p><i>En relation avec les compétences C.1.3.1, C.1.3.2 & C.1.3.3</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pertinence de l'identification et de la prise en compte des partis pris créatifs, stylistiques, narratifs et de mise en scène du projet audiovisuel - L'analyse de la bible graphique du projet, et le cas échéant de son scénario, permet une définition fine et fidèle des caractéristiques des personnages à animer, ainsi que des intentions narratives et stylistiques.

<p>A.1.4 Organisation et planification du travail d'animation tenant compte des contraintes matérielles, techniques et artistiques imposées par les spécificités du projet audiovisuel comportant des animations 3D</p>	<p>rythme, afin de déterminer comment les matérialiser dans les animations à produire.</p> <p>C.1.3.3 Produire des recherches ciblées dans différents domaines graphiques (arts plastiques, cinéma...), 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.</p> <p>C.1.4.1 Elaborer 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 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.</p> <p>C.1.4.2 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.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - L'analyse du <i>layout</i> du projet et de son <i>storyboard</i> permet une compréhension exacte du sens des actions composant les séquences à animer, de la traduction en image de la narration et des intentions de mise en scène. - Les analyses produites permettent d'orienter des recherches de références visuelles adaptées au projet et contribuent à l'enrichissement, la qualité et l'originalité de l'animation. - La bibliothèque de références visuelles constituées est riche et diversifiée. <p><i>En relation avec les compétences C.1.4.1 & C.1.4.2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 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. - La présentation de la méthodologie et de l'organisation de travail préconisées est convaincante car fondée sur un
---	---	--	--

			<p>argumentaire solide et démontrant une connaissance fine du <i>pipeline</i> de fabrication.</p> <p>- La présentation donne lieu à un échange argumenté concernant l'ajustement et le dimensionnement des moyens à disposition pour la réalisation de l'animation 3D.</p>
--	--	--	--

BLOC DE COMPETENCES N° 2 Création et réalisation de l'animation de personnages 3D d'un projet audiovisuel			
<p>A.2.1 Conception de l'<i>acting</i> et de la « chorégraphie » des personnages 3D</p>	<p>En concevant au préalable leur jeu de scène sur la base d'une interprétation fine de la bible graphique et du <i>layout</i> et de la définition de leurs traits de personnalité, réaliser l'animation des personnages 3D d'un projet audiovisuel au moyen d'un logiciel dédié, en mobilisant de façon exclusive ou croisée différentes techniques (<i>key frame animation, motion</i> et <i>performance capture</i>, animation procédurale), afin de leur donner vie, gestuelle et émotion dans le respect des intentions créatives, stylistes et esthétiques du réalisateur.</p> <p>C.2.1.1 Imaginer le jeu d'acteur des personnages à animer, en conduisant l'interprétation croisée des indications les concernant au sein de la bible graphique et du <i>layout</i>, afin de leur conférer une singularité et une identité scénique respectant leurs traits de personnalité et conformes aux intentions de réalisation.</p> <p>C.2.1.2 Concevoir les poses, mouvements, gestuelles et expressions des personnages pour chaque séquence à animer dans le respect des indications du <i>layout</i>, en s'appuyant sur sa connaissance et l'observation de la morphologie et de la mécanique corporelles et en utilisant des méthodes d'expérimentation et d'exploration (vidéos de recherche), afin</p>	<p>Les candidats doivent présenter les productions suivantes :</p> <p style="text-align: center;">1/</p> <p><i>En relation avec les compétences C.2.1, C.2.2 et C.2.3</i></p> <p>Réalisation d'une séquence d'animation de personnages 3D, mobilisant différentes méthodes et techniques et comportant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - différents mouvements (cycle de marche, course, marche caractérisée...), - l'attitude et le jeu corporel des personnages, - l'animation de personnages de foule et interagissant, - la synchronisation labiale des personnages. 	<p><i>En relation avec les compétences C.2.1.1 & C.2.1.2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Qualité de la mise en oeuvre de la méthode de travail et inventivité de la conception du jeu d'acteur des personnages <p>- L'analyse des documents de référence de l'animation (bible graphique et <i>layout</i>) 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.</p> <p>- La conception du jeu de scène du personnage, de ses mouvements, déplacements et expressions respecte les intentions de mise en image du <i>layout</i>.</p> <p>- La conception du jeu de scène du personnage, de ses mouvements, déplacements et expressions est fondée sur une connaissance théorique et empirique de la mécanique corporelle, permettant une proposition crédible (mais pas nécessairement réaliste).</p>

