

Graphiste motion designer

RNCP37066 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	132g, 320, 323
Formacode(s)	46277, 44527, 46236, 46003
Code(s) ROME	E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	23/11/2022
Date d'échéance	23/11/2024

Certificateur(s)

ECAD CONSULTANTS · SIRET : 33115405400117<https://www.iesa.fr/>

Partenaires habilités

4 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 3 à former et organiser l'évaluation et 1 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
GALILEO VAE	90077772300025	Former et organiser l'évaluation
ICADEMIE	48908897100093	Former
L ECOLE MULTIMEDIA	40441398100014	Former et organiser l'évaluation
STUDI	91114836900018	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le motion design permet de présenter et/ou promouvoir un produit ou une nouvelle offre, ou de représenter facilement et rapidement un concept abstrait ou des notions complexes. Ces représentations visuelles, réalisées grâce aux technologies de l'animation 2D et 3D, permet à des organisations de communiquer de manière dynamique, attractive, graphique et compréhensible rapidement.

Les principales fonctions des graphistes motion designer sont la production des différents modules qui composent une animation (2D, 3D, sons...), et la post-production, qui permet l'assemblage et la diffusion des éléments réalisés. En amont d'un projet, le graphiste motion designer a des fonctions d'analyse des besoins d'un client ou d'une marque, grâce à l'étude du contexte, de la concurrence, du public cible. Il a des fonctions de veille : il doit s'informer sur les tendances graphiques et techniques. Le graphiste motion designer a également des fonctions de communication avec les différents acteurs du projet (internes et externes), y compris avec le client auprès duquel il peut avoir un rôle de conseil. Il réalise des documents qui permettent à tous de comprendre, valider et s'appropriier un projet.

ACTIVITÉS VISÉES

Brief et Conception

Élaboration d'un concept vidéo

Traduction du concept pour la production

Présentation (Production d'un support de présentation
Présentation du raisonnement créatif et argumentation de la démarche créative)
Gestion du projet avec les différents acteurs du projet
Création des assets 2D (éléments de type graphique, vidéo ou textuel)
Animation des assets 2D
Réalisation, montage et mixage des assets sonores
Création des assets 3D (éléments de type graphique, vidéo ou textuel)
Animation des assets 3D
Rendu des éléments 3D
Assemblage des différents modules d'animation
Traitement final de l'image
Export des livrables

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser la demande du client, à partir du brief et les documents fournis (charte graphique, cahier des charges technique, positionnement de marque...) afin de comprendre les besoins, les enjeux et les contraintes du client et de pouvoir formuler des propositions créatives adaptées
Analyser l'environnement du client et de la marque, grâce à des études de marchés et de la concurrence, afin d'approfondir ses connaissances et enrichir sa compréhension du contexte du projet
Réaliser une étude graphique des tendances et des positionnements graphiques du client et de ses concurrents pour établir au mieux les propositions du concept
Identifier, analyser et s'approprier les tendances, en faisant preuve de curiosité et en pratiquant une veille active sur la création graphique, l'animation, la vidéo, le design, l'évolution des supports de communication et des technologies, afin de proposer des solutions adaptées et innovantes
Réaliser un brainstorming d'idées, basé sur l'image et les valeurs de marque pouvant répondre au brief afin de réunir les différentes pistes créatives
Analyser les idées, en s'appuyant sur les études et analyses réalisées afin de sélectionner la meilleure réponse à la problématique du sujet
Synthétiser une idée en un concept clair, en rédigeant une phrase ou deux, afin de le rendre compréhensible de tous
Traduire le concept créatif et le synthétiser dans une écriture narrative, grâce aux techniques d'écriture et de scénarisation en vigueur dans le milieu de la production audiovisuelle, afin de construire la trame scénaristique du film final
Réaliser des planches tendances (Moodboard) et les premiers visuels accompagnés d'éléments de référence (vidéos, animations, habillage sonore...) grâce aux outils de création graphique ou de mise en forme (type Photoshop, Illustrator, Milanote, Notion, ...) à disposition pour délimiter le projet sur le plan graphique
Développer l'écriture scénaristique en une série de livrables (pitch et scénario) associés à la phase de préproduction à l'aide des codes d'écriture et d'organisation d'une pré-production afin de fluidifier les échanges avec les différents interlocuteurs du projet et faciliter la phase de production
Dessiner le storyboard selon les contraintes réglementaires du format (perspective, cadrage, valeur de plan, nomenclature, signalétique du mouvement, etc) afin de permettre au client de se projeter sur le rendu, de quantifier le travail et réaliser un budget
Proposer une approche créative en images fixes (style frame), de qualité égale au produit final et permettant de présenter et valider la direction artistique
Produire un découpage technique cohérent et pertinent grâce à un montage image (animatic) grâce aux outils de création graphique et de montage afin de définir de manière précise le rythme de la vidéo finale et le découpage technique nécessaire à la bonne réalisation du projet sur le plan technique
Expliquer le concept vidéo retenu, en s'appuyant sur les analyses réalisées et un raisonnement clair et pertinent, afin de le rendre compréhensible par tous
Produire un livrable présentant le concept et les différents éléments réalisés (storyboard, style frame, animatic...), afin d'engager le client dans le projet
Communiquer de manière claire et réactive avec les acteurs du projet au travers des différents outils de suivi de projet et moyens de communication pour permettre une avancée du projet constructive et bienveillante
Produire des visuels propres et originaux grâce aux logiciels de création adaptés (type Illustrator et Photoshop) afin de traduire les recherches graphiques réalisées et préparer le découpage graphique des éléments 2D pour l'animation
Préparer et optimiser les assets, afin de répondre aux contraintes de résolution et de poids de l'animation

