

Concepteur réalisateur de films d'animation

RNCP36842 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	DIPLOVIS — Diplôme visé
Code(s) NSF	320v, 323
Formacode(s)	46276, 46251
Code(s) ROME	E1205, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2026

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040

GOBELINS-CCI PARIS ILE DE FRANCE · SIRET : 89003049700022

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le titre « Concepteur et Réalisateur de Films d'Animation » répond aux besoins du secteur professionnel en talents outillés pour concevoir et réaliser des films de commande ou d'auteur à haute valeur ajoutée, dans différents domaines de l'animation : longs métrages, séries télévisées, publicités, courts métrages d'auteur, effets spéciaux, jeux vidéo et autres formes d'expression audiovisuelle émergentes.

Premier producteur de films d'animation en Europe et troisième au niveau mondial après les Etats-Unis et le Japon, la France doit en effet se distinguer sur le marché international par la diversité de ses histoires, des styles et des techniques, et ses qualités de réalisation qui font la touche française ("french touch") reconnue et appréciée dans le monde entier.

Proposée à Gobelins depuis sa création en 1976, la certification « Concepteur réalisateur de films d'animation (CRFA), initialement spécialisée dans l'animation et notamment l'animation de personnages, a fortement évolué pour former aujourd'hui à la conception/création et plus particulièrement la réalisation.

Le "Concepteur réalisateur de films d'animation" allie ainsi créativité artistique, capacité d'innovation technique et compétences de direction et de management des équipes techniques et artistiques aux différentes étapes de conception, de réalisation et de promotion d'un film, qu'il soit en animation traditionnelle, 2D numérique ou 3D.

La stratégie internationale de Gobelins vise à faciliter le développement des collaborations professionnelles entre la France et les pays étrangers, en formant "à la française" les jeunes talents internationaux et en misant pour les francophones sur la diversité culturelle nécessaire à la conception de projets créatifs, innovants et adaptés aux nouveaux publics.

La filière Animation de Gobelins apparaît régulièrement en tête des classements internationaux.

ACTIVITÉS VISÉES

1.1. Elaboration d'un projet de film d'animation

- L'écriture ou l'analyse du scénario et du cahier des charges du projet de film d'animation
- La définition des concepts artistiques et les choix techniques, narratifs et stylistiques
- L'élaboration d'un argumentaire de ses choix et la formalisation de supports de présentation
- La présentation argumentée de sa proposition artistique

1.2. Direction du développement artistique et graphique du film d'animation

- La conception graphique des personnages et de leur environnement

- La définition de l'univers visuel du film d'animation (ambiance, luminosité, couleurs)
- L'établissement et la validation du storyboard du film d'animation
- La réalisation et la validation de l'animatique du film d'animation
- La réalisation du lay out du film d'animation

1.3. Organisation de la chaîne de fabrication (pipeline) du film d'animation

- La définition du pipeline de production du film d'animation
- La participation à la planification des différentes étapes de fabrication du film d'animation
- La définition des compétences techniques et artistiques à mobiliser sur le projet
- Le choix et la sélection des professionnels à recruter, en collaboration avec le producteur

2.1. Direction de l'animation des personnages du film d'animation

- La direction de la conception des assets du film d'animation
- La réalisation et le suivi de l'animation des personnages
- La vérification et la validation des travaux d'animation

2.2.

Supervision de la finalisation d'un film d'animation

- La réalisation des décors couleur et l'intégration des personnages
- La réalisation des effets spéciaux du film d'animation
- La réalisation de la sonorisation synchronisée du film d'animation
- La réalisation du compositing
- La réalisation du montage et de l'étalonnage du film d'animation
- La réalisation du générique du film d'animation

2.3. Management des équipes techniques et artistiques impliquées dans la réalisation du film d'animation

- L'organisation et la distribution des activités et tâches des intervenants de la fabrication du film d'animation
- Le suivi des étapes de réalisation et la gestion de la temporalité de la production du film d'animation
- La gestion et la résolution des aléas et problèmes affectant le processus de production.
- Le reporting des étapes de réalisation du film auprès du producteur et, le cas échéant, du commanditaire

3. Promotion de ses réalisations et la gestion de l'évolution de son activité professionnelle

- La promotion de ses réalisations
- La constitution d'un réseau professionnel dans le secteur de la production de film d'animation
- La veille sur les évolutions artistiques, technologiques et sociétales

