

Graphiste motion designer

RNCP40643 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	322t, 323t
Formacode(s)	46090, 46269
Code(s) ROME	L1510, E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	23/05/2025
Date d'échéance	23/05/2030

Certificateur(s)

INSTITUT NATIONAL DE L'AUDIOVISUEL · SIRET : 30242119300012

INA · SIRET : 30242119300327

<https://campus.ina.fr/>

Partenaires habilités

1 organisme habilité, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ADEFSA CTRE FORMAT APPRENTIS DESCARTES	39089496200054	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Objectifs et contexte de la certification :

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. Le Motion designer fait partie des métiers de la création, il crée des contenus animés pour la publicité, la télévision, les plateformes internet, le web, les services communication d'entreprises ou d'institutions; Il doit pouvoir décliner l'idée créative dans différents formats et s'adapter aux contraintes technologiques; il doit maîtriser les logiciels d'animation et graphiques, et s'assurer de la correspondance entre le design, le contenu et les différents supports utilisés. il doit maîtriser les règles de la composition graphique 2D et 3D, l'utilisation de logiciel d'IA et le sound design; Outre une bonne Culture digitale et technique le Motion Designer travaille souvent en mode projet et doit pouvoir être force de proposition.

ACTIVITÉS VISÉES

Activités visées :

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

Analyse de la demande client

Élaboration de la proposition client

Définition de la ligne graphique

Définition du plan de travail et pilotage du projet

Préparation technique de la station de travail

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
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

Analyser la demande du client pour construire une proposition et le dossier de production du projet
Rédiger et chiffrer, à partir du brief client, une proposition commerciale pour répondre aux besoins du client en prenant en compte les prix de marché la rentabilité du projet et les règles comptables et fiscales ;
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, en utilisant des outils d'IA Générative
A partir du cahier des charges, effectuer une recherche stylistique et sélectionner des images pour créer un mood board -y compris en utilisant des outils d'IA Générative (mood board génératif) - afin de visualiser l'univers graphique qui sera proposé et en soignant la mise en forme pour rendre visible la direction artistique retenue et la valider avec le client.
A partir du cahier des charges, structurer et dessiner, le storyboard en définissant les jalons, les cadrages et compositions d'images et finaliser la présentation en utilisant de l'IA générative pour valider avec le client le projet d'animation
A partir du cahier des charges définir une charte graphique, la typographie et les codes couleurs du projet pour compléter la proposition d'univers visuel et aboutir à une proposition originale, conforme et unique, en s'appuyant sur sa culture esthétique et sa veille des tendances graphiques
A partir du cahier des charges, définir les différentes étapes de travail et de validation client pour établir le plan de travail
Pitcher un projet pour le vendre en s'appuyant sur la proposition, la note d'intention, le mood-board et le story-board
Piloter un 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 le mener à bien dans les délais et le budget impartis
mettre en place une veille technique et artistique continue pour maintenir et faire évoluer son activité
Préparer et installer une station de travail en fonction du projet à réaliser, en s'assurant du bon fonctionnement de la station afin de pouvoir travailler sur celui-ci
A partir du dossier de préparation du projet, sélectionner et paramétrer, les ressources techniques complémentaires pour configurer la station de travail dans l'environnement nécessaire au projet
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
Dessiner en vectoriel, remodeler des tracés et / ou les redimensionner pour les ajuster sans perte aux besoins du projet
Créer et modifier le visuel graphique jusqu'à obtenir le rendu visuel recherché en utilisant les effets et leurs paramètres, et en les combinant
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
Gérer les profils colorimétriques des éléments (en entrée dans un espace 3D, les convertir dans l'espace de travail ACEScsg, puis en sortie vers l'espace colorimétrique de diffusion) pour optimiser la qualité visuelle.
Créer les formes souhaitées pour répondre au cahier des charges du client en utilisant les outils de modélisation polygonale et les outils vectoriels et leur combinaison ainsi que les outils d'IA générative dédiés
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, y compris avec des textures générées par l'IA, afin de pouvoir les utiliser dans le rendu final via 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 du projet en sélectionnant les types d'éclairages et en paramétrant les ombres et les lumières

Eclairer une scène en 3D afin d'obtenir un rendu réaliste en utilisant et en paramétrant une image sphérique et un environnement HDRI (High Dynamic Range Image)

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 respectant les règles de l'art et en tenant compte des règles d'accessibilité numérique

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 -dont des outils d'IA Générative-.

Réaliser une animatique, à partir du storyboard, du mood board 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 les 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

Animer des personnages en créant des mouvements réalistes et expressifs, adaptés à divers styles visuels afin de les intégrer au projet

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

Automatiser l'animation afin d'optimiser les temps de fabrication des différents mouvements 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

Réaliser et faire évoluer en direct des animation 3D en utilisant les outils de création et les moteurs de rendu temps réel pour réaliser une création visuelle diffusée en direct, illustrer un évènement ou une prestation artistique

Effectuer des trucages VFX (visual effects) en utilisant les différentes fonctionnalités des outils professionnels afin de produire les effets recherchés pour le projet

Monter et synchroniser l'audio (musique, bruitsages...) 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

Réaliser une composition numérique des éléments 2D et 3D en étalonnant finement la colorimétrie, à partir d'un rendu multi passes 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

Blocs de compétences

RNCP40643BC01 — Pré production d'un projet de création graphique et sonore en Motion Design

LISTE DE COMPÉTENCES

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

Rédiger et chiffrer, à partir du brief client, une proposition commerciale pour répondre aux besoins du client en prenant en compte les prix de marché la rentabilité du projet et les règles comptables et fiscales ;

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, en utilisant des outils d'IA Générative

A partir du cahier des charges, effectuer une recherche stylistique et sélectionner des images pour créer un mood

board -y compris en utilisant des outils d'IA Générative (mood board génératif) - afin de visualiser l'univers graphique qui sera proposé et en soignant la mise en forme pour rendre visible la direction artistique retenue et la valider avec le client.

