



Image numérique

Motion designer, un métier

Certification professionnelle enregistrée au RNCP (Répertoire national des certifications professionnelles) de niveau 6 (Eu) - Code NSF 323t - RNCP 37307 - décision du 25/03/2022

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La formation Motion designer, un métier permet de : Maîtriser les techniques de graphisme vidéo et d'animation 2D et 3D. Exprimer sa créativité tout en sachant répondre à un cahier des charges. Devenir opérationnel en condition professionnelle.

Publics concernés

Toute personne souhaitant exercer le métier de Motion Designer.

Pré-requis

Avoir une bonne culture de l'image et des tendances graphiques. Le candidat devra passer un entretien de sélection, une épreuve de culture de l'image, ainsi qu'une épreuve de création graphique faisant appel à Photoshop et à des bases After Effects. Le candidat devra aussi justifier d'un projet professionnel. A savoir : Bonnes acuités visuelle et auditive requises, travail en position assise prolongée. Bonne gestion du stress.

Points forts

- Une formation sur les principaux outils de Motion Design.
- Une pédagogie axée sur des ateliers créatifs.
- En formation professionnelle ou pour les jeunes.

FORMATEURS

Graphiste 2D et 3D, Motion Designer.

CONTENU

Au travers de cette formation de 70 jours, vous deviendrez un professionnel du Motion Design. Dans une alternance d'enseignements et d'ateliers créatifs, vous travaillerez graphisme, animation 2D, 3D, mais aussi typographie et design sonore, pour des productions variées.

Cette formation, très complète, permet aux stagiaires d'appréhender toutes les facettes du Motion Design.

La dimension créative est mise en avant, les outils sont placés dans un contexte d'écriture, de conception, de direction artistique et d'animation.

Au fil des exercices, les stagiaires travaillent sur les usages du Motion Design : publicité, habillage TV, jingle, générique, film institutionnel, journalisme, fiction, pédagogie, arts visuels.

Thèmes étudiés et pratiqués dans cette formation :

- Les aspects artistiques : styles, usages
- Les tendances graphiques
- Le travail de conception, l'utilisation de moodboard
- Le scénario et le storyboard
- Les formes d'écriture, narratives ou non
- La typographie, la charte graphique et l'identité visuelle
- Le graphisme et le dessin vectoriel
- La modélisation 3D
- Les lumières
- Les matériaux 3D
- Les caméras 3D
- L'animation 2D et 3D
- Les techniques de rendu 3D
- Le compositing 3D
- Les effets visuels

- La musique et les effets sonores
- La diffusion et l'optimisation pour le web
- La dimension commerciale de l'activité et la gestion de projet
- Le métier de Motion Designer, histoire et évolution
- La chaîne de production et les modes de diffusion
- Culture générale, anglais
- Cinema4D
- Moteurs de rendu : Redshift, Arnold, Unreal, ...
- After Effects
- Photoshop et Illustrator
- Smode
- Plugins divers : VideoCopilot, Red Giant, X-Particles ...
- Les GRM Tools
- Autres logiciels de la suite Adobe

Au cours de la formation, les logiciels suivants seront les plus utilisés :
Seront également abordés :

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

La formation s'organise autour de travaux pratiques liés à des apports théoriques techniques et artistiques. Nombreux exercices dans des conditions professionnelles.

MATÉRIELS UTILISÉS

1 station graphique Mac ou PC par stagiaire. Chaque station intègre la Suite Adobe Creative Cloud, Maxon Cinema 4D, Arnold, Corona, X-Particles, Smode.

POUR PROLONGER CETTE FORMATION

Site web : campus.ina.fr

Réf: C01523

Catégorie

Fondamentaux

Votre conseiller de formation

Sandrine GUILLEMOT 01 49 83 27 63 sbrein@ina.fr

Durée

Nous consulter

Prix

[Nous consulter](#)

Mes notes :
