FRANCE compétences

Intitulé :

Graphiste motion designer

REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION

CERTIFICATEUR : INA

REFERENTIEL D'ACTIVITES *décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
Bloc n°1 : Pré production d'un projet de création graphique et sonore en Motion Design			
A.1 1 Analyse de la demande client - Analyse du projet - Construction d'une proposition commerciale	**C1.1** Analyser la demande du client pour construire une proposition et le dossier de production du projet	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 3D pour la publicité - **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. **Livrables** : pour chacun de ces 3 projets le candidat devra constituer le dossier de création du projet comprenant : -la proposition commerciale chiffrée -le script reprenant les éléments clés du cahier des charges -le moodboard , le story-board avec un récit et une scénarisation -le plan de travail prévisionnel du projet -note présentant l'organisation de sa veille Le candidat devra présenter ces 3 trois projets à l'oral (pitch) devant le jury de certification	Le candidat a : - Posé les questions qui permettent de rédiger le brief et de constituer le dossier complet de la demande client (nombre de vidéos, durées, voix off, langue, musiques, effets sonores, formats de livraison attendus, éléments de charte graphique existants, style de la vidéo ou stylistique, concurrents, délais de livraison, budget)
	C1 .2 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 ;		Le candidat a : - Rédigé une proposition commerciale chiffrée réaliste et en adéquation à la demande du client - Les calculs sont justes - Le devis proposé respecte les règles comptables et fiscales
A1.2 Elaboration de la proposition client A partir d'un cahier des charges et d'une recherche stylistique, définition de l'univers visuel, sonore et des intentions artistiques du film - Rédaction de Script - Recherches stylistiques, veille de tendances élaboration de Moodboard	**C1.3** 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		Le candidat a : - rédigé un script reprenant les éléments essentiels du cahier des charges
	C1.4 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.		Le candidat a : - choisi des styles en relation avec le sujet à traiter - suivi une démarche artistique cohérente - nommé les outils d'IA générative utilisés dans sa démarche - effectué une présentation permettant de voir la direction artistique retenue

- Elaboration d'un Storyboard	**C1.5** 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		Le candidat a : - dessiné un storyboard avec un récit et une scénarisation claire - effectué un découpage technique et une articulation des scènes pertinents -Finalisé la présentation avec de l'IA générative
A1 3 Définition de la ligne graphique (Design des éléments graphique) Veille sur les tendances graphiques et esthétiques Définition d'une ligne graphique	**C1.6** 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		Le candidat a : - respecté les règles d'accord des couleurs - intégré les « tendances couleurs » - proposé une charte graphique et une identité visuelle en accord avec le projet, -l'univers visuel proposé est original et cohérent
A1.4 Définition du plan de travail et pilotage du projet - Définition des étapes et du plan de travail	**C1.7** A partir du cahier des charges, définir les différentes étapes de travail et de validation client pour établir le plan de travail		Le candidat a : - évalué les temps et étapes de travail, en incluant les validations client - proposé un plan de travail adapté au projet
- Présentation d'un projet à un client ou commanditaire	**C1 8** Pitcher un projet pour le vendre en s'appuyant sur la proposition, la note d'intention, le mood-board et le story-board		Le candidat a préparé son pitch Le candidat s'est exprimé de façon aisée et claire, son argumentation est construite et convaincante.
- Pilotage et suivi d'un projet **A1 5 Gestion de son activité de Motion Designer :** Veille technique et artistique	**C1.9** 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		Le candidat a : - Prévu et effectué les étapes de validation avec le client de la création jusqu'à la facturation , la facturation tient compte du cas présenté et des pièces du dossier de production
A1 5 Gestion de son activité de Motion Designer :	**C1.10** mettre en place une veille technique et artistique continue pour maintenir et faire évoluer son activité		Le candidat présente l'organisation de sa veille technique

FRANCE compétences

Intitulé :