en utilisant les logiciels de création adaptés

Adapter son processus de création aux contraintes de découpage technique précédemment réalisé (animatic) afin d'être efficace dans la production et de pouvoir segmenter le travail correctement

Animer les assets 2D dans les logiciels adaptés (After Effect) afin de produire les différents modules d'animation en appliquant les 12 principes d'animation qui constituent les fondamentaux du motion design

Assurer un processus de travail organisé et cohérent afin de pouvoir fournir un système de remise des fichiers en clientèle convenable et réutilisable (organisation et rangement des assets selon une nomenclature précise, des codes couleurs et une véritable hiérarchie des contenus)

Réaliser les différents éléments sonores qui vont composer l'animation à partir de sons existants et en utilisant des logiciels adaptés (type Audition), afin de préparer l'animation et constituer ainsi une bibliothèque de travail

Capturer les différents éléments sonores qui vont composer l'animation en utilisant le matériel adapté (boîtier d'enregistrement Zoom, micros, studio voix, etc) afin de préparer l'animation et constituer ainsi une bibliothèque de travail

Monter les différents assets sonores (avec un logiciel type Audition) afin de produire une première version de l'ambiance son, du découpage musical et du rythme de la voix off pour synchroniser l'image et le son lors de la phase de préproduction et/ou production vidéo

Produire un mixage son permettant la bonne écoute des différents éléments présents dans la vidéo et afin de produire la version finale de la bande son

Réaliser les différents éléments qui vont composer l'animation 3D (modeling, lumières, textures), en utilisant des logiciels adaptés (type Cinema4D), afin de préparer l'animation

Préparer et créer les différents éléments nécessaires à l'animation (construction de structures d'animation et mise en lien avec les modélisations, configuration des paramètres physiques des scènes 3D, placement et configuration des caméras, mise en place des rigs techniques et contraintes sur l'environnement 3D et les modélisations)

Animer les assets 3D dans les logiciels adaptés (Cinema4D) afin de produire les différents modules d'animation

Configurer les paramètres de rendu (formats de sortie, dimensions de l'image rendue, gestion des différentes couches de rendu, définition de la destination des fichiers, définition du moteur de rendu et sa configuration) afin de permettre l'export le plus qualitatif possible dans une fourchette temporelle convenable à l'aide des différents panneaux de contrôle des exports de Cinema4D

Intégrer correctement les différents assets 3D du projet tout en maintenant de la cohérence grâce aux différentes techniques d'import de la 3D vers la 2D

Produire et animer les éléments d'effets spéciaux (effets procéduraux, incrustations fond verts, réalisations HUD, etc) au sein du projet depuis les logiciels de création d'origine afin de finaliser la base des éléments à composer

Importer et intégrer les éléments d'effets spéciaux animés dans le projet depuis les logiciels de création d'origine (Illustrator, Photoshop, After Effect, Cinema4D) afin de composer les habillages et incrustations finaux de la vidéo

Produire un assemblage pertinent et qualitatif des différents blocs de contenu numérique en un seul produit vidéo afin de répondre correctement aux attentes client et à la direction artistique préconisée

