

Concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux

RNCP36578 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323m
Formacode(s)	46276, 46257
Code(s) ROME	L1304, E1205, L1507, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	01/07/2022
Date d'échéance	01/07/2027

Certificateur(s)

BELLECOUR ECOLES D'ART · SIRET : 79379061900035

ATELIERS DE SEVRES · SIRET : 41442562900055

BELLECOUR ECOLES D ART (Cessé) · SIRET : 34323602200020

Partenaires habilités

5 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 5 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ESGCV	75253547600366	Former et organiser l'évaluation
ESGCV -75253547600143	75253547600143	Former et organiser l'évaluation
GALILEO FORMATION PROFESSIONNELLE	81212304000063	Former et organiser l'évaluation
IDAA	43044911600036	Former et organiser l'évaluation
STUDI	91114836900018	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le « concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux » est à la fois un créatif et un coordinateur de projet possédant une grande culture de l'image et des qualités artistiques. Il intervient sur l'étendue des phases de la chaîne de création d'un film d'animation et sur une multitude de supports (long métrage, film publicitaire, film d'animation 3D, jeu vidéo, série TV, pub...). Il travaille en collaboration avec le réalisateur, définissant la cohérence des styles, l'ambiance et le rythme de l'action.

La présente certification a pour ambition de couvrir l'ensemble des compétences nécessaires à l'exercice du métier tout au long du processus de fabrication d'un film d'animation : depuis la définition du projet de film, en passant par la conception, la production, et en terminant par la postproduction. Ainsi, elle intègre à la fois des compétences artistiques et techniques et des compétences en matière de gestion de projet.

ACTIVITÉS VISÉES

Co-définition d'un projet d'animation 2D/3D/Stop motion.

Participation à la définition et à la conception des orientations stylistiques d'un projet d'animation 2D/3D/Stop motion.
 Communication avec les parties intéressées (directeur artistique, directeurs de production et équipes associées) à chaque étape de la définition d'un projet.
 Traduction du concept narratif du directeur artistique et du commanditaire auprès des parties intéressées (note d'intention, pitch, scénario, découpage technique...).

Réalisation de la pré-production d'un projet d'animation :
 planches techniques (model sheets, layouts), storyboard et animatique sonorisée.
 Production des éléments graphiques et volumiques, texturés et colorisés, constitutifs du film.
 Réalisation de l'animation 2D, 3D, stop motion des personnages, objets, décors, vfx, lumières & caméras.
 Réalisation de l'éclairage de la scène
 Optimisation et réalisation du rendu des images animées (format, poids, exports).
 Assemblage (compositing) de tous les éléments constitutifs d'un film d'animation (couches des éléments animés, des éléments fixes, sons...).

Réalisation et intégration des effets spéciaux.
 Réalisation du montage du film par le choix des séquences finales, du rythme et du découpage final

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Participer au pilotage du projet d'animation
 Mettre en œuvre un dispositif de veille artistique, technologique et concurrentielle sur l'animation 2D/3D/stop motion
 Participer à la définition d'un projet d'animation
 Rédiger ou participer à la rédaction de la note d'intention, du pitch, du scénario et découpage technique pour une création numérique 2D/3D/stop-motion
 Concevoir l'ensemble des éléments visuels
 Concevoir le story-board d'un projet de création numérique
 Concevoir et présenter l'animatique d'un projet d'animation à partir du story-board
 Concevoir et présenter le layout d'un projet de création numérique
 Fabriquer les éléments de l'œuvre du projet d'animation : les puppets*(marionnette) digitale 2D, la modélisation 3D des décors et des personnages avec topologie fonctionnelle, les décors traits, les décors, personnages et accessoires physiques.
 Créer les matières, les couleurs et les textures de modèles 2D / 3D / stop motion.
 Paramétrer les axes de mobilité d'un modèle 2D/3D/stop motion
 Réaliser l'animation 2D, 3D, stop motion d'un personnage, objet, décor, vfx, lumière & caméra
 Définir les éclairages
 Optimiser les temps de calcul de scènes de film
 Concevoir des effets spéciaux physiques et/ou virtuels pour une œuvre animée
 Assister le chef de projet/ ou le directeur artistique dans le suivi de la production d'effets spéciaux et d'images animées
 Réaliser le compositing
 Réaliser le montage son et/ou image

