



PROCÉDURE D'ORGANISATION DES ÉPREUVES D'ÉVALUATION ET MISE EN PLACE DES PROCÉDURES DE CONTRÔLE

**Concepteur-Réalisateur de Creative media et
Entertainment**

Options film d'animation 3D et VFX et Game art

RNCP N°38600

Préambule	2
Article 1 : Principes généraux et conditions d'accès à la certification	2
Article 2 : Organisation des épreuves	4
Article 3 : Déroulement des épreuves	4
Article 4 : Jury de certification Composition et rôle	13
Article 5 : Validation, communication des résultats et délivrance de la certification	14
Article 6 : Modalités de régulation des processus d'évaluation menant à la certification	15
Article 7 : RGPD	15

Préambule

Le présent règlement a pour objet d'optimiser l'organisation et la validation des épreuves pour l'obtention de la certification de « Concepteur-Réalisateur de Creative media et entertainment » délivré par le France Compétences RNCP N°38600 de niveau 7.

Ce règlement est adressé à tous les candidats lors de la transmission de la convocation aux épreuves pour l'obtention de la certification de « Concepteur-Réalisateur de Creative media et entertainment » de manière dématérialisée transmis par email ou le cas échéant par courrier en cas de non accusé de réception de l'email transmis.

Tous les acteurs concernés (certificateurs, membres du jury et candidats) par ce règlement s'engagent à le respecter.

Article 1 : Principes généraux et conditions d'accès à la certification

Pour accéder à la certification de « Concepteur-Réalisateur de Creative media et entertainment » les candidats doivent être inscrits auprès du certificateur. La liste des candidats est établie par le certificateur.

L'inscription par la validation des acquis et de l'expérience (VAE) est spécifique et nécessite l'envoi d'un dossier (Cerfa 12818*02) et détenir une attestation de recevabilité du certificateur.

Les prérequis pour accéder à la certification sont d'avoir suivi la formation ou avoir fait aboutir le livret 2 VAE remis au plus tard un mois avant la date des épreuves de la certification.

Le certificateur a désigné un responsable de l'organisation des épreuves : Michael BARATIAN

Le responsable de l'organisation des épreuves est chargé de l'organisation des épreuves, veille à leur bon déroulement, constitue les jurys de certification, communique les résultats de la validation aux candidats et veille au respect des exigences du RGPD.

Les candidats en situation de handicap :

Afin que les candidats ayant des besoins spécifiques puissent passer les épreuves de la certification dans des conditions équitables, le certificateur New3dge ainsi que ses éventuels partenaires s'engagent à :

- Communiquer les possibilités d'aménagement des épreuves aux futurs candidats / candidates au moment de leur inscription à la certification ou au moment de leur inscription à la formation conduisant à la certification.
- Communiquer le nom et le contact du référent handicap du certificateur ou des organismes de formation habilités aux candidat(e)s au moment de leur inscription à la certification ou au moment de leur inscription à la formation conduisant à la certification.
- Prendre en compte la situation individuelle, génératrice de besoins spécifiques, qui lui aura été signalée par le candidat / la candidate, soit directement, soit par l'intermédiaire du référent handicap, en lui organisant un entretien formalisé avec le référent handicap du certificateur ou de l'organisme partenaire habilité à former et/ou organiser les épreuves de la certification, juste après son inscription à la certification ou son inscription à la formation conduisant à la certification.

Le référent handicap du certificateur ou de l'organisme partenaire habilité à former et/ou organiser les épreuves de la certification dispose des compétences nécessaires pour analyser les aménagements des épreuves ou solliciter une expertise externe.

- Cet entretien avec le référent handicap du certificateur ou de l'organisme partenaire habilité à former et/ou organiser les épreuves de la certification a pour but d'envisager de manière personnalisée et en fonction du type d'épreuve, avec le candidat / la candidate en situation de handicap ou ayant des besoins spécifiques, un aménagement possible des modalités d'évaluation. Ces aménagements seront de nature à anticiper ou reproduire les aménagements du poste de travail ou futur poste de travail du candidat / de la candidate. Les aménagements n'auront pas pour but de modifier le contenu des épreuves et garantiront le maintien du niveau de maîtrise des compétences requis.
L'entretien a également pour objectif d'envisager la prise en charge financière, le cas échéant, des aides techniques ou humaines envisagées.
- Cet entretien avec le référent handicap du certificateur ou de l'organisme partenaire habilité à former et/ou organiser les épreuves de la certification peut également permettre de mettre en œuvre un processus de conseil auprès du candidat / de la candidate afin, le cas échéant, d'entamer une démarche de reconnaissance adaptée à sa situation de handicap pour faciliter l'insertion professionnelle.

Le cas échéant/en cas de partenaire habilité à l'évaluation, il sera vérifié que les organismes partenaires habilités ont la capacité d'aménager les épreuves de la certification pour des candidats / candidates en situation de handicap ou ayant des besoins spécifiques, au regard des possibilités d'aménagement définies par le certificateur.

Liste des possibilités d'aménagement des épreuves envisagées par le certificateur dans le cadre du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité – RGAA ([source](#)) et en fonction des besoins spécifiques du candidat / de la candidate :

- o Adaptation de la durée de l'évaluation
- o Mise en place de la configuration logistique nécessaire à l'accessibilité des locaux (accès lieu, salles, portes, toilettes...)
- o Mise en place des aides matérielles et techniques nécessaires : boucle magnétique, possibilité de connecter une plage Braille, un logiciel de grossissement des caractères, un logiciel de contraste, un logiciel de lecture audio de documents écrits, un logiciel de retranscription écrite d'enregistrement audio, différents claviers adaptés, un éclairage spécifique...
- o Mise en place des aides humaines nécessaires (traducteur LSF, aide à la lecture des documents, etc.).
- o Dresser un relevé de décisions, à la suite de l'entretien du candidat / de la candidate concerné(e) avec le référent handicap du certificateur (ou le cas échéant de l'organisme habilité), pour formaliser les aménagements retenus des modalités d'évaluation.

Le responsable de l'organisation des épreuves du certificateur ou de l'organisme partenaire habilité à former et/ou organiser les épreuves de la certification s'assure de la mise en œuvre de l'ensemble du processus d'accès à la certification pour les candidats / candidates en situation de handicap ou ayant des besoins spécifiques.

Article 2 : Organisation des épreuves

Convocation des candidats :

Une convocation est envoyée au candidat / candidate par courrier ou par mail ou remise en mains propres, au moins 1 mois avant le début des examens. La convocation indique les dates et horaires des épreuves, les durées et lieux le cas échéant, ainsi que des informations sur leur déroulement. La convocation précise que le (la) candidat(e) doit, les jours d'examen, se munir de sa convocation et d'une pièce d'identité (le cas échéant : de la tenue/matériel/ équipements prévus dans le référentiel de certification). Le présent règlement est joint à la convocation.

Dates et lieux d'examen :

Les dates et horaires des épreuves, les durées et lieux le cas échéant, ainsi que des informations sur leur déroulement du dispositif de certification de l'année en cours sont publiées, environ 6 mois en amont, sur le site Internet du certificateur.

Sujets des épreuves :

Les sujets des différentes épreuves sont élaborés par le certificateur et communiqués aux membres des jurys. Le cas échéant : Les sujets des différentes épreuves sont élaborés par les organismes habilités à organiser les épreuves et constituer les jurys et validés par le certificateur avant communication aux membres des jurys.

Organisation matérielle :

Le certificateur ou le partenaire habilité à organiser les épreuves et constituer les jurys prépare la logistique nécessaire au déroulement des épreuves.

Dispositif de lutte contre les fraudes :

En cas d'épreuves en présentiel : les cartes d'identité des candidats sont demandées par le responsable de l'organisation des épreuves.

En cas d'épreuves réalisées à distance : le jury demande à chaque candidat une présentation en ligne de sa carte d'identité et s'assure que le candidat ne bénéficie d'aucune assistance dans la pièce choisie pour réaliser l'épreuve.

Article 3 : Déroulement des épreuves

Le certificateur lui-même ou le cas échéant le partenaire habilité à organiser les épreuves et constituer les jurys se charge de garantir le bon déroulement des épreuves.

En particulier, il :

- o Vérifie la présence des membres du jury
- o Vérifie que les candidats sont en possession de leur convocation, de leur pièce d'identité et les fait émarger
- o Rappelle aux candidats les conditions des épreuves et leur durée

Nature, contenus et durées des épreuves :

Pour un accès à la certification totale, les 5 épreuves du tronc commun et les 2 épreuves de l'option choisi, à savoir :

- Film d'animation 3D et VFX

- Game Art

devront être en jugée comme acquises par décision du jury.