Proposer un traitement colorimétrique de l'image final pertinent pour affiner l'assemblage final (color grade) grâce aux logiciels et techniques adaptées (After Effect, LUTs, etc)

Utiliser les paramètres de rendus des différents logiciels (Cinema4D, After Effect, Media Encoder et Audition) afin de produire une vidéo en accord avec les contraintes du cahier des charges technique

Produire les livrables sans retard grâce à la maîtrise du temps d'export de la vidéo

Permettre la réutilisabilité d'un projet et son stockage en assemblant correctement les composants du projet vidéo dans un dossier

Blocs de compétences

RNCP37066BC01 — Préproduction : Interprétation du brief, direction artistique et narrative et préparation de la production vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser la demande du client, à partir du brief et les documents fournis (charte graphique, cahier des charges technique, positionnement de marque...) afin de comprendre les besoins, les enjeux et les contraintes du client et de pouvoir formuler des propositions créatives adaptées

Analyser l'environnement du client et de la marque, grâce à des études de marchés et de la concurrence, afin

d'approfondir ses connaissances et enrichir sa compréhension du contexte du projet

Réaliser une étude graphique des tendances et des positionnements graphiques du client et de ses concurrents pour établir au mieux les propositions du concept

Identifier, analyser et s'appropriier les tendances, en faisant preuve de curiosité et en pratiquant une veille active sur la création graphique, l'animation, la vidéo, le design, l'évolution des supports de communication et des technologies, afin de proposer des solutions adaptées et innovantes

Réaliser un brainstorming d'idées, basé sur l'image et les valeurs de marque pouvant répondre au brief afin de réunir les différentes pistes créatives

Analyser les idées, en s'appuyant sur les études et analyses réalisées afin de sélectionner la meilleure réponse à la problématique du sujet

Synthétiser une idée en un concept clair, en rédigeant une phrase ou deux, afin de le rendre compréhensible de tous

Traduire le concept créatif et le synthétiser dans une écriture narrative, grâce aux techniques d'écriture et de scénarisation en vigueur dans le milieu de la production audiovisuelle, afin de construire la trame scénaristique du film final

Réaliser des planches tendances (Moodboard) et les premiers visuels accompagnés d'éléments de référence (vidéos, animations, habillage sonore...) grâce aux outils de création graphique ou de mise en forme (type Photoshop, Illustrator, Milanote, Notion, ...) à disposition pour délimiter le projet sur le plan graphique

Développer l'écriture scénaristique en une série de livrables (pitch et scénario) associés à la phase de préproduction à l'aide des codes d'écriture et d'organisation d'une pré-production afin de fluidifier les échanges avec les différents interlocuteurs du projet et faciliter la phase de production

Dessiner le storyboard selon les contraintes réglementaires du format (perspective, cadrage, valeur de plan, nomenclature, signalétique du mouvement, etc) afin de permettre au client de se projeter sur le rendu, de quantifier le travail et réaliser un budget

Proposer une approche créative en images fixes (style frame), de qualité égale au produit final et permettant de présenter et valider la direction artistique

Produire un découpage technique cohérent et pertinent grâce à un montage image (animatic) grâce aux outils de création graphique et de montage afin de définir de manière précise le rythme de la vidéo finale et le découpage technique nécessaire à la bonne réalisation du projet sur le plan technique

Expliquer le concept vidéo retenu, en s'appuyant sur les analyses réalisées et un raisonnement clair et pertinent, afin de le rendre compréhensible par tous

Produire un livrable présentant le concept et les différents éléments réalisés (storyboard, style frame, animatic...), afin d'engager le client dans le projet

Communiquer de manière claire et réactive avec les acteurs du projet au travers des différents outils de suivi de projet et moyens de communication pour permettre une avancée du projet constructive et bienveillante

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Préproduction : Interprétation du brief, direction artistique et narrative et préparation de la production vidéo.

Mise en situation professionnelle réelle ou simulée.

Présentation des méthodes d'analyses mises en oeuvre pour comprendre les besoins et contraintes du commanditaire, appréhender la stratégie de marque existante, identifier l'environnement et la concurrence, et définir les profils et usages des utilisateurs finaux.

Rédaction d'un concept et d'un scénario, création d'un moodboard, d'un storyboard, d'une direction artistique et d'un animatic.

