

## REFERENTIELS MOTION DESIGNER

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>BC 1 : Rédiger d'un cahier des charges et un projet de conception Motion Design</b>			
<p><b>BC1A1 – Rédaction du cahier des charges d'un projet de motion design</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identification des besoins</li> <li>• Analyse de la demande</li> <li>• Rédaction du cahier des charges</li> <li>• Identification des moyens</li> <li>• Rétroplanning</li> </ul>	<p>BC1A1C1 - Recueillir les besoins du client en analysant sa demande (objectifs, cibles, contextes, marché, contraintes), en s'adaptant à une potentielle situation de handicap afin de déterminer les moyens à engager et formuler un projet de motion design</p> <p>BC1A1C2 – Rédiger un cahier des charges de motion design en prenant en compte le budget alloué, en évaluant les moyens techniques et humains nécessaires, les délais de conception des étapes du projet afin d'apporter une solution adaptée</p>	<p><b>Dossier d'intention et de concept à l'écrit présenté devant un jury de professionnel</b></p> <p>Le candidat présente :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un cahier des charges</li> <li>- Les moodboards</li> <li>- Le projet de conception graphique</li> </ul> <p>Il argumente ses choix en fonction des besoins client identifiés</p> <p>Il présente la chronologie de la conception, les méthodes et outils utilisés</p>	<p>L'histoire du client est relatée dans les détails, les objectifs sont identifiés et reformulés- La problématique à résoudre est posée</p> <p>Les situations de handicap sont repérées</p> <p>Le cahier des charges comprend l'ensemble des informations. Le rétro-planning, le devis et la technologie proposés sont adaptés</p> <p>La veille graphique et technologique est réalisée et consignée dans un répertoire spécifique – Les sources sont présentées et l'utilisation des nouveautés est démontrée dans le projet de conception</p>
<p><b>BC1A2 – Réalisation d'une veille graphique et technologique</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherches internet</li> <li>• Participation à des salons, de conférences</li> <li>• Revue de presse</li> </ul>	<p>BC1A2C1- Réaliser une veille graphique en utilisant les sources à disposition (sites internet et réseaux sociaux, revues professionnelles, salons, bureaux de tendance, concurrents...) et en sélectionnant les informations qui permettront d'optimiser le rendu final.</p> <p>BC1A2C2- Réaliser une veille technologique en utilisant les sources à disposition (sites web et réseaux sociaux, forums, revues professionnelles, salons, conférences...) et en sélectionnant les informations qui permettront d'utiliser les technologies appropriées.</p>		

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>BC1A3 - Conception de moodboards (planches tendances)</b></p> <p>Choix du thème Sélection des images Création de la planche tendance</p>	<p>BC1A2C2- Utiliser les apports d'une veille graphique en sélectionnant les images en harmonie avec la charte graphique du client afin de présenter une direction artistique</p> <p>BC1A2C2 Concevoir un/des moodboards en utilisant les apports d'une veille technologique et en réalisant le montage des différents éléments graphiques afin de présenter un concept qui utilise les outils actuels</p>		<p>La/Les planches tendances tiennent compte des résultats de la veille graphique et technologique – Elle(s) présentent une direction artistique qui répond aux besoins du client</p>
<p><b>BC1A4 – Réalisation de la ligne graphique (styleframe)</b></p> <p>Choix d'une ligne graphique Utilisation d'outils graphiques Proposition de contenus Présentation du projet</p>	<p>BC1A4C1 Choisir une ligne graphique tendance en utilisant les règles graphiques, typographiques, d'inclusion et sources d'inspiration existantes afin de respecter le cahier des charges</p> <p>BC1A4C2 Exposer le projet, en utilisant les outils de création graphique, en employant un vocabulaire professionnel et en présentant les images clés du scénario afin de valider le rendu graphique final du projet avec le client</p>		<p>La ligne graphique sélectionnée utilise les règles graphiques et typographiques actuelles et respectent les éléments inscrits au cahier des charges - Des animations pouvant servir d'inspiration sont présentées et argumentées</p> <p>Les animations montrent qu'elles font l'objet d'une recherche documentaire approfondie, les choix sont argumentés et le résultat répond au cahier des charges - Le vocabulaire utilisé est professionnel</p>

