

Graphiste – Motion designer

RNCP36307 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323t, 322t
Formacode(s)	46269, 46090
Code(s) ROME	L1510, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	25/03/2022
Date d'échéance	25/03/2025

Certificateur(s)

INSTITUT NATIONAL DE L'AUDIOVISUEL · SIRET : 30242119300012

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le Motion designer 2D, 3D est un graphiste polyvalent qui a pour mission de créer des contenus animés audiovisuels et interactifs. Il conçoit et réalise en termes techniques et graphiques des productions en mouvement incorporant selon les besoins, de la vidéo, de la typographie ainsi que des éléments 2D et 3D disposés sur de la musique et du Sound design.

ACTIVITÉS VISÉES

Dans le cadre de l'exercice de son métier le Motion designer réalise les activités suivantes :

- Analyse de la demande client
- Préparation technique de la station de travail
- Élaboration de la proposition client
- Création des éléments graphiques 2D
- Création des éléments graphiques 3D
- Définition des typographies de la création
- Sélection et mise en œuvre des éléments sonores de la création
- Design des éléments graphiques
- Réalisation d'une maquette
- Animation des éléments graphiques et des textes
- Compositing des différents éléments visuels
- Mise en rythme des éléments sonores
- Finalisation de l'animation graphique

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Les compétences attestées sont les suivantes :

- Préparer et installer une station de travail en fonction du projet à réaliser afin de pouvoir travailler sur celui-ci en s'assurant du bon fonctionnement de la station
- Sélectionner et paramétrer, à partir du dossier de préparation du projet, les ressources techniques complémentaires pour configurer la station de travail dans l'environnement nécessaire au projet
- Déterminer, en fonction du type de projet et la complexité des rendus à effectuer, la meilleure solution de rendu à utiliser pour répondre au cahier des charges du commanditaire
- A partir du cahier des charges, rédiger un script afin de disposer d'une version écrite du projet vidéo qui facilitera les

échanges avec le client

Effectuer, à partir du cahier des charges, une recherche stylistique et sélectionner des images pour créer un moodboard afin de visualiser l'univers graphique qui sera proposé et en soignant la mise en forme pour rendre visible la direction retenue

Structurer et dessiner, à partir du cahier des charges, le storyboard en définissant les jalons, les cadrages et compositions d'images afin de faire valider par le client l'univers visuel proposé

Définir, à partir du cahier des charges, une charte graphique, la typographie et les codes couleurs du projet pour compléter la proposition d'univers visuels

Définir, à partir du cahier des charges, les différentes étapes de travail et de validation client pour établir le plan de travail

Gérer les profils colorimétriques dans un projet 2D pour assurer une cohérence entre les espaces colorimétrique et éviter toute modification non désirée de la couleur en exploitant les réglages des logiciels utilisés

Réaliser des détournages et / ou exploiter des parties d'éléments existants pour isoler des éléments graphiques en utilisant les outils de sélection et les masques à disposition

Remodeler des tracés et / ou les redimensionner pour les ajuster au besoin du projet sans perte en dessinant en vectoriel

Créer et obtenir le visuel graphique jusqu'à obtenir le rendu visuel recherché en utilisant les effets et leurs paramètres, et en les combinant

Pour optimiser la qualité visuelle, gérer les profils colorimétriques des éléments en entrée dans un espace 3D, les convertir dans l'espace de travail ACEScg, puis en sortie vers l'espace colorimétrique de diffusion

Créer les formes souhaitées pour répondre au cahier des charges du client en utilisant les outils de modélisation polygonale et/ou les outils vectoriels et leur combinaison

Optimiser la structure de points en 3D pour améliorer la qualité technique de la modélisation en éliminant les points superflus et en homogénéisant la structure de polygones et l'orientation des normales

Créer des « matériaux » en 3D sur des moteurs CPU

et GPU afin de pouvoir les utiliser dans le rendu final en utilisant une construction nodale

Régler une caméra en 3D pour filmer une scène créée en exploitant les réglages disponibles dans le logiciel

Eclairer une scène en 3D pour donner vie aux différents éléments de projet en sélectionnant les types d'éclairages et en paramétrant les ombres et les lumières

Eclairer en 3D afin d'obtenir un rendu réaliste en utilisant et en paramétrant une image sphérique et un environnement HDRI dans une scène 3D

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

Choisir et accorder les typographies pour donner de la cohérence visuelle et apporter une esthétique graphique aux éléments textuels de la création en se basant sur les règles de l'art

