

## 5 - REFERENTIELS

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

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

### Candidat en situation de handicap :

Dans le cadre du respect du règlement d'examen, tout candidat peut saisir le référent handicap du certificateur pour aménager les modalités d'évaluation et obtenir l'assistance d'un tiers lors de l'évaluation. Les supports et le matériel nécessaires à la réalisation des évaluations pourront être adaptés.

Sur conseil du référent handicap et dans le respect des spécifications du référentiel, le format de la modalité pourra être adaptée.

Sur avis motivé du référent handicap le jury de certification peut décider d'exempter le candidat de certains critères d'évaluation. :

- dans la mesure où cela ne remet pas en question la capacité professionnelle globale du candidat
- si le critère au regard de la nature du handicap n'a pas vocation à s'appliquer dans la pratique professionnelle future du candidat

Ces deux critères étant cumulatifs.

L'ingénieur de certification s'engage dans la mesure du possible à élaborer des modalités d'évaluation inclusives permettant une adaptation du format. Dans le cas d'une modalité spécifique à une situation de travail, il s'engage à préciser le cadre des aménagements possibles.

## CONCEPTEUR TECHNIQUE DE L'IMAGE ANIMÉE ET DES EFFETS SPÉCIAUX

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 : PARTICIPATION A LA DEFINITION D'UN PROJET D'ANIMATION (2D/3D/STOP-MOTION)			

<p><b>A1.1</b> Co-définition d'un projet d'animation 2D/3D/Stop motion.</p> <p><b>A1.2</b> Participation à la définition et à la conception des orientations stylistiques d'un projet d'animation 2D/3D/Stop motion.</p> <p><b>A1.3</b> Communication avec les parties intéressées (directeur artistique, directeurs de production et équipes associées) à chaque étape de la définition d'un projet.</p>	<p><b>C1.1</b> Participer au pilotage du projet d'animation en utilisant des outils de suivi de production, en identifiant les contraintes, les risques, ainsi que les indicateurs qualité, en coordination avec le Directeur artistique et les équipes associés dans le but de faciliter la coordination du projet.</p>	<p><b>Projet : Réalisation d'un film</b></p> <p>Le candidat conçoit et réalise un film. Dans le cadre de cette gestion de projet, le candidat doit définir le planning, les outils mobilisés de gestion de projet et les indicateurs de réussite.</p>	<p>Le candidat élabore un planning clair et détaillé identifiant l'ensemble des étapes de la chaîne de fabrication.</p> <p>Les tâches à réaliser sont hiérarchisées.</p> <p>Les livrables intermédiaires et finaux sont identifiés.</p> <p>Des critères de validation pertinents sont définis pour chaque livrable.</p> <p>Les contraintes et les risques sont identifiés et pris en compte.</p> <p>Le planning est réaliste.</p>
	<p><b>C1.2</b> Mettre en œuvre un dispositif de veille artistique, technologique et concurrentielle sur l'animation 2D/3D/stop motion et en exploiter les résultats, à l'aide d'outils de collecte, de traitement, d'analyse et de diffusion de l'information de manière à soutenir la définition et le déploiement d'un projet de création de film d'animation.</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle :</b></p> <p>Sur la base d'une demande d'analyse critique d'un sujet imposé, le candidat doit présenter les résultats de sa veille et des sources/références utilisées.</p>	<p>Le candidat présente une cartographie des principaux domaines de veille exposant la finalité générale, les objectifs précis et les moyens mobilisés pour chacun d'entre eux.</p> <p>Démontre la pertinence des outils de veille utilisés au regard des objectifs recherchés.</p>

