

Réalisateur de films d'animation

RNCP37195 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	DIPLOVIS — Diplôme visé
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46276
Code(s) ROME	L1304, L1510
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2025

Certificateur(s)

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

RUBIKA · SIRET : 90078690600017

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Selon les estimations d'Ampere Analysis de mai 2021, plus de 460 programmes d'animation sont en cours de développement ou de production dans le monde en mai 2021. La France apparaît comme le 3e pays producteur dans le monde de séries d'animation derrière les Etats Unis et le Japon. Sur la France, plus de 2 000 emplois supplémentaires en cinq ans sont prévus.

Source : Le marché de l'animation en 2020 - Etude CNC - Juin 2021

Dans ce contexte, le réalisateur joue un rôle déterminant dans la réalisation d'un film d'animation. Dans l'exercice de ses fonctions, le réalisateur est amené à exercer des :

- Fonctions de management, tels que réalisateur/superviseur, scénariste, directeur artistique, storyboarder, superviseur d'animation
- Fonctions d'expertise, tels que modelleur, character designer, layout man, artiste texture, artiste rendu, setupper / rigger, artiste matte painting, animateur 2D / 3D, artiste VFX, compositeur

ACTIVITÉS VISÉES

Activités liées à la pré-production

- Cadrage du projet pour répondre aux attentes du client
- Conception et Supervision artistique

Activités liées à la production d'un film d'animation en vue de sa diffusion

- Pilotage et organisation d'équipe
- Direction ou réalisation de la production d'un film
- Réalisation des personnages et des décors dans l'objectif d'assurer la cohérence avec la bible graphique
- Animation des personnages et de l'environnement dans l'objectif de donner vie au film
- Réalisation des effets spéciaux dans l'objectif de reproduire des effets naturels afin de magnifier les images et de leur donner plus d'impact
- Montage du film
- Réalisation du compositing
- Communication sur le projet à des fins de diffusion

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences transversales

- Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention
 - Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche du domaine
 - Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale
 - Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines
 - Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines
 - Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux
 - Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation
 - Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
 - Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au moins une langue étrangère
 - Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles
 - Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe
 - Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif
 - Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité
 - Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
 - Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles
- Compétences spécifiques
- Concevoir et réaliser une présentation du projet pour convaincre le client de s'engager
 - Communiquer et expliquer ses choix aux équipes en vue de la réalisation de l'intention scénaristique et artistique
 - Superviser la direction artistique pour assurer la cohérence des ambiances lumineuses, des couleurs et des planches de personnages et d'environnement
 - Concevoir un cahier des charges pour permettre aux équipes du projet de :
 - o Etablir des projets de scénarios
 - o Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de personnages et de décors
 - Réaliser un planning de production pour s'assurer de la faisabilité du projet en respectant les demandes du client
 - Mettre à profit sa culture cinématographique pour écrire un scénario à la fois original et qui répond aux demandes du client
 - 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 travailler la bible graphique : genre du film, les caractéristiques de l'univers et des personnages, des couleurs et le rendu attendu
 - Utiliser les logiciels d'Animation pour réaliser l'animatique 2D ou 3D du projet afin d'avoir une prévisualisation du film.
 - Identifier les spécificités pouvant être intégrées pour assurer l'accessibilité en fonction des familles de handicap
 - Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail des différents acteurs de l'équipe
 - Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (ex : soucis techniques et/ou humains)
 - Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe
 - Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles pour proposer les meilleures solutions techniques à son équipe (Bible Technique)
 - Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser la production
 - Gérer et coordonner les plannings pour s'assurer du respect des étapes de production
 - Savoir évaluer la production de chacun des métiers de la chaîne de production pour s'assurer de la qualité du film
 - Réaliser la modélisation des personnages et des décors

- Réaliser des poses des personnages pour qu'ils soient crédibles en 2D/3D

Réaliser l'animation des personnages et de l'environnement afin de donner vie au film :

- Caractériser l'animation 2D/3D
- Utiliser les principaux logiciels d'animation 2D/3D pour animer les personnages