Il est attendu par Bloc de compétences :

Bloc 1 : Concevoir et produire un projet de creative media pour un film d'animation ou d'un jeu vidéo

Toutes les compétences constitutives du bloc 1 pour les activités de A1 sont évaluées sur la base des productions suivantes :

Pour les activités de A1 sont évaluées sur la base des productions suivantes : Mise(s) en situation au travers d'un projet reconstitué à partir de cas d'entreprises, permettant de répondre aux critères d'évaluation spécifiés :

C1.1.1 & C1.1.2

Elaboration d'une organisation de préproduction

C1.2.1 & C1.2.2

Création de planches de conceptualisation et séquençage du scénario

C1.3.1 & C1.3.2

Présentation des planches finales pour le passage de la préproduction vers la mise en production

C1.4.1 & C1.4.2

Aménagement et conduite des travaux de réalisation avec l'ensemble des équipes de production

Pour la sous activité A1.1 il est demandé :

- Au travers d'une communication avec le scénariste ou le commanditaire l'identification précise de ses directives de manière à proposer des références visuelles en termes d'images et de contenus existantes ou créatives afin de traduire visuellement la conceptualisation de la préproduction du projet.
- La mise en page des planches en collectant les références visuelles pour définir les styles de rendus souhaités et décidés par le scénariste ou commanditaire, dans l'objectif de les exploiter et les approfondir en phase de conceptualisation.

Pour la sous-activité A1.2 il est demandé :

- La conception des exemples de personnages et de décors en analysant et exploitant des références pour composer des planches représentées par des personnages, des accessoires et des décors afin de permettre au scénariste ou au commanditaire d'affiner un choix.
- Utiliser les idées en développement à partir des planches composées pour les mettre en séquences. La création des storyboard, animatique 2D et 3D, dans le but de tester des mises en situations de personnages ou autres éléments dans un décors d'une manière séquencée décrivant des actions et intentions.

Pour la sous-activité A1.3 il est demandé :

- Aider les équipes décisionnaires et/ou les commanditaires à faire des choix éclairés en présentant le travail de préproduction qui permettra de définir techniquement les choix de

déclinaison du contenu des planches à sélectionner dans l'objectif de définir les assets à réaliser en phase de production.

- Présenter les planches finalisées et sélectionnées aux équipes de production qui ont été illustrées de manière méthodique décrivant explicitement les besoins techniques visuels à produire de manière optimale lors de la phase de production.

Pour la sous-activité A1.4 il est demandé :

- Repérer et analyser les points de divergences visuelles entre la phase de préproduction et la phase de production, en identifiant le type de divergences pour mesurer les besoins de correction dans le contexte du démarrage de la phase de production.
- Vérifier les corrections de points de divergence en conduisant une veille visuelle pour vérifier la bonne exécution des directives données aux équipes de production dans l'objectif de respecter le travail de conceptualisation.

Le pourcentage à atteindre pour l'acquisition du bloc devra être supérieur ou égale à 80% des pourcentages pondérés correspondant aux critères du référentiel d'évaluation du bloc 1 de compétences.

Bloc 2 : Piloter et manager la production d'un film d'animation 3D et VFX ou d'un jeu vidéo

Toutes les compétences constitutives du bloc 2 pour les activités de A4 & A7 sont évaluées sur la base des productions suivantes :

Activité A4 (4.1 & 4.2) : Mise(s) en situation au travers d'un projet reconstitué une gestion et un pilotage de projet d'une production game art et film d'animation.

C4.1.1 & C4.1.2

Organisation des tableaux de bord du suivi de production et organisation du tracking.

C4.2.1 & C4.2. 2

Conduite et veille de suivi de production permettant d'analyser les rendus et apporter des actions correctives.

Pour la sous-activité 4.1 il est demandé :

- Organiser et évaluer le lancement de la production en analysant les besoins en termes de ressources matérielles, en identifiant les indicateurs de mesure pour optimiser la phase de production, en faisant une estimation sur les ressources humaines nécessaire, en délais et en temps de travail de manière à garantir le bon déroulement de la production et assurer un livrable qualitatif et quantitatif du projet de production du jeu vidéo ou du film.
- Lister et hiérarchiser les fonctions et les étapes de production dans un outil de tracking en identifiant tous les points de construction, d'organisation et d'évolution de la production dans l'objectif de performer le management des équipes.

Pour la sous-activité 4.2 il est demandé :

- Analyser les différents rendus quotidiens postés par les équipes de production afin de valider le respect des contraintes établies en phase de préproduction en comparant les états d'avancement et les points de divergences intervenant au moment de la production.
- Proposer des corrections visuelles par over painting et/ou par des commentaires textuels indiqués dans l'outil de tracking afin de permettre aux équipes de production de réviser et de corriger les éléments de production.

Pour l'activité A7, (7.1 & 7.2) : Mise en situation pratique et simulée dans l'encadrement d'une conduite de supervision des équipes de production des assets.

C7.1.1 & C7.1.2

Suivi du document de projet de production et aménagement du temps de réalisation de travail sur le livrable.

C7.2.1 & C7.2.2

Analyse et reporting des réalisations tout au long de l'avancement de la production.

Pour la sous-activité 7.1 il est demandé :

- Organiser l'encadrement de la production des assets à partir des documents de suivi de gestion de projet mis en place par les équipes, en assurant une production cohérente respectant les délais et les budgets alloués, les contraintes liées aux effets spéciaux de manière à mener à bien la production des assets afin d'intégrer les scènes produites au fur et à mesure des avancées du film ou du jeu vidéo.
- Suivre et superviser l'avancement et la qualité de la production des ressources numériques visuelles en anticipant les obstacles de manière à garantir le respect des deadlines défini par la production de manière à livrer les assets dans les délais impartis définis dans le document de gestion de projet.

Pour la sous-activité 7.2 il est demandé :

- Analyser en permanence la production visuelle artistique de l'ensemble du projet en s'assurant au travers de reporting et de tableaux la cohérence des réalisations effectuées, de vérifier si les exigences émanant des concept artist sont comprises et respectées et le cas échéant prendre les mesures nécessaires en cas de besoin.
- Organiser une veille permanente sur le travail des équipes de réalisation en mettant en place des procédures de communication auprès de l'ensemble des acteurs internes et externes impliqués dans les réalisations de manière à surveiller la qualité produite en fonction des exigences de la production et de mesurer l'état d'avancement dans la construction des assets.

Le pourcentage à atteindre pour l'acquisition du bloc devra être supérieur ou égale à 80% des pourcentages pondérés correspondant aux critères du référentiel d'évaluation du bloc 2 de compétences.

Bloc 3 : Modéliser et animer les contenus visuels et les effets spéciaux

Toutes les compétences constitutives du bloc 3 pour les activités A5 et A6 sont évaluées sur la base des productions suivantes :

Activité A5 (A5.1, A5.2, A5.3) : Cas pratique mettant en scène des créations digitales d'assets pour les effets spéciaux.

C5.1.1 & C5.1.2

Production d'assets en 3D en y adaptant des effets spéciaux à animer dans les scènes.

C5.2.1 & C5.2.2

Organisation du travail en équipe de production : construction des scripts et de process qualité.

C5.3.1 & C5.3.2

Réalisation de tests de rendus, mises en comparaison et unification des matières (shader) des assets, créer de la cohérence visuelle dans les scènes.

Pour la sous-activité A5.1 il est demandé :

- Créer des éléments, assets visuels en 3D (personnages, objets, décors, etc...) pour modéliser, texturer et simuler les matériaux des modèles à partir de logiciels spécifiques en analysant et interprétant les concepts validés en phase de préproduction 3D tout en respectant les cahiers des charges issus de la préproduction et montrant à l'ensemble de la production les évolutions régulières sur l'outil de tracking.
- Concevoir et animer des effets spéciaux réalistes, semi-réalistes ou stylisés, crédibles en collaboration avec l'équipe de production pour créer des scènes avec des effets spéciaux en utilisant des techniques de simulation de particules, de fluides, d'explosions, de vêtements, cheveux, barbes et autres éléments particuliers... dans l'objectif de concevoir des effets issus des analyses et observations réalisées en pré production afin d'être dans une démarche esthétique et technique correspondant aux attentes du projet.

Pour la sous-activité A5.2 il est demandé :

- Concevoir et scripter des outils virtuels pour optimiser les process de travail (Technical Artist) des équipes de production en détectant les tâches répétitives, les étapes clés et les points de friction, de manière à intégrer dans les logiciels utilisés par la production les workflows et l'automatisation des tâches répétitives de manière à optimiser la qualité de la production.
- Tester et accompagner les équipes de production (technical Artist) pour garantir la bonne utilisation des outils créés et améliorer leur efficacité en élaborant une stratégie de tests pour vérifier le bon fonctionnement des outils virtuels et de tester pédagogiquement les équipes de production dans leurs exploitations et le cas échéant détecter les dysfonctionnements de manière à garantir la bonne utilisation des outils et améliorer leur efficacité.