			<p>Démontre la pertinence et la fiabilité des sources utilisées (<i>sourcing</i>).</p> <p>Synthétise l'information recueillies et démontre sa capacité à la restituer.</p> <p>Au travers de son analyse, le candidat démontre son esprit critique et ses intentions.</p>
	<p><b>C1.3</b> Participer à la définition d'un projet d'animation, en appui au directeur artistique, au travers de la réalisation de planches d'inspiration (<i>moodboard</i>), du développement visuel, de la bible graphique, afin d'orienter la conception d'une production d'animation.</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle :</b></p> <p>Sur la base d'une demande d'analyse critique d'un sujet imposé, le candidat doit présenter visuellement les résultats de sa veille pour la définition d'un projet d'animation, via :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La réalisation de moodboards,</li> <li>- La réalisation de planches de propositions graphiques (<i>concept art</i>),</li> <li>- Bible graphique</li> </ul>	<p>Les contraintes de styles, de couleurs, de formes et de design sont définies.</p> <p>Le candidat démontre sa capacité à créer une synthèse pertinente des sources utilisées. Ces sources contribuent à la création d'un univers et donc à la définition du projet d'animation.</p> <p>Les planches d'inspiration proposent des pistes créatives diversifiées permettant d'aider à la définition du projet d'animation.</p>

			<p>La mise en page et la structuration de la bible graphique soutiennent le concept du projet.</p> <p>La bible comprend le lightscript et le colorscript. L'harmonie de couleur et de lumière répond aux intentions narratives.</p>
--	--	--	---

BLOC 2 : PARTICIPATION A LA PRE-PRODUCTION D'UNE ŒUVRE D'ANIMATION (2D/3D/STOP-MOTION)			
<p><b>A2.1</b> Traduction du concept narratif du directeur artistique et du commanditaire auprès des parties intéressées (<i>note d'intention, pitch, scénario, découpage technique...</i>).</p> <p><b>A2.2</b> Réalisation de la pré-production d'un projet d'animation : planches techniques (model sheets,</p>	<p><b>C2.1</b> Rédiger ou participer à la rédaction de la note d'intention, du pitch, du scénario et découpage technique pour une création numérique 2D/3D/stop-motion en définissant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les lieux</li> <li>- les actions</li> <li>- les personnages</li> <li>- les dialogues</li> <li>- les musiques, voix et sons</li> </ul>	<p><b>Projet : Réalisation d'un film</b></p> <p>Le candidat conçoit et réalise un film. Dans le cadre de ce projet, le candidat doit réaliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une note d'intention,</li> <li>- Un pitch,</li> <li>- Un scénario.</li> </ul>	<p>La note d'intention est complète et respecte le formalisme attendu. Elle répond aux enjeux principaux d'une narration (<i>définition du ton et de la narration, la réponse audio-visuelle, public visé...</i>).</p> <p>Le pitch est bien ficelé et permet de résumer la dramaturgie sans en dévoiler l'issue. Le candidat propose un pitch qui permet d'attirer l'attention et susciter la curiosité.</p>

<p>layouts), storyboard et animatique sonorisée.</p>	<p>de l'ensemble du récit afin de poser les bases de la structure de pré-production.</p>		<p>Le candidat présente exhaustivement toutes les scènes permettant la traduction des idées et de la direction artistique, en terminologie accessible à l'équipe de production.</p> <p>Le scénario informe sur les évènements principaux du début à la fin de l'histoire.</p> <p>Le scénario détaille, de manière non technique, chaque plan, chaque scène, chaque séquence.</p>
	<p><b>C2.2</b> Concevoir l'ensemble des éléments visuels (<i>dessins techniques : model sheets et layouts</i>) en veillant à la qualité du dessin, à la composition et à la présentation des différentes planches manuellement et/ou à l'aide des outils de dessin, et de conception assistée par ordinateur dans le respect des contraintes et de la direction artistique du projet afin d'obtenir la validation du réalisateur.</p>	<p><b>Livrable 2 : Demoreel / Portfolio :</b></p> <p>Le candidat doit présenter une demoreel et un portfolio. Pour l'évaluation de cette compétence, le candidat présentera le portfolio :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Un portfolio comportant : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les planches techniques (<i>chara design, bg design, props design et vfx design ...</i>),</li> <li>- Une variété d'écritures graphiques.</li> </ul> </li> </ol>	<p>Les techniques de dessin de synthèse et de dessin d'analyse sont maîtrisées.</p> <p>Le rendu visuel respecte des normes qualités (<i>propreté du trait, pas de trou...</i>)</p> <p>Les idées/solutions proposées sont pertinentes et originales/singulières au regard du projet d'animation</p> <p>Les éclairages respectent les jeux de lumières définis par le lightscript et le colorscript (2D/3D / Stopmotion).</p>