COMPÉTENCES ATTESTÉES

1/ Conception d'un projet de film d'animation

- Participer à l'élaboration du scénario d'un film d'animation au sein d'un collectif d'auteurs
- Analyser les documents de référence d'un projet de film d'animation (sous la forme d'un scénario, d'une bible littéraire ou d'un cahier des charges)
- Choisir les concepts et partis pris créatifs soutenant le développement d'un film d'animation
- Définir les orientations techniques à privilégier pour la réalisation d'un film d'animation
- Traduire visuellement les intentions créatives fondant l'identité stylistique et narrative du projet de film d'animation
- Elaborer un argumentaire expliquant les partis pris créatifs fondant l'identité stylistique et narrative du projet de film d'animation
- Présenter en anglais la proposition artistique aux promoteurs du projet de film d'animation
- Concevoir sur le plan graphique les personnages principaux et secondaires d'un film d'animation
- Concevoir l'univers visuel d'un film d'animation en collaboration avec un concept artist
- Elaborer la bible graphique d'un film d'animation, en compilant tous les éléments de conception concernant les personnages et leur univers visuel
- Construire la mise en image et la mise en scène d'un film d'animation
- Réaliser le storyboard d'un film d'animation au moyen d'un outil informatique dédié
- Superviser l'animatique d'un film d'animation, en dirigeant la réalisation d'une maquette intégrant la durée de chaque plan et action à partir du storyboard
- Diriger la préparation et la mise en place des personnages dans les décors pour chaque plan du film d'animation (lay out)
- Déterminer les différentes étapes de production du film d'animation
- Participer à la définition des conditions de mise en oeuvre des différentes étapes de production du film d'animation
- Participer à l'établissement du

pipeline de production du film d'animation en concertation avec le producteur du projet

- Evaluer qualitativement et quantitativement les compétences nécessaires à la réalisation du film d'animation
- Participer à l'établissement des profils de professionnels à recruter
- Sélectionner les chefs de poste et proches collaborateurs à impliquer sur le projet

2/ Supervision de la fabrication d'un film d'animation sur les plans techniques et artistiques

- Diriger la conception des assets (personnages , objets) du film d'animation
 - Diriger les travaux des animateurs, en leur transmettant ses consignes et attentes concernant les spécificités et le jeu de chaque personnage
 - Conseiller les animateurs, en leur donnant des indications et solutions graphiques et techniques
 - Valider les travaux d'animation des différentes scènes du film d'animation
 - Diriger la mise en couleur des décors et des personnages
 - Superviser la réalisation des effets spéciaux du film d'animation
 - Diriger la sonorisation du film d'animation, en opérant les choix d'intégration des dialogues, bruitages et musiques d'illustration
 - Superviser la combinaison des séries d'images pour chaque plan
 - Valider le montage du film
 - Superviser l'étalonnage du film d'animation réalisé par un technicien spécialisé
 - Superviser la réalisation des génériques (introduction et crédits de fin) du film d'animation
 - Organiser le travail des équipes pluridisciplinaires et multiculturelles impliquées dans la fabrication d'un film d'animation
 - Prendre en compte les besoins spécifiques des professionnels en situation de handicap impliqués sur les projets
 - Encadrer les travaux réalisés par les équipes pluridisciplinaires et multiculturelles impliquées dans la fabrication d'un film d'animation
 - Assurer le suivi des différentes étapes de réalisation d'un film d'animation, en vérifiant l'avancée des travaux du collectif
 - Coordonner le travail des équipes impliquées, en adoptant une posture conjuguant enthousiasme, fermeté et diplomatie dans son approche des personnes et la gestion des relations et en participant aux travaux du collectif
 - Résoudre les problèmes et aléas d'ordres techniques, logistiques ou humains
 - Rendre compte régulièrement du déroulement des étapes de réalisation auprès des parties prenantes de la production du film d'animation
- 3/ Promotion de ses réalisations et gestion de l'évolution de son activité professionnelle
- Elaborer des outils et supports de présentation et de valorisation de ses réalisations
 - Participer à la promotion de ses réalisations dans un contexte institutionnel et/ou médiatique
 - Construire un réseau de relations professionnelles au sein du secteur de l'audiovisuel et du cinéma
 - Développer des liens privilégiés avec des acteurs choisis de son environnement professionnel (producteurs, métiers de l'animation...)
 - Manager son projet d'activité professionnelle dans le domaine du film d'animation
 - Pratiquer une veille artistique, technologique et socio-économique
 - Développer ses compétences professionnelles, en mettant en œuvre les actions permettant d'actualiser ses pratiques au regard des innovations technologiques