Réaliser des effets spéciaux (FX) en reproduisant des effets naturels afin de magnifier les images et de leur donner plus d'impact :

- Observer et analyser des effets réels (ex : explosion, feu...) pour les retranscrire
- Utiliser les logiciels d'effets spéciaux pour programmer des effets spéciaux
- Intégrer les effets spéciaux dans le film et les placer au bon moment pour obtenir des images et les effets attendus

Avoir un film artistiquement satisfaisant avec une lumière maîtrisée et cohérente avec les intentions (postproduction) :

- Utiliser les logiciels de montage Audio et Vidéo pour donner de la continuité et de l'unité
- Utiliser les logiciels de rendu pour finaliser le film en respectant la direction artistique du réalisateur.
- Créer un univers artistique cohérent par la gestion de la lumière

Communiquer sur un projet à des fins de diffusion pour favoriser sa visibilité :

- Créer une bande annonce (trailer) et un making of du projet
- Réaliser des supports graphiques (ArtBook, Kakémono) de promotion du projet

Blocs de compétences

RNCP37195BC01 — Mettre en oeuvre les usages avancés et spécialisés des outils numériques

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention
- Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche du domaine

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle Continu

- MasterClass sur des domaines de pointes impactant les pratiques du secteur
- Evaluation de l'autonomie des étudiants sur chacun des grands domaines techniques par des intervenants spécialiste de ces domaines

RNCP37195BC02 — Produire et mobiliser des savoirs hautement spécialisés

LISTE DE COMPÉTENCES

- Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale
- Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines
- Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines
- Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux
- Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle Continu

- MasterClass sur des domaines de pointes impactant les pratiques du secteur

Mise en situation professionnelle

- Réalisation d'un projet professionnel en équipe : un film d'animation complet d'une durée d'environ 5 minutes dont la production s'étend sur 18 mois

RNCP37195BC03 — Mettre en oeuvre une communication spécialisée pour le transfert de connaissance

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
- Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au

moins une langue étrangère

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Présentation devant un Jury de professionnels internes des étapes d'avancement du projet de film
- Présentation du film abouti en anglais devant un jury de professionnels externes

RNCP37195BC04 — Contribuer à la transformation en contexte professionnel

LISTE DE COMPÉTENCES

- Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles
- Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe
- Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Stages en entreprises avec rapport et évaluation
- Réalisation d'un projet professionnel en équipe de 5 à 7 : film d'animation complet d'une durée d'environ 5 minutes dont la production s'étend sur 18 mois

RNCP37195BC05 — Concevoir un film d'animation et superviser la direction artistique en vue de sa pré-production

LISTE DE COMPÉTENCES

- Concevoir et réaliser une présentation du projet pour convaincre le client de s'engager
- Communiquer et expliquer ses choix aux équipes en vue de la réalisation de l'intention scénaristique et artistique
- Superviser la direction artistique pour assurer la cohérence des ambiances lumineuses, des couleurs et des planches de personnages et d'environnement
- Concevoir un cahier des charges pour permettre aux équipes du projet de :
 - o Etablir des projets de scénarios
 - o Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de personnages et de décors
- Réaliser un planning de production pour s'assurer de la faisabilité du projet en respectant les demandes du client
- Mettre à profit sa culture cinématographique pour écrire un scénario à la fois original et qui réponde aux demandes du client
- 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 travailler la bible graphique : genre du film, les caractéristiques de l'univers et des personnages, des couleurs et le rendu attendu
- Utiliser les logiciels d'Animation pour réaliser l'animatique 2D ou 3D du projet afin d'avoir une prévisualisation du film.
- Identifier les spécificités pouvant être intégrées pour assurer l'accessibilité en fonction des familles de handicap

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle et soutenance orale :

- Réalisation d'un projet professionnel : le candidat réalise, en équipe, un film d'animation complet d'une durée d'environ 5 minutes dont la production s'étend sur 18 mois
- Présentation devant un Jury de professionnels internes
 - o des étapes d'avancement du projet,
 - o des séquences d'animation
 - o des effets spéciaux
- Présentation du film abouti devant un jury de professionnels externes

