

GRILLE DE SYNTHÈSE DES BLOCS DE COMPÉTENCES

RNCP36578 : Concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux

Niveau 6 - NSF 323m - enregistré au Répertoire National des Certifications Professionnelles
par décision de France Compétences, en date du 01/07/2022

NOM :

Prénom :

Titre préparé : Concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux

Formation : Bachelor Animateur(trice) 2D-3D VFX 23-28

Session : Juin 2024

Lieu de préparation : Studi - formation en distanciel

Blocs de compétences	Référentiel de compétences	Evaluation finale de la compétence	Evaluation finale du bloc
Bloc 1 - RNCP36578BC01 - Participer à la définition d'un projet d'animation (2D-3D VFX)	Compétence 1 : 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.		
	Compétence 2 : 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.		
	Compétence 3 : Participer à la définition d'un projet d'animation, en appui au directeur artistique, au travers de la réalisation de planches d'inspiration (moodboard), du développement visuel, de la bible graphique, afin d'orienter la conception d'une production d'animation.		
Bloc 2 - RNCP36578BC02 - Participation à la pré-production d'une oeuvre d'animation (2D-3D VFX)	Compétence 1 : 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 : les lieux, les actions, les personnages, les dialogues, les musiques et les voix de l'ensemble du récit afin de poser les bases de la structure de pré-production.		
	Compétence 2 : Concevoir l'ensemble des éléments visuels (dessins techniques : model sheets et layouts) 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.		
	Compétence 3 : Concevoir le story-board d'un projet de création numérique en découpant l'action en séquences, dessinant et annotant chaque séquence, testant la cohérence de chacune des séquences, afin de raconter visuellement un récit et d'aider la coordination de l'équipe projet.		
	Compétence 4 : Concevoir et présenter l'animatique d'un projet d'animation à partir du story-board, en élaborant un montage (mise en scène, sonorisation, temporalité, pertinence des raccords entre chaque plan) afin d'avancer dans la structuration de l'œuvre.		
	Compétence 5 : Concevoir et présenter le layout d'un projet de création numérique en définissant la composition des plans (décors, déplacements et positions des personnages, actions, cadres et mouvements de caméra...), tout en veillant au maintien de la qualité visuelle et technique du rendu afin de préparer l'animation.		

Bloc 3 - RNCP36578BC03 - Production des assets / éléments fonctionnels d'un projet d'animation (2D-3D VFX)	Compétence 1 : Fabriquer les éléments de l'œuvre du projet d'animation à l'aide des techniques adaptées, comprenant :- les puppets*(marionnette) digitale 2D, la modélisation 3D des décors et des personnages avec topologie fonctionnelle, les décors traits, les décors, personnages et accessoires physiques, afin de produire les éléments fonctionnels du projet d'animation.		
	Compétence 2 : 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.		
	Compétence 3 : Paramétrer les axes de mobilité d'un modèle 2D/3D/stop motion (personnage ou objet) et les types de déformation (skinning) en réalisant les squelettes physiques ou digitaux (Rig), points de contrôle (Controllers) en adéquation avec les contraintes morphologiques ou techniques afin de permettre l'animation.		
	Compétence 4 : Réaliser l'animation 2D, 3D, stop-motion d'un personnage, objet, décor, vfx, lumière & 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.		
	Compétence 5 : Définir les éclairages en intégrant la façon dont les objets réagissent à la lumière (volume, ombre propre, ombre 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.		
Bloc 4 - RNCP36578BC04 - Réalisation de la post-production d'un projet d'animation (2D-3D VFX)	Compétence 1 : 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 des images dans le format de fichier approprié.		
	Compétence 2 : 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.		
	Compétence 3 : 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.		
	Compétence 4 : Réaliser le compositing en assemblant sur un même plan l'ensemble des éléments composant l'œuvre et en réalisant l'étalonnage (harmonisation des couleurs et mise en lumière de l'ensemble) afin d'obtenir le film d'animation final.		
	Compétence 5 - 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.		