Graphiste motion designer

REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION
CERTIFICATEUR INA

REFERENTIEL D'ACTIVITES *Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
Bloc n°2 : Création des éléments graphiques et sonores en Motion Design			
A2.1 Préparation technique de la station de travail - Câblage et installation d'une station de travail - Paramétrages - Sélection des ressources techniques, choix des plugins,	**C2.1** 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	Ces compétences sont évaluées au travers de 3 mises en situations professionnelles de création de visuel animé 2D 3D et d'un QCM technique « installation d'un poste de travail » - **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 ; - **E4** : Création en mode collaboratif, d'un visuel animé 2D 3D utilisant les techniques de temps réel, à destination d'un évènement pour diffusion en live. **QCM** : installation d'un poste de travail Motion Design **Livrable** : -Les éléments graphiques 2D -Les éléments graphiques 3D -Les éléments sonores -Les 3 films PAD Durant la soutenance devant le jury, le candidat explicite ses choix artistiques et techniques	Le candidat a : - installé et câblé la station de travail et vérifié qu'elle fonctionne - sélectionné, installé, paramétré et configuré les plugins d'effets visuels et sonores nécessaires au projet
	C2.2 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		Le candidat a : - paramétré les logiciels et les ressources système - sélectionné, installé, paramétré et configuré les plugins d'effets visuels et sonores nécessaires au projet
A2.2 Création des éléments graphiques 2D - Gestion des profils colorimétriques - Utilisation des calques, des outils de sélection et des masques - Dessin en vectoriel et remodelage de tracés - Paramétrage des effets - Choix de solutions de rendu	**C2 3** 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		Le candidat a : - identifié les profils sources - identifié et géré les profils d'entrée et de sortie
	C2.4 Réaliser des détourages et / ou exploiter des parties d'éléments existants pour isoler des éléments graphiques en utilisant les outils de sélection et les masques à disposition		Le candidat a : - utilisé de manière fluide les outils de sélection et la gestion des masques
	C2.5 Dessiner en vectoriel, remodeler des tracés et / ou les redimensionner pour les ajuster sans perte aux besoins du projet		Le candidat : - à utiliser des primitives géométriques et les a transformés de façon vectorielle A géré les points de tangence des courbes de Bezier

	C2.6 Créer et modifier le visuel graphique jusqu'à obtenir le rendu visuel recherché en utilisant les effets et leurs paramètres, et en les combinant		Le candidat a : - paramétré et dosé les effets, -sa palette d'effets utilisés est variée (richesse des effets)
	C2.7 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		Le candidat a : - choisi le moteur de rendu (redshift, Unreal engine…) en fonction des capacités de la machine et du projet à réaliser -choisi la solution technique de rendu adaptée au projet
- **A 2.3 Création des éléments graphiques 3D :** - Optimisation de rendus colorimétriques différents - Modélisation avec des polygones en 3D - Modélisation avec des vecteurs en 3D - Optimisation de la qualité technique des modélisations - Création de matériaux en 3D - Réglage de caméra en 3D et éclairage d'une scène en 3D - Utilisation des environnements HDRI 3D	**C2.8** 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) pour optimiser la qualité visuelle,		Le candidat a : - optimisé les profils colorimétriques sans perte d'information - réalisé des conversions dans l'espace ACEScg - réalisé des exportations dans l'espace colorimétrique de diffusion
	C2.9 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		Le candidat a : - créé un visuel en 3D en utilisant les modélisations polygonales et vectorielles -Utilisé les outils d'IA Générative dédiés
	C2.10 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		Le candidat a : - optimisé la structure de points -homogénéisé la structure de polygones, - éliminé les points superflus - orienté les normales
	C2.11 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.		Le candidat a : - combiné textures et paramétrages dans une structure nodale de création de matériaux - obtenu une qualité esthétique conforme aux attentes dans les tests de rendu
	C2.12 Régler une caméra en 3D pour filmer une scène crée en exploitant les réglages disponibles dans le logiciel		Le candidat a : - Choisi la focale, -Choisi La taille virtuelle du capteur Choisi l'ouverture (diaphragme) -Géré la profondeur de champs