Pour la sous-activité A5.3 il est demandé :

- Ajuster les éléments visuels pour produire des images finales cohérentes en utilisant des logiciels de création et paramétrage, de textures, simulateurs de matières (shader) et de modèles 3D et autres outils de rendu et de compositing de manière à créer une apparence visuelle cohérente pour tous les éléments d'une scène et dans l'objectif de répondre aux exigences et attentes du scénariste ou commanditaire.
- Créer une apparence visuelle cohérente pour tous les éléments dans les scènes du film d'animation ou de jeu vidéo en utilisant des techniques spécifiques de manière à harmoniser les textures, la modélisation 3D, l'éclairage pour assurer et répondre aux exigences qualité du scénariste et/ou commanditaire.

Pour l'activité A6 (A6.1, A6.2) : Cas pratique mettant en scène des animations de contenus.

C6.1.1 & C6.1. 2

Manipulation interactives des systèmes d'animation des contenus visuels.

C6.2.1 & C6.2. 2

Gestion des mouvements et des expressions des assets.

Pour la sous-activité A6.1 il est demandé :

- Organiser des systèmes de contrôles pour animer les contenus visuels produits en identifiant les éléments interactifs à traiter de manière à développer des systèmes de manipulations dans l'objectif de permettre aux utilisateurs d'interagir avec ces éléments, en testant et le cas

échéant effectuer le débogage des logiciels appliqués pour s'assurer les attentes soient conformes sur les aspects techniques et fonctionnelles dans l'animation des assets.

- Réaliser le skinning sur l'ensemble des systèmes de manipulation des personnages à animer, en concevant et en distribuant les enveloppes virtuelles pour permettre une déformation fluide et cohérente du maillage polygonal de manière à garantir un contrôle précis des mouvements du personnage animé dans le contexte d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation.

Pour la sous-activité A6.2 il est demandé :

- Animer des objets ou des personnages en utilisant les techniques d'animation Key Frame et de motion capture proposé par des logiciels d'animation 3D tel que Blender pour définir et enregistrer les mouvements en fonction des attentes des scènes définies par les équipes de production.
- Animer les expressions faciales et les mouvements musculaires du corps en utilisant la technique Blend Shape à partir d'un logiciel d'animation et de modélisation 3D et d'un langage de programmation de scripts pour créer une animation visuelle adaptée aux contraintes des caméras et de l'environnement de la scène afin de les rendre plus vivants, expressifs et captivants la création et l'animation des personnages en 3D et dans le domaine du film d'animation et du jeu vidéo.

Le pourcentage à atteindre pour l'acquisition du bloc devra être supérieur ou égale à 80% des pourcentages pondérés correspondant aux critères du référentiel d'évaluation du bloc 3 de compétences.

Bloc 4 : Option Film d'animation 3D et VFX : Créer des rendus visuels animés dans l'espace d'un film d'animation

Toutes les compétences constitutives du bloc 4 pour les activités de A2 et A8 sont évaluées sur la base des productions suivantes :

Activité A2 (A2.1, A2.2) : Cas pratique basé sur une réalisation concrète et aboutie, amenant la production d'animatiques pour l'option 3D et VFX

C2.1.1 & C2.1.2

Modélisation d'un asset en 3D répondant à un cahier des charges normatif et de sa position dans un espace 3D

C2.2.1 & C2.2.2

Mise en lumière et paramétrages des éclairages dans l'espace de mise en scène

Pour la sous-activité A2.1 il est demandé :

- Modéliser des assets en 3D dans une forme simplifiée et/ou sélectionner des éléments préfabriqués en les achetant sur des plateformes dédiées puis en réalisant des cleaning et adaptations de ces éléments en fonction de la contrainte de la production de manière à les intégrer dans un contexte de scène et de prévisualisation.
- Agencer et animer les éléments 3D modélisés ou préfabriqués, en paramétrant et animant les caméras virtuelles de manière à optimiser les besoins en productions d'assets et les besoins d'animation afin de satisfaire les attentes de cadrages par les directives artistiques définies en phase de préproduction dans l'espace 3D des scènes imaginées

Pour la sous-activité A2.2 il est demandé :

- Paramétrer les sources d'éclairage dans le logiciel des rendus en plaçant les sources d'éclairage dans l'espace et scènes 3D pour produire et renforcer les intentions données par le scénariste (ou commanditaire) de manière à venir renforcer la dramaturgie en éclairant les assets 3D.
- Positionner des éclairages sur les assets individuellement puis globalement sur les scènes 3D pour mesurer l'impact de la lumière sur les matériaux qui habillent les assets en effectuant des tests de manière à respecter les contraintes définies en préproduction.

Activité A8 (A8.1, A8.2) : Cas pratique basé sur une situation réelle ou reconstituée, amenant la production d'une restitution sur les rendus du contenu visuel attendu en film d'animation 3D et VFX.

C8.1.1 & C8.1.2

Suivi du traitement final de la production et du compositing.

C8.2.1 & C8.2.2

Suivi des paramétrages et gestion des rendus informatiques.

Pour la sous-activité A8.1 il est demandé :

- Mettre en lumière le contexte global de la production en s'assurant par l'exploitation de logiciels, de la bonne luminosité, des ombres et des couleurs ainsi que la bonne utilisation de techniques propres au lighting dans l'objectif de créer un produit final réaliste, semi-réaliste ou stylisé et en concordance avec les exigences du scénariste dans le champ de l'animation 3D et VFX.
- Rassembler les différents éléments par couches de rendus tels que les images de fond, les rendus liés aux personnages, les rendus d'effets spéciaux et toutes les autres couches de rendus afin de créer un univers cohérent et harmonieux en utilisant des logiciels de compositing et de rendu dans l'objectif de créer un univers final harmonieux et esthétique répondant aux exigences du scénariste ou du commanditaire.

Pour la sous-activité A8.2 il est demandé :

- Superviser les paramétrages IT sur les logiciels de rendu d'images pour gérer et surveiller les aspects informatiques liés à la production de rendu d'images en exploitant des techniques liées à la gestion de la file d'attente rendu sur un parc informatique afin d'assurer la qualité et l'efficacité de la production en garantissant des rendus fiables et en temps voulu pour les projets.
- Gérer la distribution efficace et optimale des rendus en utilisant une infrastructure informatique interne et/ou externe adéquate permettant l'exploitation de techniques sur des logiciels de production et des techniques en gestion de la file d'attente des rendus de manière à démontrer une qualité sur la rapidité et le temps de traitement optimal pour garantir une performance régulière et fiable des rendus pour la production.

Le pourcentage à atteindre pour l'acquisition du bloc devra être supérieur ou égale à 80% des pourcentages pondérés correspondant aux critères du référentiel d'évaluation du bloc 4 de compétences.

Bloc 5 : Option Game Art : Créer des rendus visuels animés en temps réel dans le cadre d'un jeu vidéo.

Toutes les compétences constitutives du bloc 5 pour les activités de A3 et A9 sont évaluées sur la base des productions suivantes :

Activité 3 (3.1, 3.2) : Cas pratique au travers d'un projet reconstitué pour créer une maquette de scènes pour l'option game art

C3.1.1 & C3.1.2

Modélisation des assets simplifiés et leur placement dans un espace 3D de jeu vidéo

C3.2.1 & C3.2.2

Organisation des sources d'éclairage dans un moteur de jeu vidéo

Pour la sous-activité 3.1 il est demandé :

- Modéliser des assets en 3D dans une forme simplifiée, et/ou sélectionner des éléments préfabriqués en les achetant sur des plateformes dédiées pour les préparer : cleaning et adaptation des éléments achetés en fonction de la contrainte de la production afin de les intégrer dans le moteur de jeu vidéo.
- Concevoir l'aménagement dans l'espace 3D des scènes imaginées du jeu vidéo en plaçant et agençant les éléments modélisés ou préfabriqués dans l'objectif de respecter le cadre déterminé par les équipes de level designer, animer les caméras et/ou les éléments mobiles pour anticiper les éléments à modéliser et optimiser les besoins en production d'assets visible dans le potentiel champ de vision d'un point de vue utilisateur /joueur.

Pour la sous-activité 3.2 il est demandé :

- Paramétrer les sources d'éclairage dans le moteur du jeu vidéo à partir des consignes données par le scénariste, le game designer et le level designer qui entendent renforcer les intentions du jeu en choisissant et en plaçant des types de simulations de lancers de rayons pour créer en temps réel des effets d'ombres et de lumières.
- Tester et ajuster les éclairages dans les scènes 3D du jeu vidéo en respectant les contraintes définies en préproduction de manière à animer les sources de lumière sur les assets par des rendus de créés en 2D par des light-map ou des cache-map.