Blocs de compétences

RNCP36842BC01 — Concevoir un projet de film d'animation

LISTE DE COMPÉTENCES

- Participer à l'élaboration du scénario d'un film d'animation au sein d'un collectif d'auteur
- Analyser les documents de référence d'un projet de film d'animation (sous la forme d'un scénario, d'une bible littéraire ou d'un cahier des charges)
- Choisir les concepts et partis pris créatifs soutenant le développement d'un film d'animation
- Définir les orientations techniques à privilégier pour la réalisation d'un film d'animation
- Traduire visuellement les intentions créatives fondant l'identité stylistique et narrative du projet de film d'animation
- Elaborer un argumentaire expliquant les partis pris créatifs fondant l'identité stylistique et narrative du projet de film d'animation
- Présenter en anglais la proposition artistique aux promoteurs du projet de film d'animation

- Concevoir sur le plan graphique les personnages principaux et secondaires d'un film d'animation, en dirigeant les travaux d'une équipe de designers dédiés et en leur proposant un ensemble de références graphiques, stylistiques et cinématographique
- Concevoir l'univers visuel d'un film d'animation en collaboration avec un concept artist
- Elaborer la bible graphique d'un film d'animation, en compilant tous les éléments de conception concernant les personnages et leur univers visuel
- Construire la mise en image et la mise en scène d'un film d'animation
- Réaliser le storyboard d'un film d'animation au moyen d'un outil informatique dédié
- Superviser l'animation d'un film d'animation, en dirigeant la réalisation d'une maquette intégrant la durée de chaque plan et action à partir du storyboard
- Diriger la préparation et la mise en place des personnages dans les décors pour chaque plan du film d'animation (lay out)
- Déterminer les différentes étapes de production du film d'animation, en tenant compte de sa nature et de son format, des besoins induits par les choix techniques de réalisation et des contraintes imposées par les moyens financiers mis à disposition
- Participer à la définition des conditions de mise en oeuvre des différentes étapes de production du film d'animation
- Participer à l'établissement

du

pipeline de production du film d'animation en concertation avec le producteur du projet

- Evaluer qualitativement et quantitativement les compétences nécessaires à la réalisation du film d'animation, en prenant en considération les limites fixées par les moyens financiers disponibles
- Participer à l'établissement des profils de professionnels à recruter
- Sélectionner les chefs de poste et proches collaborateurs à impliquer sur le projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation des productions suivantes :

- Le scénario d'un film d'animation
- La proposition artistique pour la mise en image du scénario fondée par l'analyse du cahier des charges du projet, formalisée par une note d'intention, une pré-bible et des documents d'illustration (moodboard, cahier de références..)
- La bible graphique d'une séquence
- Le storyboard d'une séquence
- L'animation d'une séquence
- Le lay out

d'une séquence

- Le pipeline de production du film d'animation, formalisé avec un outil informatique
- La liste des professionnels techniques et artistiques à impliquer dans le projet
- Les critères de choix et de sélection professionnels techniques et artistiques à impliquer dans le projet

RNCP36842BC02 — Superviser la fabrication d'un film d'animation sur les plans techniques et artistiques

LISTE DE COMPÉTENCES

- Diriger la conception des assets (personnages, objets) du film d'animation
- Diriger les travaux des animateurs
- Conseiller les animateurs, en leur donnant des indications et solutions graphiques et technique
- Valider les travaux d'animation des différentes scènes du film d'animation
- Diriger la mise en couleur des décors et des personnages et superviser l'intégration des personnages dans le décor
- Superviser la réalisation des effets spéciaux du film d'animation
- Diriger la sonorisation du film d'animation, en opérant les choix d'intégration des dialogues, bruitages et musiques d'illustration
- Superviser la combinaison des séries d'images pour chaque plan
- Valider

le montage du film

- Superviser l'étalonnage du film d'animation réalisé par un technicien spécialisé
- Superviser la réalisation des génériques (introduction et crédits de fin) du film d'animation
- Organiser le travail des équipes pluridisciplinaires et multiculturelles impliquées dans la fabrication d'un film d'animation

- Prendre en compte les besoins spécifiques des professionnels en situation de handicap impliqués sur les projets
- Encadrer les travaux réalisés par les équipes pluridisciplinaires et multiculturelles impliquées dans la fabrication d'un film d'animation
- Assurer le suivi des différentes étapes de réalisation d'un film d'animation
- Coordonner le travail des équipes impliquées, en adoptant une posture conjuguant enthousiasme, fermeté et diplomatie dans son approche des personnes et la gestion des relations et en participant aux travaux du collectif
- Résoudre les problèmes et aléas d'ordres techniques, logistiques ou humains
- Rendre compte régulièrement du déroulement des étapes de réalisation auprès des parties prenantes de la production du film d'animation