<p>A.2.2 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</p>	<p>de permettre la production des effets recherchés dans le respect des intentions de réalisation.</p> <p>C.2.2.1 Réaliser les mouvements des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D et des techniques de <i>key frame animation</i> et de <i>motion</i> et/ou <i>performance capture</i>, 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 <i>layout</i>.</p> <p>C.2.2.2 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 <i>key frame animation</i> et de <i>performance capture</i> et/ou de <i>face tracking</i>, 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'<i>acting</i> recherchés.</p>	<p><i>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</i></p> <p>Mise en situation professionnelle reconstituée Travail individuel (dans un cadre collectif) Production numérique réalisée au moyen d'un logiciel d'animation 3D</p>	<p>- La méthodologie mise en œuvre permet de proposer des idées de jeu scénique originales et inventives, respectant le ton, l'esthétique et le style du film, ainsi que les effets recherchés.</p> <p><i>En relation avec les compétences C.2.2.1 & C.2.2.2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Qualité des poses et interpolations de l'animation <ul style="list-style-type: none"> - Les poses sont précises et expressives. - L'amplitude et l'énergie des mouvements des personnages sont bien dosés. ● Qualité de la mécanique corporelle <ul style="list-style-type: none"> - La qualité de l'ensemble des mouvements est obtenue grâce à la maîtrise des techniques de lissage des courbes de mouvement. ● Qualité globale de l'animation <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu de scène (<i>acting</i>) des personnages est crédible et exauce fidèlement les intentions scénaristiques et de mise en scène. - La maîtrise de la vitesse des mouvements permet le respect scrupuleux du <i>timing</i> de la séquence. - Le rendu du mouvement est adapté au style et aux intentions esthétiques du film (photoréalisme, cartoon...). - Les mouvements sont crédibles, restitués avec fluidité et vraisemblables dans le cadre du style et de l'esthétique de réalisation (photoréalisme, cartoon...).
---	--	--	--

<p>A.2.3 Conception et réalisation des animations 3D secondaires (personnages de foules, personnages secondaires)</p>	<p>C.2.2.3 Opérer la synchronisation labiale des personnages pour chaque séquence au moyen d'un logiciel d'animation 3D, en veillant à la parfaite cohérence entre le mouvement de leurs lèvres et les paroles ou sons prononcés, afin d'obtenir un résultat réaliste et convaincant pour le spectateur.</p> <p>C.2.3.1 Réaliser les animations secondaires des séquences 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.</p>		<p>- Le rendu du mouvement est équilibré au niveau du rythme et de l'amplitude. - Le poids (la pesanteur) des personnages est rendu de façon crédible. - Les expressions faciales des personnages sont restituées de façon crédible et permettent de révéler l'état émotionnel des personnages, et de produire les effets recherchés conformément au style du film.</p> <p><i>En relation avec la compétence C.2.2.3</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Qualité de la synchronisation <p>- Les mouvements et articulations labiales des personnages sont exactement synchronisés avec la bande son, pour un rendu parfaitement crédible aux yeux du spectateur.</p> <p><i>En relation avec la compétence C.2.3.1</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Qualité des animations secondaires <p>- Les animations secondaires sont concrétisées pour un résultat crédible et vraisemblable et en cohérence avec la scène principale de l'animation.</p>
<p>A.2.4 Consolidation et finalisation des animations 3D réalisées selon un processus itératif, dans un cadre</p>	<p>C.2.4.1 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</p>	<p>2/</p>	<p><i>En relation avec les compétences C.2.4.1 & C.2.4.2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Professionnalisme mis en oeuvre dans le cadre du travail collaboratif