			<p>Les designs sont fonctionnels et respectent les modèles existants prédéfinis et les orientations graphiques. Intégration des contraintes : indications morphologiques, proportions et structure.</p> <p>Cohérence de l'ensemble des designs présentés.</p>
	<p><b>C2.3</b> Concevoir le story-board d'un projet de création numérique en :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- découpant l'action en séquences,</li> <li>- dessinant et annotant chaque séquence,</li> <li>- testant la cohérence de chacune des séquences,</li> </ul> <p>afin de raconter visuellement un récit et d'aider la coordination de l'équipe projet</p>	<p><b>Livrable 2 : Demoreel / Portfolio :</b></p> <p>Le candidat doit présenter une demoreel et un portfolio. Pour l'évaluation de cette compétence, le candidat présentera :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Un portfolio comprenant les planches techniques de board.</li> </ol>	<p>Les panneaux présentent une numérotation claire et ordonnée.</p> <p>Le storyboard présente une codification technique claire et précise.</p> <p>Le candidat indique avec exactitude le temps consacré à chaque partie ou à chaque action (afin d'être plus précis que "lentement" ou "rapidement" dans ses descriptions)</p> <p>Le story-board informe sur les caractéristiques des plans souhaités, sur leur composition, le découpage des mouvements des personnages, les</p>

			<p>mouvements de caméra, (et leur durée).</p> <p>Le storyboard correspond au format de l'image finale (ratio 4/3, 16/9, cinémascope)</p> <p>Le rendu est propre et soigné (lisibilité et netteté du trait, éclairage réaliste, bonne exposition, sons...)</p>
	<p><b>C2.4</b> Concevoir et présenter l'animatique d'un projet d'animation à partir du story-board, en élaborant un montage (<i>mise en scène, sonorisation, temporalité, pertinence des raccords entre chaque plan</i>) afin d'avancer dans la structuration de l'œuvre.</p>	<p><b>Livrable 2 : Demoreel / Portfolio :</b></p> <p>Le candidat doit présenter une demoreel et un portfolio. Pour l'évaluation de cette compétence, le candidat présentera :</p> <p>1) Une demoreel comprenant le storyboard animaté (<i>monté, timé, sonorisé</i>).</p>	<p>La narration de l'animatique est cohérente et singulière graphiquement et scénaristiquement.</p> <p>Chaque vignette de l'animatique respecte le temps préalablement défini.</p> <p>Le montage son final est présent et respecte les bruitages, musiques et dialogues.</p> <p>Les caractéristiques de mouvements des personnages et de la caméra sont intégrés.</p>

	<p><b>C2.5</b> Concevoir et présenter le layout d'un projet de création numérique en définissant la composition des plans (<i>décors, déplacements et positions des personnages, actions, cadres et mouvements de caméra...</i>), tout en veillant au maintien de la qualité visuelle et technique du rendu afin de préparer l'animation</p>	<p><b>Livrable 2 : Demoreel / Portfolio :</b></p> <p>Le candidat doit présenter une demoreel et un portfolio. Pour l'évaluation de cette compétence, le candidat présentera :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Un portfolio comprenant le layout bg (<i>cadrage du plan sur le décor technique référent</i>),</li> <li>2) Une demoreel comprenant le layout posing (<i>enchaînement des poses clés des éléments animés</i>).</li> </ol>	<p>Le layout prépare le plan dans sa spatialisation et son tempo en respectant la direction artistique.</p> <p>Le layout témoigne d'une hiérarchisation des éléments composants le plan.</p> <p>Il décrit précisément le plan permettant ainsi l'animation.</p> <p>Le layout présente dans sa globalité des informations lisibles et une identification de son contenu facilité.</p>
--	--	--	--