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation des productions suivantes :

- Le bout à bout du film d'animation
- Le master PAD (prêt à diffuser) du film d'animation
- La bande sonore d'un film d'animation
- Le management d'une production sur les plans humain, technique et artistique, observé en situation reconstituée et donnant lieu à un rapport écrit
- QCM

RNCP36842BC03 — Promouvoir ses réalisations et gérer l'évolution de son activité professionnelle

LISTE DE COMPÉTENCES

- Elaborer des outils et supports de présentation et de valorisation de ses réalisations
- Participer à la promotion de ses réalisations dans un contexte institutionnel et/ou médiatique
- Construire un réseau de relations professionnelles au sein du secteur de l'audiovisuel et du cinéma
- Développer des liens privilégiés avec des acteurs choisis de son environnement professionnel (producteurs, métiers de l'animation...)
- Manager son projet d'activité professionnelle dans le domaine du film d'animation
- Pratiquer une veille artistique, technologique et socio-économique
- Développer ses compétences professionnelles, en mettant en œuvre les actions permettant d'actualiser ses pratiques au regard des innovations technologiques

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation des productions suivantes :

- Un dossier de promotion d'une réalisation au format numérique
- Une présentation du film devant un public de professionnels qualifiés
- Une cartographie de l'industrie de l'animation en France, la définition du positionnement professionnel et la cartographie des contacts pris pour rechercher un stage
- Un rapport réflexif sur une expérimentation technologique , artistique ou méthodologique

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les studios d'animation spécialisés dans les effets spéciaux, la publicité ou la 3D.

- Les studios d'animation français faisant principalement de la série mais aussi du long métrage
- Les studios d'animation travaillant avec des réalisateurs « auteurs »
- Les majors américaines
- Les studios de fabrication
- Les studios de jeu vidéo
- Les studios d'animation spécialisés dans les effets spéciaux, la publicité ou la 3D.
- Les studios d'animation français faisant principalement de la série mais aussi du long métrage
- Les studios d'animation travaillant avec des réalisateurs « auteurs »
- Les

majors américaines

- Les studios de fabrication
- Les studios de jeu vidéo

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Réalisateur/trice / Auteur/e
- Directeur/trice Artistique
- Directeur/trice (ou superviseur) d'Animation
- Concepteur/trice de projet (Design, Création de personnage, Décor, ...)

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, Formation continue, VAE

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Le jury d'obtention du diplôme est composé de :

- ? le président du jury (enseignant-chercheur désigné par le recteur) ou le vice président en cas d'empêchement du président
- ? le représentant du recteur de région (voix consultative)
- ? le directeur générale ou la directrice générale de l'établissement
- ? le directeur ou la directrice académique de l'établissement
- ? le ou la responsable du programme
- ? au moins trois enseignants représentant les différentes disciplines enseignées dans le programme

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

Le jury d'obtention du diplôme est composé de :

- ? le président du jury (enseignant-chercheur désigné par le recteur) ou le vice président en cas d'empêchement du président
- ? le ou la représentant.e du recteur de région (voix consultative)

- ? le directeur général ou la directrice générale de l'établissement
- ? le directeur ou la directrice académique de l'établissement
- ? le ou la responsable du programme
- ? au moins trois enseignants représentant les différentes disciplines enseignées dans le programme

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury d'obtention du diplôme est composé de :

- ? le président du jury (enseignant-chercheur désigné par le recteur) ou le vice président en cas d'empêchement du président
- ? le représentant du recteur de région (voix consultative)
- ? le directeur général ou la directrice générale de l'établissement
- ? le directeur ou la directrice académique de l'établissement
- ? le ou la responsable du programme
- ? au moins trois enseignants représentant les différentes disciplines enseignées dans le programme

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	8 085 €
Selon la branche	8 000 € – 8 170 €
Prise en charge	Branches concernées
8 085 €	Valeur par défaut · 211 branches
8 170 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
8 000 €	CPNEF de l'audiovisuel

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2026
--	------------

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP25522

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP42219

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.gobelins.fr/formation/crfa3-concepteur-et-realisateur-de-films-d-animation-entree-directe-en-2eme-cycle-master>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36842/>