Blocs de compétences

RNCP36578BC01 — PARTICIPER A LA DEFINITION D'UN PROJET D'ANIMATION (2D/3D/STOP-MOTION)

LISTE DE COMPÉTENCES

Participer au pilotage du projet d'animation en utilisant des outils de suivi de production, en identifiant les contraintes, les risques, ainsi que les indicateurs qualité, en coordination avec le Directeur artistique et les équipes associés dans le but de faciliter la coordination du projet.
 Mettre en œuvre un dispositif de veille artistique, technologique et concurrentielle sur l'animation 2D/3D/stop motion et en exploiter les résultats, à l'aide d'outils de collecte, de traitement, d'analyse et de diffusion de l'information de manière à soutenir la définition et le déploiement d'un projet de création de film d'animation.
 Participer à la définition d'un projet d'animation, en appui au directeur artistique, au travers de la réalisation de planches d'inspiration (moodboard), du développement visuel, de la bible graphique, afin d'orienter la conception d'une production d'animation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet de réalisation d'un film

RNCP36578BC02 — PARTICIPER A LA PRE-PRODUCTION D'UNE ŒUVRE D'ANIMATION (2D/3D/STOP-MOTION)

LISTE DE COMPÉTENCES

Rédiger ou participer à la rédaction de la note d'intention, du pitch, du scénario et découpage technique pour une création numérique 2D/3D/stop-motion en définissant :

les lieux

les actions

les personnages

les dialogues

les musiques, voix et sons

de l'ensemble du récit afin de poser les bases de la structure de pré-production.

Concevoir l'ensemble des éléments visuels (dessins techniques : model sheets et layouts) en veillant à la qualité du dessin, à la composition et à la présentation des différentes planches manuellement et/ou à l'aide des outils de dessin, et de conception assistée par ordinateur dans le respect des contraintes et de la direction artistique du projet afin d'obtenir la validation du réalisateur.

Concevoir le story-board d'un projet de création numérique en :

découpant l'action en séquences,

dessinant et annotant chaque séquence,

testant la cohérence de chacune des séquences,

afin de raconter visuellement un récit et d'aider la coordination de l'équipe projet.

Concevoir et présenter l'animatique d'un projet d'animation à partir du story-board, en élaborant un montage (mise en scène, sonorisation, temporalité, pertinence des raccords entre chaque plan) afin d'avancer dans la structuration de l'œuvre.

Concevoir et présenter le layout d'un projet de création numérique en définissant la composition des plans (décors, déplacements et positions des personnages, actions, cadres et mouvements de caméra...), tout en veillant au maintien de la qualité visuelle et technique du rendu afin de préparer l'animation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet de réalisation d'un film

Réalisation d'une demoreel

Réalisation d'un portfolio

RNCP36578BC03 — PRODUIRE DES ASSETS / ELEMENTS FONCTIONNELS D'UN PROJET D'ANIMATION (2D/3D/STOP-MOTION)

LISTE DE COMPÉTENCES

Fabriquer les éléments de l'œuvre du projet d'animation à l'aide des techniques adaptées, comprenant :

les puppets*(marionnette) digitale 2D,

la modélisation 3D des décors et des personnages avec topologie fonctionnelle,

les décors traits,

les décors, personnages et accessoires physiques,

afin de produire les éléments fonctionnels du projet d'animation.

Créer les matières, les couleurs et les textures de modèles 2D / 3D / stop motion en définissant les caractéristiques (réflexion, relief, opacité...) dans le but d'avoir un rendu en accord avec la direction artistique.

