

Réalisateur numérique

RNCP34360 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46276
Code(s) ROME	L1510, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	16/12/2019
Date d'échéance	16/12/2024

Certificateur(s)

RUBIKA · SIRET : 90078690600017

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Depuis 2012, trois évolutions principales ont été mises en œuvre pour répondre aux besoins nouveaux du marché :

1. Augmentation du niveau de spécialisation pour répondre à des besoins techniques de plus en plus exigeants et ainsi répondre à des métiers en tension. La certification comprend, depuis 2018, deux spécialisations :
 - Animation de personnages et de décors (Animateur 3D, Rigger)
 - Effets spéciaux (VFX) L'étude KyuLab de Juin 2018 cite notamment les métiers d'Animateurs et d'Expert VFX comme étant les plus en tension.
2. Augmentation de l'exigence sur la maîtrise de l'Anglais comme langue de travail. Les besoins des industries sont mondiaux. Dans la pratique, 30 à 35% des placements se font hors de France dont une majorité à Londres et Montréal. En outre, même au sein des studios français, la langue de travail est très majoritairement l'anglais.
3. Formalisation de blocs de compétences métier en collaboration avec les professionnels afin de rendre notre certification plus lisible et ainsi mieux répondre aux demandes du secteur.

ACTIVITÉS VISÉES

Le réalisateur numérique joue un rôle déterminant dans la réalisation d'un film. Dans l'exercice de ses fonctions, le/la réalisateur-trice numérique est amené à exercer soit des fonctions de management, soit des fonctions d'expertise.

Les activités visées par le poste de Réalisateur numérique sont les suivantes :

- Conception d'un film d'animation 3D et supervision de la direction artistique en vue de la sa pré-production
- o
- Cadrage du projet pour répondre aux attentes du client
- o
- Conception et Supervision artistique
 - Réalisation d'un film d'animation 3D en intégrant l'organisation et le pilotage en vue de sa diffusion
 - o pilotage et organisation d'équipe
 - o direction ou réalisation de la production du film en intégrant toutes les techniques nécessaires à sa qualité
 - + Réalisation des personnages et des décors en 3D
 - + Animation des personnages et de l'environnement
 - + Réalisation des effets spéciaux
 - + Montage du film
 - + Réalisation du compositing
 - o Communication sur le projet à des fins de diffusion

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Dans le cadre de ces activités, les compétences attestées sont les suivantes :

En matière de conception et supervision de la direction artistique :

- Concevoir

et réaliser une présentation du projet

- Communiquer

et expliquer ses choix aux équipes

- Superviser

la direction artistique

- Concevoir

un cahier des charges

- Réaliser

un planning de production

- Mettre

à profit sa culture cinématographique pour écrire un scénario

- Savoir

dessiner, photographier et cadrer pour mettre en image le scénario et

réaliser le storyboard

- Réaliser

la mise en scène pour donner du sens aux intentions artistiques

- Mettre

à profit sa culture artistique pour réaliser la bible graphique

- Utiliser

les logiciels d'Animation pour réaliser l'animation 2D ou 3D du projet afin

d'avoir une prévisualisation du film..

En matière de Réalisation d'un film d'animation 3D

- Piloter et organiser les équipes

o Parler l'Anglais

o Communiquer régulièrement et clairement ses idées

o Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus

o Gérer les problèmes humains

o Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles

o Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches

o Gérer et coordonner les plannings

o Savoir évaluer la production de chacun des métiers

- Diriger ou réaliser la production

o Réaliser la modélisation des personnages & des décors

o Réaliser des poses des personnages

o Caractériser l'animation 3D

o Utiliser les principaux logiciels d'animation 3D

o Observer et analyser des effets réels (ex : explosion, feu...)

o Utiliser les logiciels d'effets spéciaux

o Intégrer les effets spéciaux dans le fil

o Utiliser les logiciels 3D de rendu

o Créer un univers artistique cohérent par la gestion de la lumière.

- valoriser un film auprès des professionnels

o Connaître les attentes des professionnels

o Justifier de ses choix narratifs et artistiques

o Justifier de ses choix techniques

Blocs de compétences

RNCP34360BC01 — Conception d'un film d'animation 3D & Supervision de la direction artistique en vue de sa pré-production

LISTE DE COMPÉTENCES

1. Concevoir et réaliser une présentation du projet
2. Communiquer et expliquer ses choix aux équipes
3. Superviser la direction artistique
4. Concevoir un cahier des charges
5. Réaliser un planning de production
6. Mettre à profit sa culture cinématographique
7. Savoir dessiner, photographier et cadrer pour mettre en image le scénario et réaliser le storyboard
8. Réaliser la mise en scène pour donner du sens aux intentions artistiques
9. Mettre à profit sa culture artistique pour réaliser la bible graphique : genre du film, les caractéristiques de l'univers et des personnages, des couleurs et le rendu attendu
10. Utiliser les logiciels d'Animation pour réaliser l'animatique 2D ou 3D du projet afin d'avoir une prévisualisation du film..

