

Réalisateur numérique

RNCP34932 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323n
Formacode(s)	46264
Code(s) ROME	L1510, E1205, E1104, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	14/09/2020
Date d'échéance	14/09/2025

Certificateur(s)

ARTFX · SIRET : 45252266700032

Partenaires habilités

2 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ECOLE DES NOUVELLES IMAGES	82894947900020	Organiser l'évaluation
ECOLE ET FORMATION CREATIVE SEEDS	82258339900032	Organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La transition de la production cinématographique vers le numérique a fait émerger de nouveaux besoins en termes de compétences tant créatives que techniques. De nouveaux usages sont apparus avec l'arrivée d'un part des téléphones intelligents soutenues par les réseaux de téléphonie mobile haut débit et d'autre part les développements d'offres de télévision Haute-définition et Très haute définition (4K) à la demande et diffusion en ligne (streaming et cloud).

Depuis 2014 de nouveaux acteurs Netflix, Apple, Amazon, Google ou Disney investissent massivement le marché de la production de contenus. Ces acteurs imposent de nouvelles pratiques commerciales, en particulier des cahiers des charges inédits aux sociétés de production de contenu, accompagnés d'audits particulièrement contraignants : qualité de l'encadrement et gestion des équipes, procédures visant à assurer la qualité des livrables, normes techniques de diffusion du contenu produit, ...

Afin de garantir le niveau de qualité exigé tout en maîtrisant les coûts, nous assistons à des rapprochements technologiques des différents secteurs de la création numérique : jeux vidéo, réalité virtuelle et augmenté (VR/AR), les services "cloud" ou des Intelligences Artificielles. L'utilisation, par exemple des moteurs de jeux vidéo temps réel pour produire des films se démocratise et devient un enjeu majeur de l'industrie de l'animation et de la production cinématographique.

Dans ce contexte, les besoins des studios évoluent vers de nouveaux métiers d'encadrement possédant tant une vision stratégique des projets qu'une expertise technique. La valeur ajoutée des productions françaises mise sur l'excellence créative et technique et requiert en encadrement de haut niveau et des décideurs préparés aux évolutions rapide du marché.

Pour répondre à ces nouvelles exigences la certification a évolué en intégrant des compétences dédiées aux

spécifications techniques et aux méthodes de travail et d'encadrement permettant d'assurer le niveau de qualité attendu. Les compétences liées au jeu vidéo sont désormais intégrées à la certification.

ACTIVITÉS VISÉES

Le réalisateur numérique conçoit une œuvre audiovisuelle, cinématographique et/ou vidéoludique utilisant l'image de synthèse. Sur des projets de grandes envergures (long métrage, série animée, jeu vidéo, ...) il intègre un département spécifique en tant qu'expert technique et artistique. Il prend en charge la réalisation partielle de l'œuvre (plans, séquences, niveaux de jeu, ...) et dirige une équipe technique.

Selon sa spécialisation on le trouve :

- Au département « Animation », où il définit un style graphique, un univers, des références d'animation. Il organise son équipe en fonction du type d'animation à produire, vérifie la cohérence des styles d'animation entre les différentes séquences et le rythme de production.
- Au département « Technique » où il élabore l'architecture de la production (pipeline), détermine les outils à développer et organise les échanges des données entre les services.
- Aux effets spéciaux, il gère la prise de vue numérique (tournage fond vert, motion capture, ...), l'incrustation, la retouche et la composition d'images hybrides.
- A la supervision des images de synthèses 3D ou 2D, il segmente la production des éléments visuels et répartit les tâches au sein de son équipe d'infographistes. Il supervise l'homogénéité de la production et s'assure du respect des contraintes techniques.
- Sur la production d'un jeu vidéo ou immersif, son rôle consiste à intégrer les contraintes d'expérience utilisateur, d'ergonomie et d'accessibilité dans les processus de production. Il suit les retours utilisateur et s'assure de la mise en conformité technique du projet.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Bloc 1 : Concevoir et coordonner les phases de développement visuels préalables à la réalisation d'un projet de création numérique.

- Mobiliser ses capacités créatives, sa culture et ses connaissances pour imaginer et conceptualiser un projet de création numérique à l'attention d'un public cible à divertir.
- Soutenir son projet au moyen d'une présentation argumentée et illustrée par des supports convaincants.
- Définir les attendus d'un commanditaire en analysant le projet à travers les ressources documentaires fournies pour élaborer un cahier des charges.
- Superviser le développement visuel et la direction artistique d'un projet de film d'animation ou de jeu vidéo.
- Encadrer la production des documents de références nécessaires aux étapes de production créative du projet.