			-Réglé les paramètres de flou d'animation (« motion blur »)
	C2.13 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		Le candidat a : - choisi le type de lumière correspondant à la scène à éclairer (, directionnelle, omnidirectionnelle, spot, de surface, ciel, d'environnement (HDRI) - régler l'intensité, -réglé l'angle du cône, -réglé le contour progressif, -réglé la projection des ombres
	C2.14 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)		Le candidat a : - réalisé un éclairage 3D en utilisant l'environnement HDRI : - paramétré l'orientation et la réflexion de l'HDRI dans la scène 3D -Il obtient une cohérence globale et un rendu réaliste
	C2.15 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		Le candidat a : - choisi et paramétré le moteur de rendu afin d'obtenir un temps de rendu par image et d'un temps de rendu global en adéquation avec l'économie du projet, tout en préservant une qualité visuelle suffisante
A 2 .4 Définition des typographies de la création	**C2.16** 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		Le candidat a : - respecté les règles typographiques, -son emploi des éléments textuels apporte une esthétique graphique au projet -identifie les critères et
A2. 5 Sélection et mise en œuvre des éléments sonores de la création :	**C2.17** Choisir de la musique et des boucles sonores pour réaliser le montage son en se basant sur la rythmique et l'ambiance du projet		Le candidat a : - respecté le cahier des charges -choisi de la musique et des boucles sonores adaptées au projet -le candidat nomme les principaux critères d'accessibilité numérique relatif aux créations audiovisuelles

	C2.18 Produire un design sonore pour souligner l'animation visuelle en utilisant des logiciels de création sonore -dont des outils d'IA Générative-.		Le candidat a : - pris en compte le cahier des charges -Crée le design sonore en fabriquant les sons au service de l'intention artistique du projet - monté les sons créés au service de la narration

Intitulé :

Graphiste motion designer

REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION
CERTIFICATEUR INA

REFERENTIEL D'ACTIVITES *Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés*	**REFERENTIEL DE COMPETENCES** *Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités*	**REFERENTIEL D'EVALUATION** *Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis*	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	**CRITÈRES D'ÉVALUATION**
Bloc n° 3 : Animation des éléments graphiques en Motion Design			
A3.1 Animation des éléments graphiques et des textes : - Réalisation d'une animatique - - - - Animation dans un espace 2D - - - - Animation de texte - - - - - Animer des personnages - -	**C3 .1** Réaliser une animatique, à partir du story-board, 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	Ces compétences sont évaluées au travers de quatre 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 - **E3** : Création d'un visuel animé 2D 3D avec Sound Design ; - **E4** : **E4** : Création en mode collaboratif, d'un visuel animé 2D 3D utilisant les techniques de temps réel, à destination d'un évènement pour diffusion en live **Livrable** : chaque situation d'évaluation donne lieu à un dossier de création et à un film PAD ; que le candidat devra présenter au jury en expliquant ses choix techniques et artistiques	Le candidat a : - réalisé une animatique reprenant précisément les éléments présents dans les documents de pré-production (note d'intention, moodboard, story-board) -L'animatique réalisée permet la pré visualisation vidéo des éléments constitutifs du projet
	C3.2 Animer des éléments graphiques dans un espace 2D pour donner du mouvement aux éléments du projet en exploitant les fonctionnalités des logiciels du projet		Le candidat a : - utilisé les différents outils d'animation 2D (position, rotation échelle, opacité, point d'ancrage,) dans ses réalisations. -
	C3.3 Animer du texte afin de le rendre dynamique en utilisant les outils vectoriels, les outils d'animation de formes et de tracés		Le candidat a : - réalisé une animation du texte lisible et esthétique, en cohérence avec la direction artistique du projet
	C3.4 Animer des personnages en créant des mouvements réalistes et expressifs, adaptés à divers styles visuels afin de les intégrer au projet		Le candidat a : - réalisé une animation de personnage en respectant la morphologie et les lois physiques -les mouvements crées sont réalistes