RNCP37195BC06 — Réaliser un film d'animation en intégrant l'organisation et le pilotage en vue de sa diffusion

LISTE DE COMPÉTENCES

- Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail des différents acteurs de l'équipe
 - Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (ex : soucis techniques et/ou humains)
 - Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe
 - Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles pour proposer les meilleures solutions techniques à son équipe (Bible Technique)
 - Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser la production
 - Gérer et coordonner les plannings pour s'assurer du respect des étapes de production
 - Savoir évaluer la production de chacun des métiers de la chaîne de production pour s'assurer de la qualité du film
- Réaliser des personnages afin d'assurer la cohérence avec la bible graphique :

- Réaliser la modélisation des personnages et des décors
- Réaliser des poses des personnages pour qu'ils soient crédibles en 2D/3D

Réaliser l'animation des personnages et de l'environnement afin de donner vie au film :

- Caractériser l'animation 2D/3D
- Utiliser les principaux logiciels d'animation 2D/3D pour animer les personnages

Réaliser des effets spéciaux (FX) en reproduisant des effets naturels afin de magnifier les images et de leur donner plus d'impact :

- Observer et analyser des effets réels (ex : explosion, feu...) pour les retranscrire
- Utiliser les logiciels d'effets spéciaux pour programmer des effets spéciaux
- Intégrer les effets spéciaux dans le film et les placer au bon moment pour obtenir des images et les effets attendus

Avoir un film artistiquement satisfaisant avec une lumière maîtrisée et cohérente avec les intentions (postproduction) :

- Utiliser les logiciels de montage Audio et Vidéo pour donner de la continuité et de l'unité
- Utiliser les logiciels de rendu pour finaliser le film en respectant la direction artistique du réalisateur.
- Créer un univers artistique cohérent par la gestion de la lumière

Communiquer sur un projet à des fins de diffusion pour favoriser sa visibilité :

- Créer une bande annonce (trailer) et un making of du projet
- Réaliser des supports graphiques (ArtBook, Kakémono) de promotion du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle et soutenance orale :

- Réalisation d'un projet professionnel : le candidat réalise, en équipe, un film d'animation complet d'une durée d'environ 5 minutes dont la production s'étend sur 18 mois
- Présentation devant un Jury de professionnels internes
 - o des étapes d'avancement du projet,
 - o des séquences d'animation
 - o des effets spéciaux
- Présentation du film abouti devant un jury de professionnels externes

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

58.21 : Edition de jeux électroniques - Studios de création de jeux vidéo

59.11 : Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision

- Studio de production de film d'animation
- Entreprises spécialisées dans les films d'entreprises et institutionnels
- Entreprises spécialisées dans la production de films documentaires ou à caractère didactique
- Sociétés de production de clips musicaux, publicités animées
- Entreprises spécialisées en réalité virtuelle
- Entreprises spécialisées dans le cinéma dynamique (parc d'attraction type Futuroscope)

59.14 : Projection de films cinématographiques - Entreprises spécialisées dans le vidéomapping (projection d'images animées sur des bâtiments)

60 : Programmation et diffusion - Chaînes de télévision (réalisation de génériques, jingle, bandes-annonces...)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Modeleur / Character Designer
- Layout Man
- Artiste Texture
- Artiste Rendu
- Rigger
- Artiste Matte painting
- Artiste Lumière
- Animateur 2D / 3D
- Artiste VFX
- Compositeur (compositing)

Après 3 à 5 ans d'expérience professionnelle, les diplômés pourront évoluer vers des postes de Management :

- Réalisateur.trice / Metteur.se en scène
- Directeur.trice artistique
- Story-boarder
- Superviseur.e d'animation 2D / 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, VAE

- Président et Vice-président appartenant à un corps d'enseignants-chercheurs désignés par le recteur d'académie
- Membres nommés par le recteur d'académie après consultation de l'École
 - o Directeur général de l'École
 - o Directeurs Pédagogiques concernés

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/08/2025

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP34360

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP40325

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37195/>