Activité 9 (9.1, 9.2) : Cas pratique basé sur une situation réelle ou reconstituée, amenant la production d'une restitution sur les rendus du contenu visuel attendu en game art

C9.1.1 et C9.1.2

Suivi du traitement final de la production et la gestion polygonale des assets en temps réel

C9.2.1 à C9.3.2

Suivi des rendus par rapport aux mises en scènes devant proposer des duplications et des réductions d'effets et des redondances pour un rendu interactif optimal

Pour la sous-activité 9.1 il est demandé :

- Réduire le nombre de polygones des assets de manière à optimiser le contenu visuel en identifiant les zones de surcharge de polygones qui viendra interférer sur la performance du jeu en termes de temps de chargement et de rendu d'images sans compromettre la qualité visuelle finale des interactivités du jeu.
- Exploiter des logiciels spécialisés dans le stockage et la gestion des informations d'éclairage pour assurer une organisation efficiente des données et des informations d'éclairage des scènes dans le cadre d'une production en game art, en respectant les attentes et les normes du client.

Pour la sous-activité 9.2 il est demandé :

- Gérer la répartition des assets et dupliquer les textures des scènes avec habillage optimal en utilisant des techniques avancées de duplication et de répartition assistée pour optimiser la production de jeux vidéo.
- Gérer la répartition des assets et dupliquer les textures des scènes d'habillage de manière optimale en utilisant des techniques avancées de duplication et de répartition assistée notamment le trim sheet et le scattering, pour optimiser la répartition des assets et des textures afin de respecter les normes et les attentes de la production finale du jeu vidéo.

Pour la sous-activité 9.3 il est demandé :

- Paramétrer le moteur de rendu en temps réel, notamment l'Unreal Engine, pour réaliser dans le cadre d'une production game art des rendus de contenu interactif en temps réel dans l'objectif de produire un jeu vidéo de haute qualité et correspondant aux attentes du scénariste
- Appliquer des filtres et des effets de post-traitement en temps réel avec la mise en application d'un prototype jouable pour réaliser des rendus de contenu interactif de qualité graphique supérieure dans le but de vérifier le bon fonctionnement du jeu et de produire des effets immersifs et attractifs conformes aux attentes du scénariste ou commanditaire
- Suivi du traitement final de la production et la gestion polygonale des assets en temps réel

Le pourcentage à atteindre pour l'acquisition du bloc devra être supérieur ou égale à 80% des pourcentages pondérés correspondant aux critères du référentiel d'évaluation du bloc 4 de compétences.

Activité transversale non rattachée à un bloc de compétences

La mise en situation reconstituée à partir d'un cas réel d'entreprise décrivant une adaptation d'inclusion d'une PSH au sein d'un service :

- A partir de ce cas il est mis en place une démarche d'inclusion ayant pour objectif d'adapter le poste de travail, la bonne intégration dans l'équipe de la personne. Un aménagement du temps de travail est mis en place et un accompagnement avec les instances concernés est mis en place.

A10 Activité transversale : démarche inclusive non soumise à un bloc de compétences, il est démontré :

- Mettre en place une démarche d'inclusion en fournissant les moyens techniques, humains et émotionnels nécessaire à l'aménagement du poste de travail afin de fournir une bonne intégration au sein des équipes et de leurs activités au quotidien.
- Aménager le temps de travail des personnes en situation de handicap à partir des conseils du référent handicap attitré en interne et éventuellement externe dans l'objectif de respecter les conditions de travail et mesure le niveau de pénibilité du collaborateur concerné.

Les critères d'évaluation sont ceux indiqués dans le référentiel d'évaluation.

Les modalités et critères d'évaluation sont fournis par le certificateur aux membres des jurys.

Le cas échéant : Les modalités et critères d'évaluation sont fournis par le certificateur aux partenaires habilités à organiser les épreuves et constituer les jurys, pour transmission aux membres des jurys.

Epreuve intégrative :

Présentation d'un projet réalisé en équipe basée sur l'exploitation d'un projet devant un ensemble de producteur spécialisé dans le film d'animation et le jeu vidéo à un niveau international, permettant de répondre aux critères d'évaluation spécifiés :

Restitution individuelle de sa part du projet

- Identification et définition du besoin.
- Projection d'une ou plusieurs préconisation(s).
- Modélisation d'un plan d'actions argumenté, organisé, quantifié.
- Mise en œuvre de la recommandation.

Question réponse des professionnels du jury

- Communication orale professionnelle orientée sur des critères de transformation au changement.
- Contextualisation synthétique des éléments clés.
- Retour d'expérience et mise en perspective des résultats / écarts.
- Bilan des apports en compétences.

Nombre de présentations/rattrapage

En cas d'échec ou de rattrapage, d'absence aux épreuves ou de non remise des productions attendues pour valider les épreuves, le (la) candidat(e) pourra se présenter à la session suivante d'examen ou à l'une des sessions de l'année en cours.

Article 4 : Jury de certification Composition et rôle

Les jurys de certification sont habilités et convoqués par le certificateur. Le jury de certification est constitué :

- D'un membre de l'organisme certificateur :
 - o Le Directeur de la certification ou le directeur des études, mais en aucun cas un formateur ayant formé les candidats
- Deux représentants du champ professionnel de la conception-réalisation de creative media à un niveau égal ou supérieur de la certification soit en qualité d'employeur, soit en qualité de salarié ou les deux dont l'un siégeant aussi en tant que président du jury.

En cas de désaccord, l'avis du président du jury prévaut.

Le président du jury gère, au cas par cas, les incidents éventuels : retard, départ anticipé, fraude... En cas de fraude avérée, le candidat est éliminé. Le président du jury remplit la notification d'aléas/dysfonctionnement pour transmission au certificateur.

Le cas échéant : La désignation et la convocation du jury de certification relève de la compétence de chaque partenaire habilité à organiser les épreuves et constituer les jurys d'épreuves, selon les spécifications transmises par le certificateur.

Formalisation des décisions des jurys :

Un procès-verbal (PV) de session de certification est produit pour chaque épreuve. Il est complété avec les informations concernant le déroulement effectif de l'épreuve et son résultat et signé par tous les membres du jury.

Les candidats doivent présenter leur carte d'identité et signer la liste d'émargement, à chaque épreuve ou rendu d'épreuve.

A l'issue de la délibération, le jury prendra la décision finale d'octroi de la certification.

Contenu du procès-verbal de session de validation pour l'obtention de la certification « conception-réalisation de creative media et Entertainment ». À l'issue des épreuves, le président du jury doit obligatoirement remplir le procès-verbal de session de validation pour l'obtention de la certification « conception-réalisation de creative media et Entertainment », sur lequel figure :

- o L'identification du Centre de passage de la certification ;
- o L'identification du président et membres du jury et toutes leurs signatures ;
- o La date et le lieu du jury ;
- o Le nom des candidats inscrits à l'épreuve, présents et absents ;
- o L'émargement des candidats présents ;
- o Les résultats de chaque candidat aux épreuves ;
- o La décision d'octroi de la certification ;
- o Les commentaires éventuels et observations ou incidents constatés pendant les épreuves. Il ne doit pas comporter de ratures qui ne soient contresignées par le président du jury.

Le cas échéant : le procès-verbal de validation pour l'obtention de la certification « conception-réalisation de creative media et Entertainment », sera envoyé au certificateur par l'organisme habilité à organiser les épreuves et constituer les jurys.

Les procès-verbaux sont conservés par le certificateur pour une période conforme aux exigences du RGPD.

Article 5 : Validation, communication des résultats et délivrance de la certification

Règles de validation de la certification :

Pour valider la certification, le candidat devra obtenir un score de 80% de l'ensemble des critères par bloc de compétences en fonction de la grille de pondération par bloc de compétences.

La pondération entre les critères se fera à partir de la grille présente dans le guide du jury et devra être rempli pour chaque candidat. (Annexe : grille de pondération par bloc et par critère)

Le cas échéant : Le partenaire habilité à organiser les épreuves et constituer les jurys doivent transmettre les procès-verbaux de sessions de validation pour l'obtention de la certification au certificateur qui validera la décision d'octroi de la certification.

Communication des résultats

Les candidats sont informés des résultats par un document officiel (modèle de parchemin en annexe) est remis aux candidats ayant obtenu la certification.

En cas d'échec à l'obtention de la certification dans son ensemble, une attestation de validation de blocs de compétences est fournie, en fonction des résultats obtenus par le/la candidat(e).

Délivrance de la certification

Lorsqu'elle est obtenue, la certification est délivrée au candidat(e) par le certificateur en main propre ou par courrier. Il en est de même pour les attestations de validation de blocs, le cas échéant.

Le certificateur tient à jour un registre des certifications délivrées et des attestations de validation de blocs de compétences délivrées.