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>BC 2 : Organiser la pré-production et l'animation d'un motion design</b>			
<p><b>BC2A1 Organisation de la pré-production du projet de motion design</b></p> <p>Réalisation d'un script Réalisation d'un storyboard Représentation d'environnement Conception des modèles dessinés</p> <p><b>BC1A2 Réalisation de l'animation du projet de motion design</b> Retouches croquis Utilisation de logiciels d'animation</p>	<p>BC2A1C1- Écrire un scénario innovant et surprenant afin de favoriser la mémorisation du produit ou de la marque au travers du motion design</p> <p>BC2A1C2- Dessiner et expliquer des plans détaillés de la production motion design en représentant l'environnement (lieux, espaces), les plans et mouvements de caméras, les personnages (modèles dessinés), en respectant les règles de base du dessin (ombre et lumières, postures, perspectives, etc.), en décomposant les scènes en séquences et en tenant compte de son accessibilité pour les personnes en situation de difficultés (handicap, sociales, ...) pour créer un storyboard</p> <p>BC2A2C1 - Procéder à des retouches croquis en utilisant les fonctions de Photoshop, Illustrator ou équivalent pour « nettoyer » et coloriser ses esquisses</p> <p>BC2A2C2 - Préparer une animation sommaire (animation) en utilisant les fonctionnalités de logiciels d'animation 2D et 3D pour présenter son projet au client</p>	<p><b>Présentation d'un carnet de croquis</b> : Réalisation de croquis d'observation et de pauses</p> <p><b>A l'écrit, réalisation de planches :</b></p> <p><b>Rendu de storyboard</b> adapté d'un extrait de film ou de publicité</p> <p><b>Rédaction d'un storyboard</b> à partir d'un scénario personnel</p> <p><b>Création d'une animation à partir d'un brief ou d'une piste sonore donnée</b></p>	<p>La composition du plan du scénario est structurée - Des textes scénaristiques sont rédigés méthodiquement</p> <p>Le croquis est rapide et efficace - Le texte est adapté en pré-découpage puis en storyboard qui est reformulé avec tous les détails (environnement, personnages, mouvement des caméras,...) - les règles de l'inclusion sont respectées (règles graphiques)</p> <p>Les fonctionnalités des logiciels de retouches (nettoyage et colorisation) et d'animation 2D/3D (préparation d'une animation) sont exploitées pour la présentation du projet</p>

<b>REFERENTIEL D'ACTIVITES</b> <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<b>REFERENTIEL DE COMPETENCES</b> <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<b>REFERENTIEL D'ÉVALUATION</b> <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<b>BC 3 – Réaliser une production motion design 2D/3D</b>			
<p><b>BC3A1 - Réalisation de croquis d'articulation et animation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réalisation d'un croquis d'animation</li> <li>Utilisation de logiciels de création graphique</li> <li>Création de croquis d'articulation</li> <li>Respect des principes de base de l'animation</li> </ul> <p><b>BC3A2 - Production d'animations 2D/3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Réalisation d'une animatique</li> <li>Animation image par image</li> <li>Utilisation des logiciels 2D/3D</li> <li>Utilisation de plugins</li> <li>Création et intégration d'effets graphiques et spéciaux</li> </ul>	<p>BC3A1C1 Réaliser un croquis d'articulation des éléments (personnages et objets) en indiquant les points de rotation ou de décomposition de mouvements, sur papier ou logiciel de création graphique (illustrator, photoshop, procreate ou équivalent) afin de préparer une production dynamique</p> <p>BC3A1C1 Animer les personnages (marche, course, saut, synchronisation labiale) et objets en utilisant les logiciels Animate, After Effects, Cinema 4D ou équivalents, en respectant les 12 principes de base de l'animation afin de créer des mouvements fluides et dynamiques</p> <p>BC3A2C1 Passer d'une animatique à un rendu final par l'amélioration et le remplacement de ses composantes en réalisant des habillages et des transitions afin de produire une première version 2D puis 3D de la vidéo</p> <p>BC3A2C2 Exploiter les styleframes et croquis d'articulation dans les différents logiciels d'animation comme Photoshop, Animate (pour produire des animation image par image) After Effects et Cinema 4D (modélisation, texture et animation) ou équivalents afin de produire des animations traditionnelles, 2D ou 3D et obtenir une production motion design.</p>	<p><b>A partir d'un cahier des charges, du storyboard et des styleframes (croquis finalisés), d'un cas client réel ou reconstitué, le candidat produit :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un vidéo explicative ludique du sujet traité ou sur le fonctionnement d'un produit ou service (selon le cas client) d'une durée de 45 à 90s</li> <li>Un générique de film ou de série</li> </ul> <p><b>Le candidat sera évalué sur sa capacité à présenter à l'écrit et à l'oral :</b></p> <p>Le sujet de la vidéo  La problématique traitée par la vidéo  Le concept graphique et technique  La prise en compte du handicap dans la vidéo (inclusion graphique)</p>	<p>Les logiciels dédiés sont utilisés pour créer des micro-rendus (croquis d'articulation et animation) et les 12 principes de bases de l'animation sont respectés</p> <p>Les habillages et les transitions réalisés permettent d'obtenir la vidéo en version 2D et 3D</p> <p>La production du motion design démontre l'exploitation des fonctionnalités des logiciels (production image par image, animation, modélisation et texture) utilisés selon les caractéristiques du projet</p>