Dans le cadre d'un projet cinéma:

- Assurer les phases de mise en scène du projet de cinéma d'animation ou d'effets visuels en élaborant les supports visuels de pré-production traduisant le développement de l'histoire et les intentions du réalisateur.

Dans le cadre d'un jeu vidéo ou immersif

- Assurer les phases de conception d'expérience utilisateur à travers la spécification des mécaniques et des environnements de jeu.

Bloc 2 : Recruter et manager une équipe pluridisciplinaire.

- Rédiger un cahier des charges permettant d'évaluer les ressources nécessaires et les contraintes techniques de faisabilité.
- Organiser et structurer l'utilisation des ressources nécessaires à un projet de film d'animation, d'effets spéciaux ou de jeu vidéo pour s'assurer de sa livraison dans les temps impartis, le budget alloué et la qualité souhaitée.
- Amener les équipes de production à atteindre leurs objectifs en les accompagnant grâce à son expertise et à ses connaissances de la chaîne de production en français et en anglais.

Bloc 3 : Réaliser un projet d'animation, d'effets spéciaux ou de jeu vidéo.

- Organiser et encadrer l'équipe de tournage, les conditions de prise de vue sur le plateau assurant la fabrication des effets visuels en temps réel ou en post-production.
- Superviser la fabrication des objets, des personnages, des accessoires en 3D et leur mise en lumière à partir des models sheets et documents de références fournis en définissant les logiciels et outils adaptés à la production.
- Définir les actions et mouvements qui donneront vie aux personnages pour les communiquer aux animateurs artistes en restant fidèle au scénario.
- Piloter la réalisation de l'expérience interactive d'un projet immersif ou d'un jeu vidéo jusqu'à une version publiable.
- Rechercher et développer des outils innovants pour un projet spécifique de jeu vidéo, animation ou effets visuels, dans le but de gagner en ergonomie pour les artistes et rentabilité pour les producteurs.

Bloc 4 : Superviser la finalisation d'un projet.

- Piloter la création de différentes sources numériques pour composer une scène conforme à la direction artistique et en adéquation avec les ressources allouées.
- Optimiser le processus de rendu grâce à des solutions techniques existantes ou au développement d'outils innovants.
- Garantir la qualité de livraison du projet répondant aux exigences du diffuseur ou éditeur en supervisant l'assemblage des différentes sources visuelles.

Bloc 5 : Développer une expertise à l'international.

- Valoriser ses compétences à travers un montage vidéo didactique et rythmé dans l'objectif d'obtenir un emploi.
- Conduire une discussion avec spontanéité et aisance sur des sujets complexes, abstraits ou dans sa spécialité technique.
- Intégrer une équipe pluridisciplinaire dans le cadre professionnel s'adaptant aux personnalités qui la composent et à ses habitudes.

Blocs de compétences

RNCP34932BC01 — Pré-production : Conception et mise en place des phases de développement visuels préparatoires à la réalisation d'un projet de création numérique : cinéma d'animation, d'effets visuels ou jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

- Mobiliser ses capacités créatives, sa culture et ses connaissances pour imaginer et conceptualiser un projet de création numérique à l'attention d'un public cible à divertir.
- Soutenir son projet au moyen d'une présentation argumentée et illustrée par des supports convaincants.
- Définir les attendus d'un commanditaire en analysant le projet à travers les ressources documentaires fournies pour élaborer un cahier des charges.
- Superviser le développement visuel et la direction artistique d'un projet de film d'animation ou de jeu vidéo.
- Encadrer la production des documents de références nécessaires aux étapes de production créative du projet.
- Assurer les phases de mise en scène du projet de cinéma d'animation ou d'effets visuels en élaborant les supports visuels de pré-production traduisant le développement de l'histoire et les intentions du réalisateur.
- Assurer les phases de conception d'expérience utilisateur à travers la spécification des mécaniques et des environnements de jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'études:

Chaque stagiaire doit développer au minimum un projet de création numérique sur un support choisi : film d'animation, d'effets visuels ou jeu vidéo.

Les attendus :

- Il doit le soutenir devant un jury composé des autres stagiaires et de l'équipe pédagogique.
- Il doit, dans un temps limité : faire une présentation en anglais du synopsis, du concept, du genre, du médium, de la cible, et des références visuelles et sonores. Il doit également indiquer les principales ressources nécessaires à la production.
- Il s'accompagne de supports visuels, dont un moonboard, pour appuyer son argumentation et du scénario écrit.

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :

Constitution d'un cahier des charges à partir de leur high concept ou de leur scénario comportant : concept art, character design, lightboard / colorboard.