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'un projet professionnel, le / la candidat(e)

- présente devant des professionnels tous les éléments constitutifs de la conception d'un film d'animation : scénario, bible graphique, storyboard et animatique
- conçoit la direction artistique d'un film d'animation complet d'une durée d'environ 5 mins. Cette direction artistique est évaluée par un jury de professionnels internes et externes.

RNCP34360BC02 — Réalisation d'un film d'animation 3D en intégrant l'organisation et le pilotage en vue de sa diffusion

LISTE DE COMPÉTENCES

1. Parler l'Anglais
2. Communiquer régulièrement et clairement ses idées
3. Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus
4. Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance
5. Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles
6. Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches
7. Gérer et coordonner les plannings
8. Savoir évaluer la production de chacun des métiers de la chaîne de production
9. Réaliser la modélisation des personnages & des décors
10. Réaliser des poses des personnages
11. Caractériser l'animation 3D
12. Utiliser les principaux logiciels d'animation 3D
13. Observer et analyser des effets réels (ex : explosion, feu...) pour les retranscrire
14. Utiliser les logiciels d'effets spéciaux
15. Intégrer les effets spéciaux dans le film et les placer au bon moment
16. Utiliser les logiciels 3D de rendu pour finaliser le film en respectant la direction artistique du réalisateur.
17. Créer un univers artistique cohérent par la gestion de la lumière
18. Connaître les attentes des professionnels pour ajuster sa présentation
19. Justifier de ses choix narratifs et artistiques
20. Justifier de ses choix techniques

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'un projet professionnel : le/la candidate réalise, en équipe, un film d'animation complet d'une durée d'environ 5 mins dont la production s'étend sur 18 mois

Mise en situation professionnelle :

- Présentation du film devant Jury interne sur les étapes d'avancement du projet, de la réalisation de séquences d'animation et des effets spéciaux
- Présentation du film abouti devant un jury de professionnels externes

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le réalisateur numérique exerce essentiellement son activité au sein d'entreprises de production spécialisées en Images de synthèse, en France ou à l'étranger. Les secteurs d'activités sont les suivants :

- Cinéma d'animation
- Chaînes de télévision (réalisation de génériques, jingle, bandes-annonces...)
- Studios de création de jeux vidéo
- Entreprises spécialisées dans la production de films destinés aux parcs d'attraction
- Entreprises spécialisées dans les films d'entreprises et institutionnels
- Entreprises spécialisées dans la production de films documentaires ou à caractère didactique
- Entreprises spécialisées en simulation architecturale et muséographique
- Compagnies de spectacles vivants (danse, théâtre) pour la réalisation de décors projetés
- Sociétés de production de clips musicaux, publicités animées
- Entreprises spécialisées dans le vidéomapping (projection d'images animées sur des bâtiments)
- Entreprises spécialisées en réalité virtuelle
- Entreprises spécialisées dans le cinéma dynamique (parc d'attraction type Futuroscope)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Dans les métiers du management :

- Réalisateur / Metteur en scène
- Directeur artistique
- Story-boarder
- Superviseur d'animation 3D

Dans les métiers d'expertise :

- Modeleur / Character Designer
- Layout Man
- Artiste Texture
- Artiste Rendu
- Rigger
- Artiste Matte painting
- Artiste Lumière
- Animateur 3D
- Artiste VFX
- Compositeur (compositing)

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Intermittence du spectacle

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	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 401 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+2 (DUT, BTS, Deug ou équivalent) en communication et information (16 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	32 588

Jugés difficiles à recruter	11 %
Emplois saisonniers	30 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS
Formation initiale, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION
<https://rubika-edu.com/certification-realisateur-numerique/>
Il existe 2 voies d'entrée pour accéder au dispositif de certification :

- l'un à niveau Bac,
- l'autre à niveau Bac+3

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, VAE
Cette information a été supprimée en application de l'article 17.1 du Règlement général sur la protection des données (RGPD)

Base légale

Date de décision	16/12/2019
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	16/12/2024

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	39	0	77 %	—
2017	60	0	91 %	45 %
2016	65	0	87 %	70 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP27766

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP37195

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34360/>