Choisir de la musique et des boucles sonores pour réaliser le montage son en se basant sur la rythmique et l'ambiance du projet

Produire un design sonore pour souligner l'animation visuelle en utilisant des logiciels de création sonore

Concevoir une création graphique originale pour effectuer une proposition conforme et unique au commanditaire en s'appuyant sur sa culture esthétique et sa veille des tendances graphiques

Réaliser une maquette, à partir du storyboard, du moodboard et de la note d'intention, pour valider le projet avec le client et préparer et organiser la suite du travail, en utilisant les différentes fonctionnalités des logiciels du projet

Animer des éléments graphiques dans un espace 2D pour donner du mouvement aux éléments du projet en exploitant fonctionnalités des logiciels du projet

Animer du texte afin de le rendre dynamique en utilisant les outils vectoriels, les outils d'animation de formes et de tracés

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

Animer des objets ou des points pour faire évoluer les modélisations dans un espace 3D en utilisant les outils d'animation

Animer des caméras et des lumières dans un espace 3D pour améliorer la dynamique du projet en utilisant les paramètres des caméras et des lumières

Modifier l'animation afin de l'automatiser en utilisant les fonctions de clonage, de fracture, de modificateur mathématique

Paramétrer l'animation pour apporter du réalisme en utilisant les réglages de physique des corps et des forces physiques

Créer, animer, faire évoluer en live des animations 3D pour l'utilisation en temps réel des animations en utilisant des outils de création et des moteurs de rendu temps réel

Incruster un élément à partir d'un fond vert afin d'intégrer des éléments à d'autres éléments en veillant à ne pas laisser d'artefacts visibles

Effectuer un tracking 2D/ 3D pour obtenir un suivi de mouvement stable et précis, animer et intégrer un nouvel objet dans la scène en veillant à paramétrer « les outils de suivi »

Réaliser un rotoscoping à partir d'une image réelle en animant un tracé suivant les contours d'un objet, pour pouvoir effacer l'arrière- plan et intégrer l'élément rotoscopé dans la scène

Monter et synchroniser l'audio afin de caler le son sur l'animation graphique en utilisant les outils dédiés des logiciels de montage

Gérer le rythme afin d'homogénéiser les qualités rythmiques du projet d'animation en cohérence avec l'ambiance et le rendu recherchés

Etalonner finement la colorimétrie à partir d'un « rendu multi passes en utilisant le format « OpenEXR » pour améliorer l'esthétique de l'animation en veillant à un résultat global en cohérence avec le scripte

Exporter et archiver un « master » pour assurer l'exploitation et la conservation du film en paramétrant les options d'export

Préparer les fichiers export pour la diffusion en optimisant le débit et les dimensions de l'image en fonction de la nature et des besoins de la diffusion

Analyser la demande du client pour construire une proposition et construire le dossier de production du projet

Rédiger et chiffrer, à partir du brief client, une proposition commerciale pour proposer une offre commerciale répondant aux besoins du client en prenant en compte les prix de marché et la rentabilité

Piloter le projet, en suivre l'avancement en veillant aux étapes de validation avec le client jusqu'à la livraison de la création graphique et sa facturation pour permettre de mener à bien le projet

Pitcher un projet pour le vendre en s'appuyant sur la proposition, la note d'intention, le mood board et le story board

Blocs de compétences

RNCP36307BC01 — Pré-production du projet de création graphique et sonore

LISTE DE COMPÉTENCES

Préparer et installer une station de travail en fonction du projet à réaliser afin de pouvoir travailler sur celui-ci en s'assurant du bon fonctionnement de la station

Sélectionner et paramétrer, à partir du dossier de préparation du projet, les ressources techniques complémentaires pour configurer la station de travail dans l'environnement nécessaire au projet

Déterminer, en fonction du type de projet et la complexité des rendus à effectuer, la meilleure solution de rendu à utiliser pour répondre au cahier des charges du commanditaire

A partir du cahier des charges, rédiger un script afin de disposer d'une version écrite du projet vidéo qui facilitera les échanges avec le client

Effectuer, à partir du cahier des charges, une recherche stylistique et sélectionner des images pour créer un moodboard afin de visualiser l'univers graphique qui sera proposé et en soignant la mise en forme pour rendre visible la direction retenue

Structurer et dessiner, à partir du cahier des charges, le storyboard en définissant les jalons, les cadrages et compositions d'images afin de faire valider par le client l'univers visuel proposé