Paramétrer les axes de mobilité d'un modèle 2D/3D/stop motion (personnage ou objet) et les types de déformation (skinning) en réalisant les squelettes physiques ou digitaux (Rig), points de contrôle (Controllers) en adéquation avec les contraintes morphologiques ou techniques afin de permettre l'animation.

Réaliser l'animation 2D, 3D, stop motion d'un personnage, objet, décor, vfx, lumière & caméra en mobilisant les techniques appropriées (notamment la motion capture), rendant compte des caractéristiques propres à chaque objets/personnages, dans le but de donner vie aux composantes de l'œuvre d'animation.

Définir les éclairages en intégrant la façon dont les objets réagissent à la lumière (volume, ombre propre, ombre portée...), en choisissant la source, les points de luminosité et en définissant les zones d'ombres en fonction de la profondeur de champ afin de donner du relief et de l'émotion à l'image.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'une demoreel

RNCP36578BC04 — REALISER LA POSTPRODUCTION D'UN PROJET D'ANIMATION (2D/3D/STOP-MOTION)

LISTE DE COMPÉTENCES

Optimiser les temps de calcul de scènes de film en choisissant le type d'export (compression image et son) ou moteur de rendu approprié, afin de s'assurer d'une restitution qualitative des images dans le format de fichier approprié.

Concevoir des effets spéciaux physiques et/ou virtuels pour une œuvre animée en proposant une écriture graphique et une animation s'appuyant sur les connaissances des effets spéciaux réels de manière à renforcer l'intention artistique et la force d'expression.

Assister le chef de projet/ ou le directeur artistique dans le suivi de la production d'effets spéciaux et d'images animées en examinant la qualité des rendus vis-à-vis du respect des objectifs du cahier des charges, en concertation avec les équipes, afin d'assurer la qualité de la production.

Réaliser le compositing en assemblant sur un même plan l'ensemble des éléments composant l'œuvre et en réalisant l'étalonnage (harmonisation des couleurs et mise en lumière de l'ensemble) afin d'obtenir le film d'animation final.

Réaliser le montage son et/ou image à partir des plans finalisés en utilisant des outils de montage vidéo afin de produire la version finale du projet d'animation dans le respect des intentions artistiques du réalisateur.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'un film

Réalisation d'une demoreel et d'un portfolio

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux est amené à exercer dans les secteurs suivants : audiovisuel, cinéma, spectacle, télévision.

Types de structures :

Société de post-production cinématographique

Société de production audiovisuelle, cinématographique

Studio de création graphique

Studio de films d'animation

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Assistant animateur

Animateur 2D/3D et stop motion

Animateur des effets spéciaux

Infographiste Rigger

Artiste rotoscopie

Graphiste 2D/3D

Généraliste Illustrateur

Environment Artist

FX Artist / VFX Artist

Character Artist

Texture Artist

Color Artist

Compositing Artist

Lighting Artist

Designer

Assistant Storyboardeur

Motion designer

Rough man/woman

Modeleur 3D

RÉGLEMENTATIONS 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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

En formation initiale

Entrée en 1ère année : Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...)

Entrée en 2ème année :

Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), et avoir validé 60 crédits ECTS dans le domaine de l'art, cinéma d'animation, dessin animé, technologie de l'image, design....

Entrée en 3ème année :

Etre titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans le domaine de l'art, cinéma d'animation, dessin animé, technologie de l'image, design....

En alternance (contrat apprentissage ou contrat de professionnalisation)

Pour un cursus en 3 ans : Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...)

Pour un cursus en 2 ans : Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), et avoir validé 60 crédits ECTS dans le domaine de l'art, cinéma d'animation, dessin animé, technologie de l'image, design....

Pour un cursus en 1 an : Etre titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans le domaine de l'art, cinéma d'animation, dessin animé, technologie de l'image, design...