Voies de recours

- Toute demande de consultation des PV de jury doit être adressée par écrit en recommandé avec accusé de réception au certificateur dans un délai d'un mois à l'issue de la communication des résultats.
- Toute contestation des résultats doit être adressée par écrit en recommandé avec accusé de réception au certificateur dans un délai d'un mois à l'issue de la communication des résultats.
Le certificateur examinera le recours et décidera des suites à donner.

Au-delà de ces recours auprès du certificateur, tout recours juridictionnel sera adressé au tribunal compétent, au juge administratif ou judiciaire, en fonction de la qualité du certificateur et/ou de l'infraction.

Article 6 : Modalités de régulation des processus d'évaluation menant à la certification

Le certificateur vérifie que les modalités et critères d'évaluations sont toujours à jour au regard de l'évolution des compétences, notamment en les examinant régulièrement, à minima une fois par an, dans le cadre des comités de perfectionnement et pédagogique de la certification incluant des professionnels.

Le certificateur contrôle le déroulement des différents jurys et épreuves d'évaluation de ses jurys et ceux de ses partenaires habilités à organiser les épreuves, le cas échéant, à partir des retours des procès-verbaux des jurys et des notifications d'aléas/dysfonctionnement. Sur la base des procès-verbaux de passage de jury ([annexe](#))

Article 7 : RGPD

Le certificateur prend en compte le RGPD pour la transmission des résultats du suivi des certifiés-(ées) dans le cadre de la procédure d'enregistrement / renouvellement de certifications au Répertoire national des certifications professionnelles

Conformément à la législation et réglementation applicables, les données à caractère personnel collectées dans ce cadre ne sont conservées par le certificateur sous une forme permettant l'identification que pendant une durée conforme au RGPD en vigueur, qui n'excède pas la durée nécessaire aux finalités pour lesquelles elles sont collectées et traitées. Au-delà de cette période le certificateur procède à l'anonymisation ou à la destruction des données. Afin de veiller à la bonne application de ces règles le certificateur a désigné un Délégué à la Protection des Données (DPD) ou Data Protection Officer (DPO), qui est le relais privilégié sur ces sujets.

Préalablement à la mise en œuvre de ses traitements, le certificateur informe les candidat(e)s via son site Internet en leur indiquant :

- La finalité des traitements,
- La base légale (cf. articles 13, 14 et 32 du RGPD),
- La transmission des données à France compétences,
- La durée de conservation et les mesures mises en place pour assurer la sécurité des données lors de leur stockage et de leur transmission à France compétences,
- Les droits des personnes en termes d'accès, rectification, effacement, limitation du traitement, opposition, portabilité et définition des directives quant au sort de leurs données personnelles

après leur décès ainsi que leur possibilité d'introduire à tout moment une réclamation auprès de

Objectifs :

- Aménagement structuré des expériences et mise en corrélation avec le référentiel
- Construction structurelle du livret de preuves en échantillonnant les expériences les plus représentatives
- Positionnement des expériences en lien avec les blocs de compétences
- Accompagnement méthodologique pour la transcription de vos expériences en fonction de chaque bloc de compétences
- Description et mise en place du temps de travail non accompagné

Durée : 6h00

Le livret 2 est la deuxième étape de votre parcours de Validation des Acquis de l'Expérience.

C'est l'étape importante où vous avez à décrire quelques-unes des activités que vous avez réalisées et qui sont représentatives de l'ensemble de votre parcours professionnel.

2 – Soutien rédactionnel au livret 2 VAE

Objectifs :

- Détermination d'un plan de présentation de chaque expérience pour décrire les attendus en fonction des compétences décrites par bloc de compétences
- Repérage et explication des actions professionnelles exercées à transcrire dans le livret 2
- Soutien rédactionnel par rapport aux choix thématiques de l'expérience
- Adéquation structurelle entre le référentiel de la certification et les expériences représentatives vécues
- Mise en place des annexes
- Organisation du temps de travail
- Détermination de la liste des techniques qui sera présenté devant le jury
- Démonstration de certaines parties

Durée : 8h00

3 – Soutien et finalisation du livret 2 VAE

Objectifs :

- Relecture et correction du dossier
- Méthodologie à l'élaboration d'un plan de présentation devant le jury
- Elaborer et exposer un plan de présentation
- Apprendre à formuler son expérience devant un jury
- Prise de parole en public
- Rendre les choses synthétiques et concises
- Mise en situation

Durée : 6h00

la CNIL.

Bloc 1: Concevoir et produire un projet de creative média pour un film d'animation 3D et VFX ou d'un jeu vidéo

ACTIVITÉS	CRITÈRES	% DE PONDÉRATION	% OBTENU	COMMENTAIRES
En qualité de conception et production d'un projet				
<p>A1.1 Organisation de la préproduction :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recherche de prises de références à partir des directives du scénariste (ou commanditaire). - Conception des planches d'images à partir de ces références. 	<p>CR1.1.1 L'audit des besoins effectué auprès du scénariste (ou commanditaire) démontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une structuration et une hiérarchisation des idées suggérées par le scénariste (ou commanditaire) par une liste d'éléments clés. - Les références visuelles exposées correspondent aux attentes du scénariste (ou commanditaire). - Le contenu des images est présenté avec technicité et esthétique en toute cohérence. 	15%		
	<p>CR1.1.2 Les planches présentées démontrent que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le recueil des références visuelles est mis en page de manière pertinente par la qualité des rendus, la mise en page et la cohérence globale. Les références sont traduites et démontre la 	15%		

	<p>compréhension de la commande du scénariste (ou commanditaire)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les contraintes des techniques artistiques sont prises en compte lors de la présentation des planches au scénariste (ou commanditaire). 			
Sous-total A1.1 /Bloc 1 = ???/ 30%				
<p>A1.2 Proposition de visuels (décors et de personnages, accessoires...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisations de différentes déclinaisons. - Séquençage du scénario, traduction en image animée. 	<p>CR1.2.1 Les techniques utilisées dans la création des planches de conceptualisation ont :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une précision et une qualité de rendu dans la conception des personnages et des décors. - La déclinaison des décors et des personnages présentés correspond aux besoins du scénario ou du contexte. 	15%		
	<p>CR1.2.2 La réalisation du séquençage du scénario démontre, par la réalisation d'un cahier des charges que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des sources de créativité sont présentes pour donner vie aux idées et références des concepts à visualiser. - Le travail en équipe démontre l'utilisation des expertises techniques et 	15%		

	graphiques des séquençages des storyboard et des animatiques 2D et 3D. Le temps de réalisation des storyboards et animatiques 2D et 3D sont respectés.			
Sous-total A1.2/Bloc1 = ???/30%				
A1.3 Validation finale par la production des choix de personnages et décors : <ul style="list-style-type: none"> - Présentation des visuels devant les équipes de scénaristes (ou commanditaires) et de production. - Finalisation du visuels validés (détails des personnages et décors...). 	CR1.3.1 la validation des choix des personnages et décors démontre <ul style="list-style-type: none"> - La démonstration des planches sélectionnées par l'équipe de pré production et du scénariste (ou commanditaire) démontre la qualité de la conception des assets - Tous les registres de présentation et difficultés de production et d'animation des assets sont exposés à l'équipe décisionnaire au travers d'un SWOT. 	10%		
	CR1.3.2 L'optimisation du passage de la pré production en production est mesurée en fonction de : <ul style="list-style-type: none"> - En fonction des planches sélectionnées les besoins techniques visuels sont identifiés et quantifiés en termes de temps et coût 	10%		

	<ul style="list-style-type: none"> - Les fonctions techniques à exploiter en phase de production sont identifiées au travers d'un cahier des charges permettant de répartir les fonctions auprès des équipes de productions en interne et/ou en externe 			
Sous total A1.3/Bloc 1 = ???/20%				
A1.4 Veille aux respects du travail de conceptualisation : <ul style="list-style-type: none"> - Concertation entre le concept artist et les équipes de production pour repérer les éléments divergents. - Veille à la bonne exécution des corrections des éléments divergents. 	CR1.4.1 le repérage des points de divergence est mesuré à partir de : <ul style="list-style-type: none"> - La comparaison des visuels de la préproduction sont conforme aux attentes des visuels de production de manière précise pour analyser et déterminer les améliorations à apporter. - Les corrections avant production à réaliser sont listées et garantissent la conformité des attentes de la production. 	10%		
	CR1.4.2 Le système de contrôle des corrections effectuées est vérifié à partir de : <ul style="list-style-type: none"> - La réalisation d'une veille visuelle est organisée à partir de critères qui permettent de repérer les points de vigilance en fonction des directives 	10%		

	données aux équipes de production - La conformité de l'exécution des directives est cautionnée au travers d'un cahier des charges permettant de traiter la correction des anomalies.			
Sous-total A1.4/Bloc1 = ??/20%				
Totaux		100%		