Fait à Paris, le 23 juil. 2024

Pierre Charvet, Président de STUDI



STUDI - Grille de synthèse provisoire - Concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux - Juin 2024

GRILLE DE SYNTHÈSE DES COMPÉTENCES

Bloc 1 - RNCP36578BC01 - Participer à la définition d'un projet d'animation (2D-3D VFX)

Compétences évaluées par l'examen (Nom commercial)	Critères d'évaluation	Note en pourcentage	Moyenne de la compétence en pourcentage	Evaluation finale de la compétence
Compétence 1 : 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.	Le candidat élabore un planning clair et détaillé identifiant l'ensemble des étapes de la chaîne de fabrication.			
	Les tâches à réaliser sont hiérarchisées.			
	Les livrables intermédiaires et finaux sont identifiés.			
	Des critères de validation pertinents sont définis pour chaque livrable.			
	Les contraintes et les risques sont identifiés et pris en compte.			
	Le planning est réaliste.			
Compétence 2 : 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.	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.			
	Le candidat démontre la pertinence des outils de veille utilisés au regard des objectifs recherchés.			
	Le candidat démontre la pertinence et la fiabilité des sources utilisées (sourcing).			
	Au travers de son analyse, le candidat démontre son esprit critique et ses intentions.			
	Le candidat synthétise l'information recueillie et démontre sa capacité à la restituer. <i>(Soutenance orale)</i>			
Compétence 3 : Participer à la définition d'un projet d'animation, en appui au directeur artistique, au travers de la réalisation de planches d'inspiration (moodboard), du développement visuel, de la bible graphique, afin d'orienter la conception d'une production d'animation.	Les contraintes de styles, de couleurs, de formes et de design sont définies.			
	Les planches d'inspiration proposent des pistes créatives diversifiées permettant d'aider à la définition du projet d'animation.			
	La mise en page et la structuration de la bible graphique soutiennent le concept du projet.			
	La bible comprend le lightscript et le colorscrip.			
	L'harmonie de couleur et de lumière répond aux intentions narratives.			
	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. <i>(Soutenance orale)</i>			
EVALUATION DU BLOC 1				

GRILLE DE SYNTHÈSE DES COMPÉTENCES

Bloc 2 - RNCP36578BC02 - Participation à la pré-production d'une oeuvre d'animation (2D-3D VFX)

Compétences évaluées par l'examen. (Nom commercial)	Critères d'évaluation	Note en pourcentage	Moyenne de la compétence en pourcentage	Evaluation finale de la compétence
Compétence 1 : 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 : les lieux, les actions, les personnages, les dialogues, les musiques et les voix de l'ensemble du récit afin de poser les bases de la structure de pré-production.	La note d'intention est complète et respecte le formalisme attendu. Elle répond aux enjeux principaux d'une narration (définition du ton et de la narration, la réponse audio-visuelle, public visé...).			
	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.			
	Le scénario informe sur les événements principaux du début à la fin de l'histoire.			
	Le scénario détaille, de manière non technique, chaque plan, chaque scène, chaque séquence.			
	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. <i>(Soutenance orale)</i>			
Compétence 2 : Concevoir l'ensemble des éléments visuels (dessins techniques : model sheets et layouts) 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.	Les techniques de dessin de synthèse et de dessin d'analyse sont maîtrisées.			
	Le rendu visuel respecte des normes qualités (propreté du trait, pas de trou...).			
	Les idées/ solutions proposées sont pertinentes et originales/ singulières au regard du projet d'animation.			
	Les éclairages respectent les jeux de lumières définis par le lightscript et le colorscrip (2D/3D / Stopmotion).			
	Les designs sont fonctionnels et respectent les modèles existants prédéfinis et les orientations graphiques. Intégration des contraintes : indications morphologiques, proportions et structure.			
Compétence 3 : Concevoir le story-board d'un projet de création numérique en découpant l'action en séquences, dessinant et annotant chaque séquence, testant la cohérence de chacune des séquences, afin de raconter visuellement un récit et d'aider la coordination de l'équipe projet.	Cohérence de l'ensemble des designs présentés			
	Les panneaux présentent une numérotation claire et ordonnée.			
	Le storyboard présente une codification technique claire et précise.			
	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).			
	Le story-board informe sur les caractéristiques des plans souhaités, sur leur composition, le découpage des mouvements des personnages, les mouvements de caméra (et leur durée).			
Compétence 4 : Concevoir et présenter l'animatique d'un projet d'animation à partir du story-board, en élaborant un montage (mise en scène, sonorisation, temporalité, pertinence des raccords entre chaque plan) afin d'avancer dans	Le storyboard correspond au format de l'image finale (ratio 4/3, 16/9, cinémascope).			
	Le rendu est propre et soigné (lisibilité et netteté du trait, éclairage réaliste, bonne exposition, sons...).			
	La narration de l'animatique est cohérente et singulière graphiquement et scénaristiquement.			
	Chaque vignette de l'animatique respecte le temps préalablement défini.			
	Le montage son final est présent et respecte les bruitages, musiques et dialogues.			
	Les caractéristiques de mouvements des personnages et de la caméra sont intégrés.			