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>BC 3 – Réaliser une production motion design 2D/3D (suite)</b>			
	<p>BC3A2C3 Faire une veille technique afin de connaître les plugins et leurs possibilités et les exploiter dans les productions afin d'avoir le rendu graphique exact voulu par le client ou optimiser le processus de production.</p> <p>BC3A2C4 S'approprier le Mograph et les ficelles de l'animation 3D dans Cinema 4D ou équivalent en ayant recours aux techniques de modélisation, de texturing, d'animation, de rendu pour créer des productions 3D impossibles (ou trop onéreuses) dans le réel et exploiter l'ensemble des techniques du logiciel After Effects ou équivalents afin de créer des effets spéciaux et de les intégrer dans la production motion 3D</p>		<p>Les plugins utilisés dans la production démontrent qu'une veille technique est réalisée et exploitée</p> <p>Les fonctionnalités des logiciels sont utilisées : modélisation, textures, animation, rebondissement, calques synthétiques, couche alpha, mograph, pinceau numérique...) et les effets spéciaux créés sont intégrés dans le rendu</p>
<b>BC 4 – Réaliser la post-production de l'animation motion 2D/3D</b>			
<p><b>BC4A1 – Gestion du rendu de la production motion design</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Création et gestion des passes (calques de rendu)</li> <li>• Ajout d'effets graphiques</li> <li>• Étalonnage des couleurs (gestion de la colorimétrie)</li> </ul>	<p>BC4A1C1 Ajouter des effets en exportant les différentes passes (mise au point, ombrage, occlusion ambiante, couleur, textures, etc...), afin de modifier l'effet graphique et obtenir le rendu final décrit dans le cahier des charges</p> <p>BC4A1C2 Etalonner les couleurs en utilisant les règles de colorimétrie et en respectant les règles de contraste pour assurer une bonne lisibilité (spectres autistiques, daltoniens,.. ) afin d'obtenir un rendu final esthétique pour tous</p>	<p><b>A partir d'un fichier natif de l'animation (after effects, cinema4D ou équivalent), le candidat</b> réalise un export optimal d'animation (graphiquement et en temps de rendu) ou 3D sur moteur de rendu spécifique.</p> <p>Le candidat montre sa capacité à ajouter et ajuster des paramètres de sortie pour exporter des vidéos destinées à différents supports (télé, réseaux sociaux, cinéma)</p>	<p>Les techniques de multi-passes et de compositing sont utilisées et le rendu est conforme au cahier des charges</p> <p>Les techniques d'étalonnage sont utilisées et les couleurs et contrastes correspondent aux attendus. Les textes sont lisibles par tous</p>

<b>REFERENTIEL D'ACTIVITES</b> <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<b>REFERENTIEL DE COMPETENCES</b> <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<b>REFERENTIEL D'ÉVALUATION</b> <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<b>BC 4 – Réaliser la post-production de l'animation motion 2D/3D (suite)</b>			
<p><b>BC4A2 – Création des éléments sonores de la production motion design</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sonorisation de la production</li> <li>• Création de bruitage</li> <li>• Création de logo sonore</li> </ul> <p><b>BC4A3 – Réalisation et export final du montage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisation de logiciel de montage</li> <li>• Choix de l'encodage adapté au média et au public</li> </ul>	<p>BC4A2C1 Créer ou sélectionner les sons en utilisant une banque de sons et le logiciel Audition ou équivalent afin de sonoriser correctement la production vidéo (bande musicale, ajout de bruitages, voix off)</p> <p>BC4A2C2 Exploiter le logiciel Logic ou équivalent afin de réaliser un logo sonore en faisant de la synthèse sonore.</p> <p>BC4A3C1 Exploiter les spécificités de Premiere Pro ou équivalent en ajoutant des transitions, des sous-titres et des éléments sonores afin de produire le montage final</p> <p>BC4A3C2 Utiliser le logiciel Media encoder ou équivalent pour encoder et compresser la production finale en choisissant un codec approprié au média sur lequel sera diffusée la production et en prenant en compte le design inclusif afin qu'elle puisse être vue dans les meilleures conditions et par le plus grand nombre</p>		<p>La banque de sons est exploitée, des bruitages et autres sons sont créés et intégrés à la production vidéo</p> <p>Le logo sonore réalisé démontre l'exploitation optimale du logiciel dédié</p> <p>Le montage final montre que les techniques de transitions et d'ajout d'éléments sonores sont exploitées – Les sous-titres sont potentiellement ajoutés</p> <p>La vidéo est montée et encodée avec un codec adapté au média sur lequel sera diffusée la vidéo et le design inclusif a été pris en compte dans la production</p>

## EXAMEN FINAL

**Projets libres à présenter devant un jury de professionnels les dossiers d'intention, de concept et la production sur :**

Une vidéo explicative / dataviz (présentation de données)

Un générique

**Showreel** (compilation graphique, animée et rythmée des meilleurs passages et des meilleures animations réalisées tout au long du parcours)

La pertinence du concept : les objectifs du projet répondent aux besoins identifiés du client

La cohérence de la direction artistique en fonction des objectifs fixés (lien entre la création graphique et les messages à véhiculer)

La qualité de la réalisation technique : le rendu répond aux attentes identifiées dans le cahier des charges, les supports utilisés sont adaptés, les visuels sont artistiques, les animations sont fluides et le son est synchronisé

La présentation orale : le candidat présente ses projets de manière structurée, il utilise un vocabulaire professionnel et son élocution est dynamique.