Présentation orale et remise d'un dossier décrivant analyses réalisées, une synthèse, le concept préconisé, les propositions créatives, la narration

(script et scénario), le moodboard et le storyboard.

Présentation d'un animatic (montage).

RNCP37066BC02 — Production : créer et produire des modules d'animation 2D et du sound design

LISTE DE COMPÉTENCES

Produire des visuels propres et originaux grâce aux logiciels de création adaptés (type Illustrator et Photoshop) afin de traduire les recherches graphiques réalisées et préparer le découpage graphique des éléments 2D pour l'animation. Préparer et optimiser les assets, afin de répondre aux contraintes de résolution et de poids de l'animation en utilisant les logiciels de création adaptés

Adapter son processus de création aux contraintes de découpage technique précédemment réalisé (animatic) afin d'être efficace dans la production et de pouvoir segmenter le travail correctement

Animer les assets 2D dans les logiciels adaptés (After Effect) afin de produire les différents modules d'animation en appliquant les 12 principes d'animation qui constituent les fondamentaux du motion design

Assurer un processus de travail organisé et cohérent afin de pouvoir fournir un système de remise des fichiers en clientèle convenable et réutilisable (organisation et rangement des assets selon une nomenclature précise, des codes couleurs et une véritable hiérarchie des contenus)

Réaliser les différents éléments sonores qui vont composer l'animation à partir de sons existants et en utilisant des logiciels adaptés (type Audition), afin de préparer l'animation et constituer ainsi une bibliothèque de travail

Capturer les différents éléments sonores qui vont composer l'animation en utilisant le matériel adapté (boîtier d'enregistrement Zoom, micros, studio voix, etc) afin de préparer l'animation et constituer ainsi une bibliothèque de travail

Monter les différents assets sonores (avec un logiciel type Audition) afin de produire une première version de l'ambiance son, du découpage musical et du rythme de la voix off pour synchroniser l'image et le son lors de la phase de préproduction et/ou production vidéo

Produire un mixage son permettant la bonne écoute des différents éléments présents dans la vidéo et afin de produire la version finale de la bande son

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Production : Créer et produire des modules d'animation 2D et du sound design

Mise en situation professionnelle réelle ou simulée.

Présentation orale et remise d'un dossier de présentation contenant l'explication des intentions artistiques et techniques de l'animation et du sound design.

RNCP37066BC03 — Production : Créer et produire des modules d'animation 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser les différents éléments qui vont composer l'animation 3D (modeling, lumières, textures), en utilisant des logiciels adaptés (type Cinema4D), afin de préparer l'animation

Préparer et créer les différents éléments nécessaires à l'animation (construction de structures d'animation et mise en lien avec les modélisations, configuration des paramètres physiques des scènes 3D, placement et configuration des caméras, mise en place des rigs techniques et contraintes sur l'environnement 3D et les modélisations)

Animer les assets 3D dans les logiciels adaptés (Cinema4D) afin de produire les différents modules d'animation

Configurer les paramètres de rendu (formats de sortie, dimensions de l'image rendue, gestion des différentes couches de rendu, définition de la destination des fichiers, définition du moteur de rendu et sa configuration) afin de permettre l'export le plus qualitatif possible dans une fourchette temporelle convenable à l'aide des différents panneaux de contrôle des exports de Cinema4D

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle réelle ou simulée

Un dossier est remis au candidat à la certification. Il comprend : une analyse des besoins et contraintes du commanditaire, un concept en une phrase, un moodboard et un storyboard.

A partir de ces éléments, le candidat doit réaliser des assets graphique 3D et une animation de vidéo.

Remise d'un dossier présentant la vidéo et des différents éléments du projet.

RNCP37066BC04 — Post production : Maîtrise du compositing et de la VFX

LISTE DE COMPÉTENCES

Intégrer correctement les différents assets 3D du projet tout en maintenant de la cohérence grâce aux différentes techniques d'import de la 3D vers la 2D

Produire et animer les éléments d'effets spéciaux (effets procéduraux, incrustations fond verts, réalisations HUD, etc) au sein du projet depuis les logiciels de création d'origine afin de finaliser la base des éléments à composer

Importer et intégrer les éléments d'effets spéciaux animés dans le projet depuis les logiciels de création d'origine (Illustrator, Photoshop, After Effect, Cinema4D) afin de composer les habillages et incrustations finaux de la vidéo