BLOC 3 : PRODUCTION DES ASSETS / ELEMENTS FONCTIONNELS D'UN PROJET D'ANIMATION (2D/3D/STOP-MOTION)			
<p><b>A3.1</b> Production des éléments graphiques et volumiques,</p>	<p><b>C3.1</b> Fabriquer les éléments de l'œuvre du projet d'animation à l'aide des techniques adaptées, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les puppets*(<i>marionnette</i>) digitale 2D,</li> </ul>	<p><b>Livrable 2 : Demoreel / Portfolio :</b></p> <p>Le candidat doit présenter une demoreel et un portfolio. Pour</p>	<p>Les éléments de l'œuvre sont en cohérence avec les modèles définis et</p>



<p>texturés et colorisés, constitutifs du film.</p> <p><b>A3.2</b> Réalisation de l'animation 2D, 3D, stop motion des personnages, objets, décors, vfx, lumières &amp; caméras.</p> <p><b>A3.3</b> Réalisation de l'éclairage de la scène</p>	<p>- la modélisation 3D des décors et des personnages avec topologie fonctionnelle,</p> <p>- les décors traits,</p> <p>- les décors, personnages et accessoires physiques,</p> <p>afin de produire les éléments fonctionnels du projet d'animation.</p>	<p>l'évaluation de cette compétence, le candidat présentera les éléments relatifs à sa/ses spécialisations (2D, 3D ou stopmotion, techniques hybrides).</p> <p>-----</p> <p><i>Quelle que soit la spécialisation choisie (2D, 3D, stop motion) les critères d'évaluation sur lesquels seront évalués les candidats seront les mêmes. En effet, ils répondent à des enjeux et une qualité de rendu professionnel.</i></p>	<p>respecte les orientations de la direction artistique.</p> <p>Le rendu du candidat est de qualité et permet son exploitation dans un contexte professionnel (qualité des volumes, forme, proportion, trait...).</p> <p>Les éléments animés sont techniquement et collectivement exploitables (topologie, nomenclature des calques...).</p>
	<p><b>C3.2</b> Créer les matières, les couleurs et les textures de modèles 2D / 3D / stop motion en définissant les caractéristiques (réflexion, relief, opacité...) dans le but d'avoir un rendu en accord avec la direction artistique.</p>	<p><b>Livrable 2 : Demoreel / Portfolio :</b></p> <p>Le candidat doit présenter une demoreel et un portfolio. Pour l'évaluation de cette compétence, le candidat présentera les matières, couleurs et textures intégrés aux éléments fonctionnels pour un univers particulier selon sa/ses spécialisations (2D, 3D ou stopmotion, techniques hybrides).</p> <p>-----</p>	<p>Les écritures graphiques de couleurs, matières et textures utilisées sont en accord avec les intentions artistiques.</p> <p>La composition des matières, couleurs, textures prend en compte l'aspect final à l'écran.</p> <p>Le candidat tient compte de l'aspect « animable » lors de la création des matières, couleurs et textures.</p>

		<p><i>Quelle que soit la spécialisation choisie (2D, 3D, stop motion) les critères d'évaluation sur lesquels seront évalués les candidats seront les mêmes. En effet, ils répondent à des enjeux et une qualité de rendu professionnel.</i></p>	<p>Les matières, couleurs et textures sont cohérents, réalistes et harmonieux par rapport à l'univers choisi.</p>
	<p><b>C3.3</b> Paramétrer les axes de mobilité d'un modèle 2D/3D/stop motion (personnage ou objet) et les types de déformation (<i>skinning</i>) en réalisant les squelettes physiques ou digitaux (<i>Rig</i>), points de contrôle (<i>Controllers</i>) en adéquation avec les contraintes morphologiques ou techniques afin de permettre l'animation.</p>	<p><b>Livrable 2 : Demoreel / Portfolio :</b></p> <p>Le candidat doit présenter une demoreel et un portfolio. Pour l'évaluation de cette compétence, le candidat démontre son aptitude à gérer les axes de mobilité de personnages/objets selon sa/ses spécialisations (2D, 3D ou stopmotion, techniques hybrides).</p> <p>-----</p> <p><i>Quelle que soit la spécialisation choisie (2D, 3D, stop motion) les critères d'évaluation sur lesquels seront évalués les candidats seront les mêmes. En effet, ils répondent à des enjeux et une qualité de rendu professionnel.</i></p>	<p>La conception du squelette (Rig) est optimisée au regard des animations à réaliser.</p> <p>Le nombre, et le positionnement des os, et des joints est approprié.</p> <p>Le paramétrage des liens de parentés entre les os est pertinent.</p> <p>Le maillage est précis.</p> <p>Les contraintes morphologiques et techniques des objets à animer sont respectées.</p> <p>Le rig respecte (ne déforme) pas l'objet ou le personnage qu'il met en mouvement (pas de pénétrations, d'effet de pliures..).</p>