Bloc 2 : Piloter et manager la production d'un film d'animation 3D et VFX ou d'un jeu vidéo

ACTIVITÉS	CRITÈRES	% DE PONDÉRATION	% OBTENU	COMMENTAIRES
Qualité dans la gestion et le pilotage d'une production				
A4.1 Mise en place des tableaux de bord de suivi de production : <ul style="list-style-type: none"> Organisation et évaluation qualitative et quantitative pour le lancement de la production. Répartition des tâches, rôles et deadline (milestone). 	CR4.1.1 La valeur qualitative et quantitative est mesurée par : <ul style="list-style-type: none"> Une analyse des besoins en termes de ressources matérielles nécessaires pour la production, l'identification précise des indicateurs de mesure pour optimiser la phase de production Une estimation cohérente en termes de ressources humaines nécessaires pour mener à bien la production. La mise en place d'une organisation optimale sur le respect des délais et des temps de travail alloués pour la production. La qualité des tableaux 	12,5%		

	de bord des livrables produits par l'équipe de production			
	<p>CR4.1.2 L'organisation de la production est mesurée par une répartition du travail prenant en compte :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les fonctions et les étapes de la production sont listées de manière exhaustive, un outil de tracking est exploité de manière concrète et organisée permettant d'évaluer la hiérarchisation des fonctions et les étapes et les points de la production • L'outil de tracking est exploité avec pertinence dans le cadre de la planification du travail en équipe, la gestion performer le management des équipes, le management des équipes par une répartition adaptée des fonctions, tâches et durée de prestation, des points de performances et d'amélioration sont identifiés 	12,5%		
Sous-total A4.1/Bloc 2 = ?/ 25%				
A4.2 Veille et contrôle ou suivi de production :	<p>CR4.2.1 L'état d'avancement dans le suivi de la production est mesuré de la manière suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organisation d'un suivi permanent l'état d'avancement de la production 	12,5%		
	<ul style="list-style-type: none"> • Le suivi quotidien permet de rendre compte quotidiennement des avancées réalisées tout en prenant en compte les exigences listées sur 			

<ul style="list-style-type: none"> Réalisation de corrections imagées proposées pendant la production 	les tableaux de bord de pré production <ul style="list-style-type: none"> L'exactitude des tâches réalisées sont notifiées dans le tracking, elles sont évaluées hiérarchiquement, les rendus sont comparés à partir des normes qualités requises par les contraintes, les points de divergences sont identifiés et traités réactivement pour respecter les délais de production 			
	CR4.2.2 La réalisation des corrections imagées est vérifiée par : <ul style="list-style-type: none"> La veille et le contrôle du suivi de production est organisée régulièrement et les propositions sont faites avec cohérence à partir de l'outil de tracking. Les commentaires textuels sont précis et un délai de traitement et de correction est alors calculé La pertinence des suggestions de correction proposées, notamment en termes d'amélioration de la lisibilité, de l'esthétique et de la cohérence visuelle des éléments de production. 	12,5%		
Sous-total : A4.2/Bloc 2 = ?/ 25%				
Qualité de l'encadrement et de la supervision de la production				
A7.1 Suivi du document de gestion de projet	CR7.1.1 Le respect de l'encadrement de la production est mesuré à partir de :	12,5%		

<ul style="list-style-type: none"> • Organisation de l'encadrement de la production des assets • Encadrement sur le respect des deadlines 	<ul style="list-style-type: none"> • L'organisation du budget dans sa répartition cohérente permet de respecter les attentes et les exigences de la production. Les délais des livrables sont respectés grâce au respect des normes techniques. Le management des équipes de réalisation est cohérent de par les consignes données et l'organisation des contrôles 			
	<p>CR 7.1.2 La qualité de la gestion de projet est mesurée par un encadrement qui permet de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les critères d'exigences du document de gestion de projet sont respectés en termes de délais et de qualités d'exécution. • Les obstacles de réalisation des assets sont identifiés et des préconisations de résolutions sont quantifiés et qualifiés pour maintenir le cadre qualité demandé par le document de gestion de projet 	12,5%		
Sous-total : A7.1/Bloc 2 = ?/ 25%				
<p>A7.2 Analyse des réalisations artistiques tout au long de la production</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veille aux respects de la cohérence visuelles artistique et créative avec les Concept artist 	<p>CR7.2.1 La qualité de la production visuelle est analysée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La pertinence et l'exhaustivité des reporting et tableaux de contrôle de production. • Les exigences définis par les concepts artist sont transcrits sous 	12,5%		

<p>(reporting sur les réalisations et les tableaux)</p> <ul style="list-style-type: none"> Optimisation et coordination de l'organisation générale du travail de production 	<p>forme de critères contrôlables et mesurables dans les reporting</p> <p>CR7.2.2 La qualité des procédures de l'organisation de la réalisation est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les liens entre les équipes de réalisation sont transcrits dans des procédures d'organisation, la communication qui en découle est claire et fluide, les consignes à appliquer sont respectées grâce à une gestion de l'information retranscrite claire et fluide L'état d'avancement dans la réalisation des assets est mesuré régulièrement grâce à un outil de gestion d'avancement de projet paramétré en fonction des attentes de la production, il mesure les deadlines. Un process de contrôle qualité est organisé de manière permanent 	<p>12,5%</p>		
<p>Sous-total : A7.2/Bloc2 = ?/ 25%</p>				
<p>Totaux</p>		<p>100%</p>		

Bloc 3 : Modéliser et animer les contenus visuels et les effets spéciaux

ACTIVITÉS	CRITÈRES	% DE PONDÉRATION	% OBTENU	COMMENTAIRES
Qualité de la création digitale des assets et effets spéciaux				
<p>A.5.1 Production des assets visuels (éléments visuels)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Construction des assets en 3D (Character, Props, Environment artist) ● Production des effets spéciaux et assets simulés (Fx, Cfx, Grooming artist) 	<p>Cr5.1.1 La construction des éléments visuels en 3D est vérifié les qualités d'exécution suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La précision d'interprétation des modèles 3D en lien avec la demande de la préproduction et la conformité aux exigences des effets spéciaux, l'optimisation et la recherche de performance des surfaces polygonales des modèles démontrant la capacité à réduire le nombre et la densité du maillage ● La pertinence à adapter en continu les modèles 3D aux besoins et aux commentaires des réalisateurs et des autres professionnels de la production en démontrant la maîtrise des méthodes de traitement des textures, des maillages, et matériaux à l'aide de projection/backing de normal map ou displacement map, la qualité et en démontrant ses qualités d'exploitation des logiciels de pointe dans le contexte spécifique de la création 3D. 	20%		
	<p>CR5.1.2 La qualité de la conception des effets spéciaux est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lien entre les exigences du projet de production et le résultat des effets réalisés et animés. L'intégration des effets spéciaux dans la production en termes de réalisme et de coordination. Le traitement des paramétrages 	20%		

	<p>est réalisé en fonction des besoins au niveau des logiciels spécialisés tels que Maya, Houdini ou After Effects pour concevoir des effets spéciaux de haute qualité et crédibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'animation et l'intégration des différents effets s'incorpore avec crédibilité et harmonie dans les scènes, elle correspond à l'ambiance souhaitée par la production. La correction de couleur afin d'ajuster la couleur des effets visuels pour qu'ils s'intègrent harmonieusement dans la scène. Le respect des délais impartis pour la conception et l'animation des effets spéciaux. 			
Sous-total : A5.1/Bloc3 = ?/ 40%				
<p>A5.2 Optimisation des process de travail pour les équipes de production (Technical Artist)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Codification et script des outils virtuels implémentés dans les logiciels existants • Optimisation des process de travail pour les équipes de production (Technical Artist) - Tests et accompagnement des équipes à l'utilisation de ses outils d'optimisation de production 	<p>CR5.2.1 La qualité de codification des scripts et leurs implémentations dans les logiciels est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La conception des outils virtuels sont adaptés aux besoins préalablement identifiés au niveau des équipes de production, les workflows réalisés sont pertinents et optimise l'organisation et le temps de travail • La codification des scripts permet d'optimiser la qualité tout au long de la production et démontre la réduction des délais de production 	15%		
	<p>CR5.2.2 Les process de travail sont organisés de manière à mesurer les qualités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une conception de tests rigoureux en cohérence avec les workflows, les dysfonctionnements sont identifiés et traités. La stratégie d'organisation démontre une optimisation réelle 	15%		

	<p>et concrète des process de travail en termes d'optimisation de la qualité et du temps</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'accompagnement des équipes démontre une constance, les workflows sont expliqués de manière cohérente et pédagogique, les instructions données sont vérifiées par un accompagnement personnalisé et pédagogique 			
Sous-total : A5.2/Bloc3 = ?/ 30%				