Travail collectif, évaluation réalisée dans le cadre d'une situation professionnelle de développement d'un projet de court métrage, sur une durée de 2 mois en organisme de formation.

Les productions sont évaluées par deux formateurs experts en identité visuelle et le responsable pédagogique du cursus.

Les sujets sont proposés par les étudiants eux-mêmes sous la supervision de l'équipe pédagogique qui valide la faisabilité et la pertinence par rapport aux compétences visés.

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :

Livraison d'un storyboard et d'une animatique (ou prévisualisation) à partir d'un scénario , des concepts art et character design réalisés.

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :

Constitution d'un cahier des charges précis comportant :

- situations de jeu (game play)
- mécaniques de jeu (game design)
- niveaux de jeu (level design)
- progression (game loop).

RNCP34932BC02 — Direction de production : Management d'équipe pluridisciplinaire, organisation et mise en place du budget et du planning

LISTE DE COMPÉTENCES

Rédiger un cahier des charges permettant d'évaluer les ressources nécessaires et les contraintes techniques de faisabilité.

Organiser et structurer l'utilisation des ressources nécessaires à un projet de film d'animation, d'effets spéciaux ou de jeu vidéo pour s'assurer de sa livraison dans les temps impartis, le budget alloué et la qualité souhaitée.

Amener les équipes de production à atteindre leurs objectifs en les accompagnant grâce à son expertise et à ses connaissances de la chaîne de production en français et en anglais.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Etude de cas ou Projet de fin d'études :A partir d'un scénario ou de son scenario, le candidat devra effectuer le dépouillement et quantifier les besoins en ressources et préconiser les outils nécessaires à son développement.

Etude de cas ou Projet de fin d'études :A partir d'un concept de jeu ou de son concept de jeu, le candidat devra effectuer son analyse afin de quantifier les besoins en ressources et préconiser les outils nécessaires à son développement.

Mise en situation professionnelle :On donne un scénario et des contraintes de livraison et de budget dans le cadre d'une mise en situation professionnelle.

Projet de fin d'études :A partir de son scénario et de ses contraintes, le candidat doit établir un planning de livrables et d'allocation des ressources. Il doit proposer des modalités de reporting (à qui, quand, comment), des critères et des indicateurs.

Jeu de rôle : 1 manager, 2 superviseurs

Dans le cadre de la réalisation d'un projet collectif, des contraintes et/ou dysfonctionnements sont identifiées, le candidat doit trouver des solutions avec ses superviseurs.

RNCP34932BC03 — Production : Réalisation d'un projet d'animation, d'effets spéciaux ou de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Spécialisation 1 :Organiser et encadrer l'équipe de tournage, les conditions de prise de vue sur le plateau assurant la fabrication des effets visuels en temps réel ou en post-production.

Spécialisation 2 :Superviser la fabrication des objets, des personnages, des accessoires en 3D et leur mise en lumière à partir des models sheets et documents de références fournis en définissant les logiciels et outils adaptés à la production.

Spécialisation 3 :Définir les actions et mouvements qui donneront vie aux personnages pour les communiquer aux animateurs artistes en restant fidèle au scénario.

Spécialisation 4 : Piloter la réalisation de l'expérience interactive d'un projet immersif ou d'un jeu vidéo jusqu'à une version publiable.

Spécialisation 5 :Rechercher et développer des outils innovants pour un projet spécifique de jeu vidéo, animation ou effets visuels, dans le but de gagner en ergonomie pour les artistes et rentabilité pour les producteurs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Spécialisation 1 :

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude : Sur un plateau :

A partir d'un projet de film venant d'un commanditaire externe ou de son projet de film nécessitant des effets spéciaux, le candidat définit les méthodes de tournage, le matériel nécessaire, sa logistique, sa mise en place. Il supervise l'équipe de tournage pour assurer la fabrication des effets spéciaux numériques en post-production ou sur le plateau.

Spécialisation 2 :

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude : A partir de model sheet ou documents de références réalisés par le candidat ou fournis, celui-ci définit les méthodes de fabrication, choix de logiciel et process afin de créer en 3D le personnage, les objets, les accessoires le plus fidèlement possible.

Spécialisation 3 :

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude : A partir du storyboard et de l'animatique réalisés ou fournis, le candidat doit définir les mouvements et actions du personnage en respectant l'histoire, les intentions du réalisateur, et la durée du plan. Il doit également les transmettre à son équipe et en superviser la réalisation.

Spécialisation 4 :

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude : A partir des documents de spécification d'expérience utilisateur réalisés ou fournis, le candidat doit définir les méthodes de travail, les communiquer à son équipe afin de concevoir une version publiable.