A partir du cahier des charges, structurer et dessiner, le storyboard en définissant les jalons, les cadrages et compositions d'images et finaliser la présentation en utilisant de l'IA générative pour valider avec le client le projet d'animation

A partir du cahier des charges définir une charte graphique, la typographie et les codes couleurs du projet pour compléter la proposition d'univers visuel et aboutir à une proposition originale, conforme et unique, en s'appuyant sur sa culture esthétique et sa veille des tendances graphiques

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

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

Piloter un 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 le mener à bien dans les délais et le budget impartis mettre en place une veille technique et artistique continue pour maintenir et faire évoluer son activité

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Ces compétences sont évaluées au travers de 3 mises en situations professionnelles de création de visuels animés en 2D 3D

E1 : création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ;

E2 : création en binôme d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité

E3 : Création d'un visuel animé 2D 3D avec Sound Design.

Pour chacun de ces 3 projets le candidat devra constituer le dossier de création du projet et le présenter (pitch) devant le jury de certification

RNCP40643BC02 — Création des éléments graphiques et sonores en Motion Design

LISTE DE COMPÉTENCES

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

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

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

Dessiner en vectoriel, remodeler des tracés et / ou les redimensionner pour les ajuster sans perte aux besoins du projet

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

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

Gérer les profils colorimétriques des éléments (en entrée dans un espace 3D, les convertir dans l'espace de travail ACEScsg, puis en sortie vers l'espace colorimétrique de diffusion) pour optimiser la qualité visuelle.

Créer les formes souhaitées pour répondre au cahier des charges du client en utilisant les outils de modélisation polygonale et les outils vectoriels et leur combinaison ainsi que les outils d'IA générative dédiés

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, y compris avec des textures générées par l'IA, afin de pouvoir les utiliser dans le rendu final via 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 du projet en sélectionnant les types d'éclairages et en paramétrant les ombres et les lumières

Eclairer une scène en 3D afin d'obtenir un rendu réaliste en utilisant et en paramétrant une image sphérique et un environnement HDRI (High Dynamic Range Image)

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 respectant les règles de l'art et en tenant compte des règles d'accessibilité numérique

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 -dont des outils d'IA Générative-.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Ces compétences sont évaluées au travers de 3 mises en situations professionnelles de création de visuels animés 2D 3D et d'un QCM technique

- E2 : création en binôme d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité
- E3 : Création d'un visuel animé en 2D 3D avec Sound Design ;
- E4 : Création en mode collaboratif d'un visuel animé en 2D et 3D, utilisant les techniques de temps réel, à destination d'un événement pour diffusion en live.
- QCM Technique "installation d'un poste de travail en Motion Design"

Pour ces mises en situation professionnelles le candidat devra présenter au jury de certification les éléments graphiques 2D 3D, les éléments sonores du projet et les films PAD; le candidat explicitera ses choix artistiques et technique

RNCP40643BC03 — Animation des éléments graphiques en Motion Design

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser une animatique, à partir du storyboard, du mood board 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 les 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

Animer des personnages en créant des mouvements réalistes et expressifs, adaptés à divers styles visuels afin de les intégrer au projet

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

Automatiser l'animation afin d'optimiser les temps de fabrication des différents mouvements 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

Réaliser et faire évoluer en direct des animation 3D en utilisant les outils de création et les moteurs de rendu temps réel pour réaliser une création visuelle diffusée en direct, illustrer un événement ou une prestation artistique

Effectuer des trucages VFX (visual effects) en utilisant les différentes fonctionnalités des outils professionnels afin de produire les effets recherchés pour le projet

Monter et synchroniser l'audio (musique, bruitages...) 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

Réaliser une composition numérique des éléments 2D et 3D en étalonnant finement la colorimétrie, à partir d'un rendu multi passes 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

Ces compétences sont évaluées au travers de 4 mises en situations professionnelles de création de visuels animés 2D 3D :

- E1 : Création d'un visuel animé en 2D et 3D pour la publicité ;
- E2 : Création en binôme d'un visuel animé en 2D 3D pour la publicité avec utilisation de moteurs de rendu et les systèmes de particules
- E3 : Création d'un visuel animé en 2D 3D avec Sound Design ;
- E4 : Création en mode collaboratif d'un visuel animés 2D et 3D, utilisant les techniques de temps réel, à destination d'un évènement pour diffusion en live, avec captation.

Livrables : chacune de ces 4 évaluations donne lieu à un dossier de création et un film PAD que le candidat devra présenter au jury de certification en expliquant ses choix techniques et artistiques lors de sa soutenance.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Secteurs d'activités :

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

Communication, publicité, studios de création, agences de publicité , services communication des entreprises, marques ou institutions ayant besoin d'une animation

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 Graphiste -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), il 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 %

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Les candidats.es

à la formation menant à la certification devront avoir une bonne culture de l'image et des tendances graphiques, avoir de la créativité et un sens artistique

Pour l'entrée en formation continue :

Les candidats 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 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.

Pour l'entrée en formation initiale :

Niveau requis : Niveau 5

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Pour se présenter à la certification, les candidats doivent avoir suivi le parcours de formation préparant à la certification ou candidater dans le cadre de la VAE;

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, APPRENTISSAGE

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

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, 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	23/05/2025
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	23/05/2030
Date de dernière délivrance possible	23/05/2034

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	12	0	100 %	—
2022	7	0	75 %	83 %
2021	8	0	100 %	100 %
2020	8	0	80 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP36307

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP35874, RNCP36307

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40643/>