	<p><b>C3.4</b> Réaliser l'animation 2D, 3D, stop motion d'un personnage, objet, décor, vfx, lumière &amp; caméra en mobilisant les techniques appropriées (notamment la motion capture), rendant compte des caractéristiques propres à chaque objets/personnages, dans le but de donner vie aux composantes de l'œuvre d'animation.</p>	<p><b>Livrable 2 : Demoreel / Portfolio :</b></p> <p>Le candidat doit présenter une demoreel et un portfolio. Pour l'évaluation de cette compétence, le candidat démontre son aptitude à réaliser l'animation d'un personnage, objet, décor... selon sa/ses spécialisations (2D, 3D ou stopmotion, techniques hybrides).</p> <p>-----</p> <p><i>Quelle que soit la spécialisation choisie (2D, 3D, stop motion) les critères d'évaluation sur lesquels seront évalués les candidats seront les mêmes. En effet, ils répondent à des enjeux et une qualité de rendu professionnel.</i></p>	<p>Les mouvements sont crédibles, fluides, adaptés à l'action et à la mise en scène, (<i>intention dramaturgique, sentiments mobilisés, dialogues, ton...</i>) à l'espace.</p> <p>Les contraintes morphologiques et techniques des objets à animer sont respectées.</p> <p>Les transitions sont fluides et bien maîtrisées.</p> <p>Les principes fondamentaux de l'animation sont respectés (<i>anticipation, action, réaction, amorti, trajectoire, poids...</i>).</p> <p>Les centres de gravité / les aplombs des personnages sont correctement placés.</p> <p>Le nombre d'image par seconde est cohérent et adapté à la cadence finale.</p>
	<p><b>C3.5</b> Définir les éclairages en intégrant la façon dont les objets réagissent à la lumière (volume, ombre propre, ombre</p>	<p><b>Livrable 2 : Demoreel / Portfolio :</b></p> <p>Le candidat doit présenter une demoreel et un portfolio. Pour</p>	<p>Les éclairages apportent de l'intensité et permettent de spatialiser la scène.</p>

	portée...), en choisissant la source, les points de luminosité et en définissant les zones d'ombres en fonction de la profondeur de champ afin de donner du relief et de l'émotion à l'image.	l'évaluation de cette compétence, le candidat présente ses créations intégrant l'éclairage et la réaction de tous les éléments narratifs à la lumière.	<p>Ils traduisent l'ambiance de la scène prévue.</p> <p>Ils renforcent les émotions du personnage et de la scène en général.</p> <p>Ils permettent la réalisation du color script.</p> <p>La définition (type, placement) de l'éclairage permet des réactions et réflexions lumineuses sur les matières.</p> <p>Démontre sa capacité à identifier les types de lumière adéquat (<i>lumière douce, dure, éclairage 3 points</i>).</p>
--	---	--	--

BLOC 4 : REALISATION DE LA POSTPRODUCTION D'UN PROJET D'ANIMATION (2D/3D/STOP-MOTION)			
<p><b>A4.1</b> Optimisation et réalisation du rendu des images animées (format, poids, exports).</p> <p><b>A4.2</b> Assemblage (compositing) de tous les éléments constitutifs</p>	<p><b>C4.1</b> Optimiser les temps de calcul de scènes de film en choisissant le type d'export (compression image et son) ou moteur de rendu approprié, afin de s'assurer d'une restitution qualitative</p>	<p><b>Projet : Réalisation d'un film</b></p> <p>Le candidat conçoit et réalise un film. Dans le cadre de cette gestion de projet, le candidat doit présenter le rendu final du film. Il</p>	<p>Les images sont rendues au bon format et sans défaut.</p> <p>Les blocages techniques au rendu sont identifiés et corrigés.</p>