<p>A5.3 créations de l'apparence des éléments visuels dans les films d'animation, les jeux vidéo (Lookdev)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ajustement des assets (au niveau des modélisations, textures, matières) pour rendre des images finales dans les scènes. • Mise en cohérence visuelle les éléments d'une scène. 	<p>CR5.3.1 La cohérence de l'ajustement des assets dans les scènes est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les critères répondant aux exigences et aux attentes du scénariste ou commanditaire sont notifiés et les écarts de rendus sont pris en compte dans la production des images finales afin de donner une cohérence dans les scènes finales • Les ajustements sont réalisés dans le respect des délais consignés dans le cahier des charges du projet de réalisation. Le temps d'ajustement est mesuré et surveillé pour s'assurer que la qualité n'est pas compromise. 	15%		
	<p>CR5.3.2 La qualité des apparences visuelles pour les assets est démontrée par :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'harmonie des rendus sur les textures et les modélisations apporte une qualité sur les compositions finales tant au niveau des couleurs que des animations réalistes. Les éclairages sont travaillés et ajustés avec cohérence et réalisme. 	15%		

	<ul style="list-style-type: none"> Les couleurs et la luminosité des visuels sont travaillées dans le respect des exigences d'apparence visuelle décrites dans le cahier des charges du projet de réalisation. Les éléments visuels sont comparés avant et après le travail du lookdev afin d'en noter les améliorations auprès des équipes de production. 			
Sous-total : A5.3/Bloc3 = ?/ 30%				
	Totaux	100%		

Bloc 4 : Créer des rendus visuels animés dans l'espace d'un film d'animation : Option film d'animation 3D et VFX

ACTIVITÉS	CRITÈRES	% DE PONDÉRATION	% OBTENU	COMMENTAIRES
Qualité de la création de l'animation 3D de la préproduction				
A2.1 Création d'assets simplifiés (décors, personnages...): <ul style="list-style-type: none"> Modélisation et/ou récupération des éléments préfabriqués par des banques de données. Placement et ajustement des assets dans les espaces 3D (Scene assembly). 	CR2.1.1 La récupération des assets en 3D qui sont sélectionnés démontre : <ul style="list-style-type: none"> Une sélection d'éléments préfabriqués ou achetés aux scènes et assets existants, sont modifiés en fonction des exigences spécifiques du projet au niveau de la taille, la texture, la couleur... Les contraintes des équipes de production intègre de manière fluide les éléments préfabriqués ou adaptés dans les scènes ou dans un système d'assets 	12,5%		
	CR 2.1.2 Le placement des assets dans l'espace 3D démontre : <ul style="list-style-type: none"> L'interprétation des scènes correspond aux attentes des directives artistiques et des 	12,5%		

	<p>cadres attendus par le cadrage efficace des rendus en 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> Le paramétrage des caméras virtuelles identifie les besoins en production d'assets et les problèmes techniques de la mise en place de l'animation sont résolus 			
Sous-total : A2.1/Bloc 4 = ?/ 25%				
<p>A2.2 Organisation des tests de lighting (mise en lumière) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Paramétrage et positionnement des sources d'éclairage virtuelles (avec 1 moteur de rendu précalculé VRAY pour le cinéma. Prévoir le paramétrage final en lookdev (test de l'impact de la lumière sur les matériaux qui habillent les assets). 	<p>Cr2.2.1 L'utilisation des logiciels de mise en lumière démontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les paramétrages des sources d'éclairage dans l'espace 3D sont maîtrisés et démontre un rendu visuel hiérarchisé, cohérent et équilibré L'optimisation et la qualité des rendus sont respectés par la capacité à savoir résoudre les problèmes techniques sur les logiciels et les éclairages 	12,5%		
	<p>Cr2.2.2 Le paramétrage des lookdev réalisé démontre que :</p> <ul style="list-style-type: none"> Les contraintes techniques définies en pré production sont respectées sur les différents matériaux des assets, la mise en lumière est maîtrisée pour les habiller correctement et optimiser le rendu 3D Les tests effectués permettent de contrôler tout au long du processus les paramétrages et les recadrages techniques vérifiés par la qualité du rendu des scènes en 3D et la prise en compte des contraintes définies en pré production 	12,5%		
Sous-total : A2.2/Bloc4 = ?/ 25%				
En matière de qualité de rendu du contenu visuel animé				

A8.1 Traitement final de la production des rendus et du compositing <ul style="list-style-type: none"> • Exploitation de la mise en lumière de la production finale (Lighting artist) • Création d'un univers final de la production cohérent et harmonieux par le compositing des rendus 	CR8.1.1 L'exploitation du traitement de la mise en lumière d'une production finale est mesurée à partir de : <ul style="list-style-type: none"> • Les exigences de la production sont identifiées et traitées de manière qualitative pour donner un rendu final adapté aux attentes. Les avis et commentaires des équipes de production sont pris en compte et des révisions sont alors apportées • L'utilisation des logiciels de modélisation 3D permettent dans leurs paramétrages de mesurer les peaufinages de lumière en fonction des différents attendus, la qualité des éclairages s'adapte aux exigences définies par le scénariste ou le commanditaire 	15 %		
	CR8.1.2 La qualité d'un compositing final est mesurée à partir de : <ul style="list-style-type: none"> • Les techniques de composition du rendu sont présentes et démontrent une bonne technicité dans la manière de traiter le rendu final des images tant au niveau de la couleur que dans l'harmonie des scènes et des effets attendus par le scénariste. • La qualité de la communication avec les équipes de production permet au compositing de remanier si nécessaire des finitions et de démontrer une très haute qualité du travail de finition livré 	15%		
Sous-total : A8.1/Bloc 4 : ?/ 30%				
A8.2 Paramétrage et gestion des calculs de rendus sur le parc informatique (Wrangler artist)	CR8.2.1 La qualité des paramétrages et la gestion des calculs de rendu sont supervisés à partir de : <ul style="list-style-type: none"> • La vitesse et la précision de la gestion des fichiers de rendu sont assurées dans le respect des délais de livraison, les ressources 	10%		

<ul style="list-style-type: none"> • Supervision des paramètres IT sur les logiciels de rendus d'images • Configuration de la répartition des rendus sur le parc informatique interne et/ou externe (render farm) 	<p>informatiques sont allouées de manière optimale en fonction de la charge de travail. L'efficacité de la gestion des enchères de rendu est examinée en fonction du temps d'attente des rendus</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'exactitude de la sortie du rendu tel que spécifié par la production, le tout dans les limites du temps et du budget impartis est conforme aux attentes des spécifications de la production et aux commentaires des parties prenantes de la production. 			
	<p>CR8.2.2 La qualité de la gestion de l'exploitation de l'infrastructure informatique permet :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une veille drastique de l'optimisation des ressources internes et externes exploitées dans le projet en cours et des retours managériaux auprès des parties prenantes • Une gestion optimale des rendus par une vérification sur la fiabilité des attentes, un traitement optimal sur la qualité en temps et en performance des rendus, une gestion réactive dans le traitement d'un render farm (calculs du rendu des images de synthèse) 	10%		
Sous-total : A8.2/Bloc4 = ?/ 20%				
	Totaux	100%		

Bloc 5 : Créer des rendus visuels animés en temps réel dans le cadre d'un jeu vidéo : Option Game Art

ACTIVITÉS	CRITÈRES	% DE PONDÉRATION	% OBTENU	COMMENTAIRES
La qualité de la maquette 3D, des scènes, et ou niveau de jeu				
<p>A3.1 Création d'assets simplifiés (décors, personnages....) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Modélisation et/ou récupération des éléments pré-fabriqués par des banques de données. ● Placement et ajustement des assets dans les espaces 3D (Scene assembly) 	<p>Cr 3.1.1 La modélisation des assets fait ressortir :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La sélection des assets est conforme aux attentes des scènes définies en préproduction. ● La modélisation des assets récupérés ou fabriqués répond aux contraintes définies par la production pour les intégrer dans le moteur du jeu vidéo 	12,5%		
	<p>CR 3.1.2 L'organisation des éléments dans l'espace 3D démontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La précision des placements et de l'agencement des éléments modélisés dans l'espace 3D correspondant aux scènes imaginées. Le respecter du cadre déterminé par les équipes de level designer en matière d'animation des caméras et/ou des éléments mobiles ● La qualité de l'animation des caméras et/ou des éléments mobiles pour anticiper les éléments à modéliser et optimiser les besoins en production d'assets visible dans le champ de vision du point de vue de l'utilisateur/joueur. La capacité à optimiser les besoins en production d'assets visible en fonction des contraintes de la scène de jeu 	12,5%		