En formation continue

Cas 1 : Entrée avec un niveau 5 (Bac+2)

- Etre titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans le domaine de l'art, cinéma d'animation, dessin animé, technologie de l'image, design...
- Ou Etre titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou

avoir validé 120 crédits ECTS, dans un autre domaine de formation/métier de la certification visée et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 12 mois minimum

Cas 2 : Entrée avec un niveau 4

- Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 24 mois minimum

Dérogations spécifiques :

- Si le candidat ne dispose pas de l'expérience professionnelle ou du diplôme requis, le candidat devra présenter un dossier démontrant sa capacité à valider la certification professionnelle (VAP, attestation employeur ou autres preuves d'une expérience professionnelle, personnelle ou associative permettant l'acquisition de compétences connexes...).

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

En formation initiale

En cas d'intégration en 1ère année :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation de 36 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné.

En cas d'intégration en 2ème année :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation de 24 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

En cas d'intégration en 3ème année :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation de 12 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné.

En alternance (contrat apprentissage ou contrat de professionnalisation)

Pour un cursus en 3 ans :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation en alternance de 36 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné.

Pour un cursus en 2 ans :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation en alternance de 24 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

Pour un cursus en 1 an :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation en alternance de 12 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné.

En formation continue

Cas 1 : entrée avec un niveau 5 (Bac+2)

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation,
- Et avoir effectué un cursus de formation préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

Cas 2 : entrée avec un niveau 4

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation,
- Et avoir effectué un cursus de formation préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

Dérogations spécifiques :

- Si le candidat ne dispose pas de l'expérience professionnelle ou du diplôme requis, le candidat devra présenter un dossier démontrant sa capacité à valider la certification professionnelle (VAP, attestation employeur ou autres preuves d'une expérience professionnelle, personnelle ou associative permettant l'acquisition de compétences connexes...).

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Le directeur de l'école

Un responsable pédagogique ou enseignant

Deux professionnels externes, exerçant dans le métier visé

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le directeur de l'école

Un responsable pédagogique ou enseignant

Deux professionnels externes, exerçant dans le métier visé

.

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	8 445 €
Selon la branche	7 237 € – 8 910 €
Prise en charge	Branches concernées
8 445 €	Valeur par défaut · 210 branches
8 910 €	CPNEF de l'audiovisuel
8 370 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
7 237 €	CPNEFP des commerces de gros

Base légale

Date de décision	01/07/2022
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	01/07/2027

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	260	0	81 %	—
2019	228	0	81 %	—
2018	159	0	79 %	80 %
2017	153	0	96 %	89 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP32040

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP32040, RNCP36533

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.bellecour.fr/formation/bachelor-animation-3d>

<https://www.bellecour.fr/formation/bachelor-3d-cinema-art-game-art>

<https://www.bellecour.fr/formation/bachelor-vfx>

Fiche officielle (France Compétences)

Où se former

Formations référencées	10
Organismes	2
Régions couvertes	1
Prix indicatif	1 990 € – 8 630 €

Offre de formation — MonCompteFormation (Caisse des Dépôts), licence ouverte.

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	1
Organismes gestionnaires (CFA)	1
Organismes formateurs	1
Régions couvertes	1
Départements couverts	1
Organismes certifiés Qualiopi	1
Formations à distance	1
Sessions	de 09/2025 à 12/2026

Catalogue des formations en apprentissage — réseau des Carif-Oref. Sans frais pour l'alternant : formation financée par l'OPCO de la branche (NPEC).

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	218
Parcours menés à terme	169
Taux d'achèvement	78 %
Période	10/2022 – 09/2026

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	238
Montant total engagé	567 430 €
Coût moyen par dossier	2 384 €
Durée moyenne	160 h
Période	09/2022 – 09/2026
France compétences	84 %
France Travail	9 %
Reste à charge titulaire	5 %
Entreprise	1 %

OPCO	1 %
-------------	------------

Compte d'engagement citoyen	0 %
------------------------------------	------------

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.