la structuration de l'œuvre.				
Compétence 5 : Concevoir et présenter le layout d'un projet de création numérique en définissant la composition des plans (décors, déplacements et positions des personnages, actions, cadres et mouvements de caméra...), tout en veillant au maintien de la qualité visuelle et technique du rendu afin de préparer l'animation	Le layout prépare le plan dans sa spatialisation et son <u>tempo en respectant la direction artistique.</u>	+		/
	Le layout témoigne d'une hiérarchisation des éléments composants le plan.			
	Le layout décrit précisément le plan permettant ainsi l'animation.	+		
	Le layout présente dans sa globalité des informations lisibles et une identification de son contenu facilité.	+		
EVALUATION DU BLOC 2				

GRILLE DE SYNTHÈSE DES COMPÉTENCES

Bloc 3 - RNCP36578BC03 - Production des assets / éléments fonctionnels d'un projet d'animation (2D-3D VFX)

Compétences évaluées par l'examen. (Nom commercial)	Critères d'évaluation	Note en pourcentage	Moyenne de la compétence en pourcentage	Evaluation finale de la compétence
Compétence 1 : Fabriquer les éléments de l'œuvre du projet d'animation à l'aide des techniques adaptées, comprenant :- les puppets*(marionnette) digitale 2D, la modélisation 3D des décors et des personnages avec topologie fonctionnelle, les décors traits, les décors, personnages et accessoires physiques, afin de produire les éléments fonctionnels du projet d'animation.	Les éléments de l'œuvre sont en cohérence avec les modèles définis et respectent les orientations de la direction artistique.			
	Les éléments animés sont techniquement et collectivement exploitables (topologie, nomenclature des calques...).			
	Le rendu du candidat est de qualité et permet son exploitation dans un contexte professionnel (qualité des volumes, forme, proportion, trait...) (<i>Soutenance orale</i>)			
Compétence 2 : 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.	Les écritures graphiques de couleurs, matières et textures utilisées sont en accord avec les intentions artistiques.			
	La composition des matières, couleurs, textures prend en compte l'aspect final à l'écran.			
	Le candidat tient compte de l'aspect « animable » lors de la création des matières, couleurs et textures.			
	Les matières, couleurs et textures sont cohérents, réalistes et harmonieux par rapport à l'univers choisi.			
Compétence 3 : Paramétrer les axes de mobilité d'un modèle 2D/3D/stop motion (personnage ou objet) et les types de déformation (skinning) en réalisant les squelettes physiques ou digitaux (Rig), points de contrôle (Controllers) en adéquation avec les contraintes morphologiques ou techniques afin de permettre l'animation.	La conception du squelette (Rig) est optimisée au regard des animations à réaliser.			
	Le nombre, et le positionnement des os, et des joints est approprié.			
	Le paramétrage des liens de parentés entre les os est pertinent.			
	Le maillage est précis.			
	Les contraintes morphologiques et techniques des objets à animer sont respectées.			
	Le rig respecte (ne déforme) pas l'objet ou le personnage qu'il met en mouvement (pas de pénétrations, d'effet de pliures...).			
Compétence 4 : Réaliser l'animation 2D, 3D, stop-motion d'un personnage, objet, décor, vfx, lumière & 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.	Les mouvements sont crédibles, fluides, adaptés à l'action et à la mise en scène, (intention dramaturgique, sentiments mobilisés, dialogues, ton...) à l'espace.			
	Les contraintes morphologiques et techniques des objets à animer sont respectées.			
	Les transitions sont fluides et bien maîtrisées.			
	Les principes fondamentaux de l'animation sont respectés (anticipation, action, réaction, amorti, trajectoire, poids...).			
	Les centres de gravité / les aplombs des personnages sont correctement placés.			
	Le nombre d'image par seconde est cohérent et adapté à la cadence finale.			
Compétence 5 : Définir les éclairages en intégrant la façon	Les éclairages apportent de l'intensité et permettent de spatialiser la scène.			