Produire un assemblage pertinent et qualitatif des différents blocs de contenu numérique en un seul produit vidéo afin de répondre correctement aux attentes client et à la direction artistique préconisée

Proposer un traitement colorimétrique de l'image final pertinent pour affiner l'assemblage final (color grade) grâce aux logiciels et techniques adaptées (After Effect, LUTs, etc)

Utiliser les paramètres de rendus des différents logiciels (Cinema4D, After Effect,

Media Encoder et Audition) afin de produire une vidéo en accord avec les contraintes du cahier des charges

technique

Produire les livrables sans retard grâce à la maîtrise du temps d'export de la vidéo

Permettre la réutilisabilité d'un projet et son stockage en assemblant correctement les composants du projet vidéo dans un dossier

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle réelle ou simulée

Un dossier est remis au candidat à la certification. Il comprend : une analyse des besoins et contraintes du commanditaire, un concept décrit sous forme de pitch, un scénario, les éléments 2D, 3D et les sons.

A partir de ces éléments, le candidat doit produire des effets spéciaux et assembler et réaliser le traitement final de la vidéo.

Présentation orale et remise d'un dossier de présentation.

Présentation de la vidéo.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Ce professionnel peut exercer dans des organisations de secteurs et tailles variés : de l'industrie des loisirs à celle du luxe, en passant par les secteurs de l'information, de la finance, des médias, de la restauration... Les entreprises ou organisations qui les emploient sont majoritairement des entreprises spécialisées dans la communication et la production audiovisuelle, qui répondent à de demandes de tout secteur

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Graphiste/Infographiste/Animateur 2D/3D

Superviseur FX

Concept Artist

Réalisateur

Character designer

Storyboarder

Directeur/trice artistique multimédia (spécialité motion)

Chef/fe de projet multimédia (spécialité motion)

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Le travail des graphistes motion designer n'est pas soumis à une réglementation particulière. En revanche, ses activités doivent se conformer au droit applicable au numérique (traitement de données, règles d'accessibilité numérique, respect de la vie privée, RGPD, déclarations CNIL...).

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Être titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 5 ;

ou avoir acquis des compétences de manière autonome (ou par le biais de cours privés) ou par le biais d'une expérience significative dans les domaines de la communication digitale et avoir acquis les compétences dans la culture digitale et communication, la maîtrise de divers outils et logiciel.

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

Le jury est composé de 4 membres dont deux professionnels externes exerçant dans le métier visé

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	7 555 €
Selon la branche	6 000 € – 7 863 €
Prise en charge	Branches concernées
7 555 €	Valeur par défaut · 197 branches
7 863 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil, CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNE des Télécoms, CPNEFP de la branche des prestataires de services du secteur tertiaire
7 604 €	CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager, CPNEFP du Négoce de l'ameublement
7 522 €	CPNE Entreprises des activités du déchet et de la propreté urbaine, CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 782 €	CPNEF de l'audiovisuel
7 644 €	CPNEFP Commerce à distance
7 517 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
7 422 €	CPNEF de la Publicité
7 252 €	CPNEFP des sociétés d'assistance
6 800 €	CPNE Banque
6 500 €	CPNE du Commerce de détail et de gros à prédominance alimentaire
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	23/11/2022
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	23/11/2024

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
-------	-----------	----------	------------------	--------------

2020	72	0	71 %	80 %
2019	73	0	92 %	81 %
2018	23	0	91 %	95 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP28173

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP40243

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

https://www.digital-campus.paris/formation/professionnelle-module/motion-designer?gge_source=google&gge_medium=cpc&gge_term=&gge_campaign=Search&gclid=CjwKCAiAvaGRBhBIEi wAiY-yMN6H0tQBKW4vI3yomiBKe5xR5GeoTyRUXv1UIZHxngZDXvUY0muBoCwc8QAvD_BwE
<https://www.digital-campus.paris/formation/procedure-vae>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37066/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	127
Parcours menés à terme	119
Taux d'achèvement	94 %
Période	03/2023 – 10/2025

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	137
Montant total engagé	340 931 €
Coût moyen par dossier	2 489 €
Durée moyenne	307 h
Période	02/2023 – 11/2024
France compétences	81 %
France Travail	13 %
Reste à charge titulaire	3 %
OPCO	2 %
Entreprise	1 %
Compte d'engagement citoyen	0 %
Régions	0 %