Sous-total : A3.1/Bloc 5 = ?/ 25%				
<p>A3.2 Organisation des tests de lighting (mise en lumière) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paramétrage et positionnement des sources d'éclairage virtuelles (avec moteur 3D temps réel UNREAL Engine pour le game art). • Prévoir le paramétrage final en lookdev (test de l'impact de la lumière sur les matériaux qui habillent les assets). 	<p>CR3.2.1 Le paramétrage pour le positionnement des sources d'éclairage vérifie que :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les sources d'éclairage dans le moteur de jeu vidéo Unreal Engine sont conformes aux consignes données par le scénariste, le game designer et le level designer pour renforcer les intentions du jeu. La qualité du choix des types de simulations de lancers de rayons pour créer des effets d'ombres et de lumières réalistes dans le jeu est avérée • Le placement des sources d'éclairage dans l'espace et les scènes pour renforcer les intentions du jeu est cohérent. La capacité à créer en temps réel des effets d'ombres et de lumières réalistes à partir des paramètres de sources d'éclairage. 	12,5%		
	<p>CR 3.2.2 Les tests et les ajustements effectués sur les éclairages démontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des ajustements de lumière et des éclairages cohérents dans les scènes du jeu vidéo. Les contraintes définies en préproduction sont respectées • L'animation des sources d'ombres et de lumières est cohérente en fonction des types de scènes, des ambiances. Le réalisme de l'éclairage est respecté par la qualité des ajustements effectués pour obtenir un éclairage réaliste dans les 	12,5%		

	différentes conditions de jeu (jour, nuit, intérieur, extérieur, etc.)			
Sous-total : A3.2/Bloc5 = ?/ 25%				
La qualité du contenu visuel final				
A9.1 Optimisation du contenu visuel final la production en game art <ul style="list-style-type: none"> ● Production d'une version finale par une gestion réduite des polygones des assets ● Réalisation du stockage des informations d'éclairage des scènes 	CR9.1.1 L'optimisation du contenu visuel final dans une production game art est mesurée à partir de : <ul style="list-style-type: none"> ● Le nombre de polygone dans une scène est réduit grâce à la bonne maîtrise d'un logiciel spécialisé, les résultats sont comparés à la fois sur la réduction et le maintien de la qualité visuelle ● Le résultat démontre que le temps de chargement du rendu est réduit en comparant le jeu avec les assets originaux et après la réduction des polygones 	10%		
	CR9.1.2 La qualité de la réalisation du stockage des informations d'éclairage est mesurée à partir de : <ul style="list-style-type: none"> ● Le stockage des informations d'éclairage est réalisé grâce à la bonne maîtrise du logiciel spécialisé. Des critères de notation permettent de quantifier efficacement les informations de manière les traiter en fonction des besoins d'optimisation des traitements polygonales ● Une surveillance est mise en place de manière à connaître le niveau de satisfaction du scénariste ou commanditaire pour savoir par un travail comparatif si les résultats correspondent aux attentes et aux normes fixées 	10%		
Sous-total : A9.1/Bloc5 = ?/ 20%				

<p>A9.2 Habillage optimal des scènes par duplication et répartition assistée (TECH ARTIST)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gestion de la répartition des assets et duplication des textures (trim sheet, scattering) ● Création et application de masques pour casser l'effet de redondance visuelle 	<p>CR9.2.1 La qualité de la technicité utilisée pour la répartition des assets et de la duplication des textures est mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● L'efficacité de l'utilisation des techniques avancées par une analyse un comparatif des temps de production avant et après leur application ● Des scènes vérifiant s'ils sont correctement habillées en les visualisant à travers les logiciels spécialisés et en effectuant des tests pour évaluer leur qualité. En quantifiant l'habillage optimal des scènes à partir de critères établis par le level design qui permettent d'évaluer le niveau et la qualité de l'habillage final des assets. 	10%		
	<p>CR9.2.2 La gestion des applications de masques pour casser les effets de redondance visuelle sont mesurée à partir de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Les normes de production sont respectées en examinant si les assets et les textures sont correctement répartis et s'intègrent bien dans le jeu. Des critères de mesure de satisfaction sont préétablis de quantifier le respect des normes attendus pour la production du jeu vidéo ● L'adéquation de la répartition des assets et des textures en examinant le temps de chargement du jeu et les performances du moteur graphique sont comparé et prouve les performances du moteur graphique dans la présentation finale du jeu vidéo 	10%		

Sous-total : A9.2/Bloc5 = ?/20%				
A9.3 Réalisation des rendus du contenu interactif en temps réel d'un jeu vidéo <ul style="list-style-type: none"> ● Paramétrage du moteur de rendu en temps réel (Unreal engine) ● Application de filtres et effet de post traitements temps réel avec mise en application d'un prototype 	CR9.3.1 La qualité du paramétrage du moteur de rendu permet de : <ul style="list-style-type: none"> ● Par la visualisation du jeu en action et l'analyse des captures d'écran une évaluation est effectuée pour examiner à partir de critères établis, la résolution, les textures, la fluidité des animations... ● Des critères sont quantifiés à partir des normes de conformités des attendus pour comparer et mesurer le degré de satisfaction du scénariste ou commanditaire et le cas échéant remédier aux situations 	5%		
	CR9.3.2 La qualité de l'application de filtres et d'effets post traitement permet d'apporter au rendu : <ul style="list-style-type: none"> ● A partir d'un travail comparatif en phase finale des rendus visuels, des effets et filtres sont proposés et appliqués avec précision et démontrent clairement les améliorations apportées de manière à être conforme aux attentes du scénariste ou commanditaire. ● La conformité des attendus est quantifié et comparé de manière à rendre efficient les attentes finales du scénariste ou commanditaire 	5%		
Sous-total : A9.3/Bloc5 = ?/ 10%				
Totaux/		100%		

Activité transversale : Démarche inclusive

ACTIVITÉS	CRITÈRES	% DE PONDÉRATION	% OBTENU	COMMENTAIRES
A10.1 Aménagement de l'accueil de tous les types de handicaps privilégiant l'inclusion à toutes les fonctions de la conception et la réalisation de créative média et Entertainment Aménagement du temps et le poste de travail <ul style="list-style-type: none"> • Prise en compte du handicap et adaptation des attributions du poste pour accompagner les besoins identifiés • Aménagement ergonomique du poste de travail et des éventuels déplacements professionnels 	CR1 : Le collaborateur concerné est accueilli dans les règles respectant son type de handicap : son profil de poste et son temps de travail est visé par le référent handicap et son supérieur hiérarchique veille à ce qu'aucune discrimination soit faite tant sur le plan technique que sur le plan humain et émotionnel	50%		
	CR2 : Des aménagements techniques et ergonomiques sont mis en place sur le poste de travail. Un aménagement contractuel est prévu en fonction du type de handicap concernant les conditions de temps de travail et dans le respect réglementaire.	50%		
Totaux ??/100%				

Evaluation transverse : Epreuve Intégrative

ACTIVITÉS	CRITÈRES	% DE PONDÉRATION	% OBTENU	COMMENTAIRES
- Cl.1	Dossier écrit			

Exemple de procès-verbal de jury



Le ??? de ?? heures à ?? heures, s'est déroulé dans les locaux du 9 rue Franquet 75015 Paris la délibération pour la délivrance de la Certification professionnelle de Concepteur-trice réalisateur-trice en creative media et Entertainment de niveau 7.

Code NSF 320 enregistré au registre national des certifications professionnelles.

Ont participé à ce jury les personnes suivantes :

<i>Noms des professionnels participants et pédagogique</i>	<i>Fonction</i>	<i>Emargement</i>

Parmi les membres du jury le président est :

Après rappel des règles d'évaluation et d'admission en respect du référentiel de la certification par le Président, le jury a confirmé l'admission des candidats suivants :

Certification professionnelle de Concepteur-trice réalisateur-trice en creative media et Entertainment

Code NSF 320 enregistré au registre national des certifications professionnelles.

Par arrêté du ??? reconnu par France compétences sous le numéro RNCP ????

Promotion 2022

Nombre total d'étudiants inscrits pour l'année	
--	--

Nombre d'étudiants admis à la certification	
Nombre d'étudiants non admis	
Résultat final : ??/ ?? candidats admis	

Détails des résultats :

<u>NOM - PRENOM</u>	<u>Bloc 1</u>		<u>Bloc 2</u>		<u>Bloc 3</u>		<u>Bloc 4 ou 5 OPTION</u>		<u>PRECONISATIONS</u>
	<u>Admis</u>	<u>Non-admis</u>	<u>Admis</u>	<u>Non-admis</u>	<u>Admis</u>	<u>Non-admis</u>	<u>Admis</u>	<u>Non-admis</u>	

Déclaration des absences, fraudes, dysfonctionnements et aléas