dont les objets réagissent à la lumière (volume, ombre propre, ombre 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.	Ils traduisent l'ambiance de la scène prévue.			
	Ils renforcent les émotions du personnage et de la scène en général.			
	Ils permettent la réalisation du color script.			
	La définition (type, placement) de l'éclairage permet des réactions et réflexions lumineuses sur les matières.			
	Démontre sa capacité à identifier les types de lumière adéquat (lumière douce, dure, éclairage 3 points).			
EVALUATION DU BLOC 3	Bloc validé			

GRILLE DE SYNTHÈSE DES COMPÉTENCES

Bloc 4 - RNCP36578BC04 - Réalisation de la post-production d'un projet d'animation (2D-3D VFX)

Compétences évaluées par l'examen. (Nom commercial)	Critères d'évaluation	Note en pourcentage	Moyenne de la compétence en pourcentage	Evaluation finale de la compétence
Compétence 1 : 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 des images dans le format de fichier approprié.	Les images sont rendues au bon format et sans défaut.			
	Les blocages techniques au rendu sont identifiés et corrigés.			
	Le poids des images est optimisé.			
	Les couches de rendu ont été identifiées et correctement exportées.			
Compétence 2 : 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.	Les effets spéciaux sont crédibles. <i>(Soutenance orale)</i>			
	La lumière et les perspectives sont cohérentes par rapport à l'intention artistique (l'intégration entre le décor et l'objet est cohérente). <i>(Soutenance orale)</i>			
	L'idée originale du scénario et le découpage technique sont respectés. <i>(Soutenance orale)</i>			
Compétence 3 : 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.	Les critères qualité sélectionnés sont pertinents au regard des intentions artistiques et des demandes du commanditaire. <i>(Soutenance orale)</i>			
	Le candidat démontre sa bonne gestion du temps. <i>(Soutenance orale)</i>			
	Le candidat démontre sa capacité à proposer un film d'animation créatif répondant à l'ensemble des exigences du commanditaire. <i>(Soutenance orale)</i>			
Compétence 4 : Réaliser le compositing en assemblant sur un même plan l'ensemble des éléments composant l'œuvre et en réalisant l'étalonnage (harmonisation des couleurs et mise en lumière de l'ensemble) afin d'obtenir le film d'animation final.	L'harmonie des éléments, la colorimétrie et l'étalonnage sont conformes à la vision du réalisateur. <i>(Soutenance orale)</i>			
	L'image finale est de qualité : luminance, chrominance. <i>(Soutenance orale)</i>			
Compétence 5 - 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.	Les formats de diffusion sont respectés (télévision, web cinéma, ...) <i>(Soutenance orale)</i>			
	Les éléments sonores sont ajoutés de manière pertinente pour mettre en valeur la narration globale du projet (sound design, voix, musique...) <i>(Soutenance orale)</i>			
	Les plans sonorisés terminés sont assemblés en un montage rythmé, lisible et compréhensible. <i>(Soutenance orale)</i>			
	La narration, les ambiances et les sentiments sont perceptibles et conformes aux intentions artistiques et dramaturgiques du réalisateur. <i>(Soutenance orale)</i>			