- Animation des objets dans un espace 3D	**C3.5** 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		Le candidat a : - animé des objets ou des points en utilisant et combinant différentes techniques et outils d'animation -le candidat a sélectionné la technique d'animation adaptée au résultat recherché -l'animation des objets est fidèle au storyboard
- Animation des caméras et des lumières dans un espace 3D	**C3.6** 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		Le candidat a : - utilisé les paramètres des caméras et des lumières pour animer les caméras et les lumières dans l'espace 3D -l'animation des caméras et des lumières est cohérente avec l'ensemble du travail d'animation ; L'animation des caméras et des lumieres respect les choix de cadre, de mouvement, de direction, exprimés dans le storyboard
- Automatisation de l'animation	**C3.7** Automatiser l'animation afin d'optimiser les temps de fabrication des différents mouvements en utilisant les fonctions de clonage, de fracture, de modificateur mathématique		Le candidat a : - choisi et utilisé à bon escient les outils de clonage, de fracture, d'effecteurs pour automatiser l'animation
- Simulation physique	**C3.8** Paramétrer l'animation pour apporter du réalisme en utilisant les réglages de physique des corps et des forces physiques		Le candidat a : - utilisé la physique des corps et des forces physiques pour apporter du réalisme à l'animation Il a paramétré (gravité, vent, friction, élasticité) -L'animation réalisée est physiquement réaliste
- Animation 3D temps réel	**C3.9** 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		Le candidat a : - réalisé en direct des animations 3D en lien avec le déroulé de l'action/évènement choisi - a diffusé en direct sa création en vidéo mapping en gardant la cohérence artistique choisie tout au long de l'événement - a proposé des interactions live pertinentes avec l'évènement choisi

			Le video mapping réalisé enrichi et participe esthétiquement a l'évènement accompagné
A 3.2 Compositing des différents éléments visuels - Incrustation - Tracking 2D/ 3D - Rotoscopie	**C3.10** Effectuer des trucages VFX (visual effects) en utilisant les différentes fonctionnalités des outils professionnels afin de produire les effets recherchés pour le projet		Le candidat a incrusté sur fond vert sans laisser d'artéfact, Le candidat a effectué un tracking 2D/ 3D il obtient un suivi de mouvement stable et précis, Le candidat a animé et intègre un nouvel objet dans une scène en veillant à paramétrer « les outils de suivi »
A 3.3 Mise en rythme des éléments sonores - Montage et synchronisation du son - Gestion du rythme	**C 3.11** 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		Le candidat a : - effectué la synchronisation de l'image et du son, l'image et le son sont synchrones et calés sur l'animation graphique
	C3.12 Gérer le rythme afin d'homogénéiser les qualités rythmiques du projet d'animation en cohérence avec l'ambiance et le rendu recherchés		Le candidat a : - choisi un rythme cohérent avec l'esthétique de l'animation
A3.4 Finalisation de l'animation graphique - Etalonnage et corrections sur les passes de rendu - Archivage d'un master - Préparation des fichiers export	**C3.13** 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		Le candidat a : - choisi et exporte des passes - effectué des manipulations esthétiques en veillant au résultat global en cohérence avec le script
	C3.14 Exporter et archiver un « master » pour assurer l'exploitation et la conservation du film en paramétrant les options d'export		Le candidat a : - effectué des choix de conteneurs et de codecs adaptés - veillé à la nomenclature des fichiers
	C3.15 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		Le candidat a : - préparé les fichiers exports pour la diffusion en optimisant le débit et les dimensions de l'image en fonction de la nature et des besoins de la diffusion