Le candidat engage une démarche de contrôle qualité du jeu : vérification des points de contrôle, solutions aux dysfonctionnements.

Spécialisation 5 :

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude : A partir d'un projet identifié (jeu vidéo, projet immersif, animation ou effets visuels) réalisé ou fourni, le candidat développe des méthodes et des processus de travail en utilisant un langage de programmation spécifique (python, C++...).

RNCP34932BC04 — Post-production : Supervision de la finalisation d'un projet

LISTE DE COMPÉTENCES

Piloter la création de différentes sources numériques pour composer une scène conforme à la direction artistique et en adéquation avec les ressources allouées.

Optimiser le processus de rendu grâce à des solutions techniques existantes ou au développement d'outils innovants.

Garantir la qualité de livraison du projet répondant aux exigences du diffuseur ou éditeur en supervisant l'assemblage des différentes sources visuelles.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :

A partir d'une séquence d'un projet, réalisé ou fourni dépourvue d'effets et d'un cahier des charges, le candidat doit finaliser une seconde version intégrant les effets visuels attendus.

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :

A partir d'un fichier de travail comportant tous les éléments numérique d'une scène, réalisé ou fourni, la candidat doit réaliser le calcul des images : il doit effectuer des tests d'optimisation afin de paramétrer les outils de rendu, il doit trouver des solutions et les argumenter.

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude :

Le candidat doit assembler les différents plans rendus (cf ci-dessus) pour garantir la qualité technique et artistique du plan final et sa narration.

RNCP34932BC05 — Professionnalisation et personal branding pour le secteur français et à l'international

LISTE DE COMPÉTENCES

Valoriser ses compétences à travers un montage vidéo didactique et rythmé dans l'objectif d'obtenir un emploi. Conduire une discussion avec spontanéité et aisance sur des sujets complexes, abstraits ou dans sa spécialité technique. Intégrer une équipe pluridisciplinaire dans le cadre professionnel s'adaptant aux personnalités qui la composent et à ses habitudes.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle :

Le candidat propose sa candidature en Job dating auprès du jury professionnel.

Le candidat présente à l'oral une bande démo rassemblant ses compétences artistiques, techniques. Il explique à l'oral son expérience managériale.

Jeu de rôle :

Le candidat passe un entretien d'embauche reconstitué en anglais

Le candidat présente un projet de court métrage en anglais devant un public professionnel.

En entreprise :Le candidat répond à des missions précises tout en devant s'adapter à une équipe, ses outils, son pipeline(process de travail).

Sur une période entre 6 et 10 semaines, le maitre de stage missionnera, supervisera et évaluera le candidat.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le réalisateur numérique travaille dans différents types de structures audiovisuelles :

- Les studios d'animation produisant séries ou longs métrages d'animation.
- Les studios d'effets spéciaux numériques, pour le long métrage, les séries ou la publicité.
- Les sociétés de création de jeux vidéo.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

La réalisation numérique est une appellation générique qui regroupe des postes tels que :

- Superviseur animation 3D appelé également chef animateur ou directeur d'animation
- Superviseur lighting/rendu 3D
- Superviseur effets spéciaux
- Superviseur compositing
- Superviseur matte painting - Character designer
- Directeur artistique ou concept artist
- Directeur technique programmation
- Responsable pré-visualisation
- Directeur de production ou de post production
- Réalisateur
- Game designer
- Level designer
- Créateur d'entreprise spécialisée dans le domaine de l'image de synthèse
- Infographiste 3D.

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Néant

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

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Le jury délivrant la certification est composé de 4 membres désignés ainsi :

- Un membre de la direction de l'école ArtFx (président, directeur général ou direction pédagogique)
 - 3 professionnels travaillant dans des studios d'animation, de jeu vidéo ou d'effets visuels en France ou à l'international. Chacun doit avoir une expérience minimum de 5 ans dans le domaine
- 75% de membres extérieurs à l'autorité délivrant la certification dont professionnels qualifiés.

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury de certification est composé de 4 membres désignés ainsi :

- Un membre de la direction de l'école ArtFx (président, directeur général ou direction pédagogique)
 - 3 professionnels travaillant dans des studios d'animation, de jeu vidéo ou d'effets visuels en France ou à l'international. Chacun doit avoir une expérience minimum de 5 ans dans le domaine
- 75%

de membres extérieurs à l'autorité délivrant la certification dont professionnels qualifiés.

Base légale

Date de décision	14/09/2020
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	14/09/2025

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	97	10	94 %	79 %
2017	55	17	98 %	84 %

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP41666

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://artfx.school/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34932/>