<p>d'un film d'animation (<i>couches des éléments animés, des éléments fixes, sons...</i>).</p> <p><b>A4.3</b> Réalisation et intégration des effets spéciaux.</p>	<p>des images dans le format de fichier approprié.</p>	<p>sera évalué sur le résultat de l'aspect de l'image finale et sa capacité à exporter le film sous le(s) format(s) attendu(s).</p>	<p>Le poids des images est optimisé.</p> <p>Les couches de rendu ont été identifiées et correctement exportées.</p>
<p><b>A4.4</b> Réalisation du montage du film par le choix des séquences finales, du rythme et du découpage final.</p>	<p><b>C4.2</b> Concevoir des effets spéciaux physiques et/ou virtuels pour une œuvre animée en proposant une écriture graphique et une animation s'appuyant sur les connaissances des effets spéciaux réels de manière à renforcer l'intention artistique et la force d'expression.</p>	<p><b>Livrable 2 : Demoreel / Portfolio :</b></p> <p>Le candidat doit présenter une demoreel et un portfolio. Pour l'évaluation de cette compétence, le candidat présente des vfx.</p>	<p>Les effets spéciaux sont crédibles.</p> <p>La lumière et les perspectives sont cohérentes par rapport à l'intention artistique (l'intégration entre le décor et l'objet est cohérente).</p> <p>L'idée originale du scénario et le découpage technique sont respectés.</p>
	<p><b>C4.3</b> Assister le chef de projet/ ou le directeur artistique dans le suivi de la production d'effets spéciaux et d'images animées en examinant la qualité des rendus vis-à-vis du respect des objectifs du cahier des charges, en concertation avec les équipes, afin d'assurer la qualité de la production.</p>	<p><b>Projet : Réalisation d'un film</b></p> <p>Le candidat conçoit et réalise un film. Dans le cadre de cette gestion de projet, le candidat doit démontrer sa maîtrise des délais de production, présenter un rendu qualitatif et créatif.</p>	<p>Les critères qualité sélectionnés sont pertinents au regard des intentions artistiques et des demandes du commanditaire.</p> <p>Démontre sa bonne gestion du temps.</p> <p>Le candidat démontre sa capacité à proposer un film d'animation créatif répondant à l'ensemble des exigences du commanditaire.</p>

	<p><b>C4.4</b> Réaliser le compositing en assemblant sur un même plan l'ensemble des éléments composant l'œuvre et en réalisant l'étalonnage (<i>harmonisation des couleurs et mise en lumière de l'ensemble</i>) afin d'obtenir le film d'animation final.</p>	<p><b>Projet : Réalisation d'un film</b></p> <p>Le candidat conçoit et réalise un film. Dans le cadre de cette gestion de projet, le candidat doit démontrer ses capacités à maîtriser l'assemblage de toutes les couches de l'image.</p>	<p>L'harmonie des éléments, la colorimétrie et l'étalonnage sont conformes à la vision du réalisateur.</p> <p>L'image finale est de qualité : luminance, chrominance</p>
	<p><b>C4.5</b> Réaliser le montage son et/ou image à partir des plans finalisés en utilisant des outils de montage vidéo afin de produire la version finale du projet d'animation dans le respect des intentions artistiques du réalisateur.</p>	<p><b>Projet : Réalisation d'un film</b></p> <p>Le candidat conçoit et réalise un film. Dans le cadre de cette gestion de projet, le candidat doit réaliser un montage pertinent à partir des plans finalisés.</p>	<p>Les formats de diffusion sont respectés (télévision, web cinéma, ...)</p> <p>Les éléments sonores sont ajoutés de manière pertinente pour mettre en valeur la narration globale du projet (sound design, voix, musique...)</p> <p>Les plans sonorisés terminés sont assemblés en un montage rythmé, lisible et compréhensible.</p> <p>La narration, les ambiances et les sentiments sont perceptibles et conformes aux intentions artistiques et dramaturgiques du réalisateur.</p>