<p>collaboratif et pluriculturel, et dans le respect du <i>pipeline</i> et des outils de fabrication</p>	<p>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 et de délai.</p> <p>C.2.4.2 Présenter 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, afin de les valider ou de déterminer collégialement les éléments à modifier.</p> <p>C.2.4.3 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 dans le processus de fabrication du film d'animation.</p>	<p><i>En relation avec les compétences C.2.4</i></p> <p>Présentation, reprise et finalisation d'une séquence d'animation de personnages 3D, mobilisant différentes méthodes et techniques et comportant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'évaluation de l'animation réalisée et de son niveau de qualité, - la présentation structurée et argumentée des choix opérés, - la correction et l'amélioration de l'animation par la prise en compte des observations des parties prenantes et l'identification des corrections à apporter, - l'animation/participation d'une réunion d'équipe en anglais. <p><i>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</i></p> <p>Mise en situation professionnelle reconstituée Travail individuel dans un cadre collectif Production orale et numérique réalisée au moyen d'un logiciel d'animation 3D</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La posture mise en œuvre lors de la réunion 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). - 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. - 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 objectifs. - Les choix méthodologiques et techniques, ainsi que ceux de dimension créative (style, technique, <i>acting</i>) sont argumentés et justifiés de façon convaincante. - Les difficultés rencontrées et leurs modes de résolution sont exposés. - Le vocabulaire utilisé est précis et professionnel. <p><i>En relation avec la compétence C.2.4.3</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 identifiées. - Les éléments d'animation à parfaire sont identifiés.
--	--	--	--

	<p>C.2.4.4 Assurer la gestion des fichiers numériques permettant 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 <i>pipeline</i> de fabrication.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - L'ampleur du travail d'amélioration est correctement évaluée. - 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. <p style="text-align: right;"><i>En relation avec la compétence C.2.4.4</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conformité de l'intégration des contraintes techniques de gestion des fichiers numériques <ul style="list-style-type: none"> - 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 <i>pipeline</i> de fabrication.
<p>BLOC DE COMPETENCES N° 3 : Exercice d'une veille sur l'environnement professionnel et les évolutions artistiques et technologiques dans le champ de l'animation 3D</p>			

<p>A.3.1 Suivi de l'actualité professionnelle et identification des projets de production sur lesquels se positionner</p> <p>A.3.2 Identification, évaluation et expérimentation d'innovations techniques, en matière de méthodes d'animation 3D et d'outils logiciels associés</p>	<p>En suivant 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.</p> <p>C.3.1.1 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.</p> <p>C.3.1.2 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.</p> <p>C.3.2.1 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.</p> <p>C.3.2.2 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</p>	<p>Toutes les compétences du bloc sont évaluées sur la base de la production suivante :</p> <p>Une étude rendant compte de l'actualité et des tendances du secteur de l'animation 3D, réalisée dans le cadre de la participation à un événement professionnel du secteur, présentant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les acteurs du secteur professionnel (studios et sociétés de production) et leurs projets à venir, - de nouveaux logiciels et outils d'animation 3D, - plusieurs méthodes de travail et de fabrication d'animation 3D, - différentes tendances d'animation 3D. <p><i>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</i></p> <p>Mise en situation professionnelle reconstituée Travail individuel Production écrite</p>	<p><i>En relation avec les compétences C.3.1.1 & C.3.1.2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Qualité de l'analyse et de la présentation du secteur professionnel <p>- Les différents et principaux acteurs du secteur du film d'animation sont identifiés et leurs caractéristiques respectives sont fidèlement repérées et restituées. - L'actualité des acteurs du secteur est décryptée et les projets de production à venir sont identifiés et l'opportunité et la possibilité de s'y positionner évaluée.</p> <p><i>En relation avec les compétences C.3.2.1 & C.3.2.2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pertinence du repérage et de l'évaluation des évolutions technologiques et méthodologiques <p>- 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</p>
---	--	--	---

<p>A.3.3 Identification et analyse des tendances culturelles, stylistiques et artistiques en matière d'animation 3D au niveau international</p>	<p>s'appuyant sur les avis fiables émis au sein de sa communauté professionnelle et 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.</p> <p>C.3.3.1 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.</p> <p>C.3.3.2 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 <i>stricto sensu</i>.</p>		<p>respectif et conditions d'appropriation sont définis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p><i>En relation avec les compétences C.3.3.1 & C.3.3.2</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pertinence du repérage et de l'analyse des tendances stylistiques <ul style="list-style-type: none"> - Les nouveaux styles et les tendances en émergence dans le secteur de l'animation sont identifiés. - 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.
---	--	--	--