Définir, à partir du cahier des charges, une charte graphique, la typographie et les codes couleurs du projet pour compléter la proposition d'univers visuel

Définir, à partir du cahier des charges, les différentes étapes de travail et de validation client pour établir le plan de travail

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : production d'animation 2D, 3D sur la base d'un cahier des charges et visionnage critique par le jury - échange avec le jury

RNCP36307BC02 — Création des éléments graphiques et sonores

LISTE DE COMPÉTENCES

Gérer les profils colorimétriques dans un projet 2D pour assurer une cohérence entre les espaces colorimétrique et éviter toute modification non désirée de la couleur en exploitant les réglages des logiciels utilisés

Réaliser des détournages et / ou exploiter des parties d'éléments existants pour isoler des éléments graphiques en utilisant les outils de sélection et les masques à disposition

Remodeler des tracés et / ou les redimensionner pour les ajuster au besoin du projet sans perte en dessinant en vectoriel

Créer et obtenir le visuel graphique jusqu'à obtenir le rendu visuel recherché en utilisant les effets et leurs paramètres, et en les combinant

Pour optimiser la qualité visuelle, gérer les profils colorimétriques des éléments en entrée dans un espace 3D, les convertir dans l'espace de travail ACEScg, puis en sortie vers l'espace colorimétrique de diffusion

Créer les formes souhaitées pour répondre au cahier des charges du client en utilisant les outils de modélisation polygonale (mode point, mode ligne, mode surface) et/ou les outils vectoriels et leur combinaison

Optimiser la structure de points en 3D pour améliorer la qualité technique de la modélisation en éliminant les points superflus et en homogénéisant la structure de polygones et l'orientation des normales

Créer des « matériaux » en 3D sur des moteurs CPU et GPU afin de pouvoir les utiliser dans le rendu final en utilisant une construction nodale

Régler une caméra en 3D pour filmer une scène créée en exploitant les réglages disponibles dans le logiciel

Eclairer une scène en 3D pour donner vie aux différents éléments de projet en sélectionnant les types d'éclairages et en paramétrant les ombres et les lumières

Eclairer en 3D afin d'obtenir un rendu réaliste en utilisant et en paramétrant une image sphérique et un environnement HDRI dans une scène 3D

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

Choisir et accorder les typographies pour donner de la cohérence visuelle et apporter une esthétique graphique aux éléments textuels de la création en se basant sur les règles de l'art

Choisir de la musique et des boucles sonores pour réaliser le montage son en se basant sur la rythmique et l'ambiance du projet

Produire un design sonore pour souligner l'animation visuelle en utilisant des logiciels de création sonore

Concevoir une création graphique originale pour effectuer une proposition conforme et unique au commanditaire en s'appuyant sur sa culture esthétique et sa veille des tendances graphiques

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : production d'animation 2D, 3D sur la base d'un cahier des charges et visionnage critique par le jury - échange avec le jury

RNCP36307BC03 — Animation des éléments graphiques

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser une maquette, à partir du storyboard, du moodboard et de la note d'intention, pour valider le projet avec le client et préparer et organiser la suite du travail, en utilisant les différentes fonctionnalités des logiciels du projet

Animer des éléments graphiques dans un espace 2D pour donner du mouvement aux éléments du projet en exploitant fonctionnalités des logiciels du projet

Animer du texte afin de le rendre dynamique en utilisant les outils vectoriels, les outils d'animation de formes et de tracés

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

Animer des objets (animation en mode modèle) ou des points (mode animation point) pour faire évoluer les modélisations dans un espace 3D en utilisant les outils d'animation

Animer des caméras et des lumières dans un espace 3D pour améliorer la dynamique du projet en utilisant les paramètres des caméras et des lumières

Modifier l'animation afin de l'automatiser en utilisant les fonctions de clonage, de fracture, de modificateur mathématique

Paramétrer l'animation pour apporter du réalisme en utilisant les réglages de physique des corps et des forces

physiques

Créer, animer, faire évoluer en live des animations 3D pour l'utilisation en temps réel des animations en utilisant des outils de création et des moteurs de rendu temps réel

Incruster un élément à partir d'un fond vert afin d'intégrer des éléments à d'autres éléments en veillant à ne pas laisser d'artefacts visibles

Effectuer un tracking 2D/ 3D pour obtenir un suivi de mouvement stable et précis, animer et intégrer un nouvel objet dans la scène en veillant à paramétrer « les outils de suivi »

Réaliser un rotoscoping à partir d'une image réelle en animant un tracé suivant les contours d'un objet, pour pouvoir effacer l'arrière- plan et intégrer l'élément rotoscopé dans la scène

Monter et synchroniser l'audio

afin de caler le son sur l'animation graphique en utilisant les outils dédiés des logiciels de montage

Gérer le rythme afin d'homogénéiser les qualités rythmiques du projet d'animation en cohérence avec l'ambiance et le rendu recherchés

Etalonner finement la colorimétrie à partir d'un « rendu multi passes en utilisant le format « OpenEXR » pour améliorer l'esthétique de l'animation en veillant à un résultat global en cohérence avec le script

Exporter et archiver un « master » pour assurer l'exploitation et la conservation du film en paramétrant les options d'export

Préparer les fichiers export pour la diffusion en optimisant le débit et les dimensions de l'image en fonction de la nature et des besoins de la diffusion

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : production d'animation 2D, 3D sur la base d'un cahier des charges et visionnage critique par le jury - échange avec le jury

RNCP36307BC04 — Commercialisation d'un projet motion design

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser la demande du client pour construire une proposition et construire le dossier de production du projet

Rédiger et chiffrer, à partir du brief client, une proposition commerciale pour proposer une offre commerciale répondant aux besoins du client en prenant en compte les prix de marché et la rentabilité

Piloter le projet, en suivre l'avancement en veillant aux étapes de validation avec le client jusqu'à la livraison de la création graphique et sa facturation pour permettre de mener à bien le projet

Pitcher un projet pour le vendre en s'appuyant sur la proposition, la note d'intention, le mood board et le story board

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : production d'animation 2D, 3D sur la base d'un cahier des charges et visionnage critique par le jury - échange avec le jury

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le Motion Designer peut prétendre évoluer dans les secteurs d'activités suivants :

- Communication, publicité, studios de création, agences de publicité
- Production audiovisuelle et production web
- Production cinématographique
- Production de jeux vidéo
- Digital learning
- Événementiel, spectacle vivant (vidéo mapping)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

L'intitulé générique du métier visé est Motion designer, en fonction des secteurs d'activité, les intitulés suivants peuvent également être utilisés :

- Motion designer pluridisciplinaire : aussi à l'aise en création qu'en réalisation technique, peut porter seul des projets
- Motion designer spécialisé : spécialiste d'une technique (fluides, particules, etc), possède une dominante technique assez marquée mais sait aussi amener des éléments de création, sera partie prenante d'un projet de plus grande envergure
- Motion designer / exécutant : au service d'un projet complexe ou nécessitant beaucoup de temps, est à l'aise techniquement et à même de suivre les indications de direction artistique, statut considéré comme « junior »

- Graphiste vidéo, vidéographe, technicien vidéo, animateur.trice 2D – 3D, infographiste effets visuels numériques, infographiste modélisation, infographiste rendu et éclairage

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Sans objet

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Les candidats.es au dispositif de certification devront avoir une bonne culture de l'image et des tendances graphiques.

Ils devront passer un entretien de sélection et de positionnement, une épreuve de culture de l'image, ainsi qu'une épreuve de création graphique faisant appel à Photoshop et à des bases After Effects.

Les candidats.es devront également justifier de leur motivation par la présentation de leur projet professionnel lors de l'entretien.

Une bonne acuité visuelle et auditive est requise, travail en position assise prolongée.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE

Le jury est composé de quatre membres :

- Membre interne à l'INA spécialiste du motion design
- Membre interne à l'INA spécialiste du motion design
- Membre externe à l'INA Motion designer
- Membre externe à l'INA Directeur artistique / motion designer

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	7 967 €
Selon la branche	6 000 € – 9 900 €

Prise en charge	Branches concernées
7 967 €	Valeur par défaut · 196 branches
7 923 €	CPNE FP Branche des magasins du Bricolage, CPNEFP Commerce succursaliste de la Chaussure, CPNEFP Commerce à distance, CPNEFP Grands Magasins/ Magasins Populaires, CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager
9 900 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF Spectacle Vivant, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse
8 400 €	CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
8 255 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 134 €	CPNE FP Commerce de Détail de l'Horlogerie Bijouterie
7 124 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	25/03/2022
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	25/03/2025

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	8	0	71 %	—
2019	12	0	69 %	75 %

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP40643

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36307/>