

Réalisateur de films d'animation

RNCP40325 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	DIPLOVIS — Diplôme visé
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46276
Code(s) ROME	L1510, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2030

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 de Business Research Insight publiées en avril 2024, la taille du marché mondial du film d'animation devrait augmenter d'environ 10% par an pour atteindre 520 Millions USD d'ici 2027. La France apparaît comme le 4e pays producteur dans le monde de séries d'animation derrière les États-Unis, le Japon et le Royaume Uni. En France, depuis plusieurs années, entre 1500 et 2000 primo-entrants arrivent dans ce secteur (source : Le marché de l'animation en 2023 - Etude CNC - Juin 2024). Dans ce contexte, la certification vise à attester des compétences des réalisateurs qui sont des acteurs majeurs exerçant deux types de fonctions :

- 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 (effet spéciaux), 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
- Réalisation du compositing
- Montage du film
- Étalonnage du film
- 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 sociale et 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 :
 - - Établir des projets de scénarios
 - - Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de personnages et de décors
 - - Réaliser un planning de production et une analyse technique pour s'assurer de la faisabilité du projet en respectant les demandes du client
- Mettre à profit sa culture artistique et 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 et temps réel pour réaliser l'animation 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 des personnages afin d'assurer la cohérence avec la bible graphique :
 - Réaliser le sculpt et 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...) ou des vidéos de référence 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 attendu
- 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

RNCP40325BC01 — 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
- Semaines intensives ou Master class sur des domaines de pointes impactant les pratiques du secteur
- Évaluation de l'autonomie des étudiants sur chacun des grands domaines techniques par des intervenants spécialistes de ces domaines

RNCP40325BC02 — Mobiliser et produire 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 :

Semaines intensives ou Master class 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

RNCP40325BC03 — Mettre en oeuvre une communication spécialisée pour le transfert de connaissances

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

RNCP40325BC04 — 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 sociale et 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

RNCP40325BC05 — 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 :

- - Établir des projets de scénarios
- - Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de personnages et de décors
- Réaliser un planning de production et une analyse technique pour s'assurer de la faisabilité du projet en respectant les demandes du client
- Mettre à profit sa culture artistique et 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 et temps réel 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 interne des étapes d'avancement du projet, des séquences d'animation, des effets spéciaux
- Présentation du film abouti devant un jury de professionnels externes

RNCP40325BC06 — 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 le sculpt et 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...) ou des vidéos de référence 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 interne
 - des étapes d'avancement du projet,
 - des séquences d'animation
 - 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 - Édition 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...)

71.11 - Services d'architecture - Entreprises spécialisées en simulation architecturale et muséographique

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Character Designer (il imagine graphiquement les personnages en lien avec la direction artistique)
- Layout Man (il assemble les différents éléments du story-board, de la mise en scène et des intentions sonores)
- Modeleur (il assure la modélisation en 3D de personnages, d'objets et d'éléments de décors)
- Rigger (il fournit les éléments nécessaires à l'animation des personnages ou d'objets 3D faisant le lien entre le modeleur et l'animateur)
- Artiste Texture (il crée les textures des personnages, du décors et des accessoires)
- Animateur 2D / 3D (il met en mouvement les personnages, les objets et les décors)
- Artiste VFX (il crée, à l'aide d'outils 2D et 3D, des effets spéciaux comme le feu, la fumée, des mouvements de particules)
- Artiste Matte painting (il réalise des éléments de décors 2D en les redessinant numériquement)
- Artiste Lumière (il assure l'éclairage des scènes à l'issue du travail des Animateurs 3D et des Artistes Texture. Il garantit la cohérence des scènes en lien avec la direction artistique)
- Artiste Rendu (il assure le rendu final des images en lien avec la direction artistique)
- Compositeur (il intervient dans la phase de post production, pour assembler plusieurs sources d'images, prises de vue réelle ou layer 3D et ainsi créer l'image finale en cohérence avec la direction artistique du projet)

Après 3 à 5 années d'expérience professionnelle, les diplômés pourront accéder à des postes de :

- Métiers transversaux
- - Réalisateur / Metteur en scène
- - Directeur artistique
- - Story-boarder
- Superviseur dans les métiers d'expertise :
- - Modeleur / Character Designer
- - Layout
- - Texture
- - Rendu
- - Rigg
- - Matte painting
- - Lumière
- - Animation 2D / 3D
- - VFX
- - Compositing

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
Salaires médians (mensuels)	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

Entrée en année 1 :

- Posséder un baccalauréat (toutes spécialités confondues).
- Réussir le concours d'entrée intégrant :
 - Entretien de motivation avec dossier de travaux personnels devant un jury
 - Tests de culture générale et spécialisée métier
 - Épreuves artistiques

Entrée en année 2, 3 ou 4 :

- Réussir le concours d'entrée (idem ci-dessus)
- Avoir suivi une formation de niveau 4 ou plus, se rapportant au domaine d'activités concernées, attestant la maîtrise des compétences demandées, en début de chacune de ces années

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, VAE

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

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/08/2030

Date de dernière délivrance possible 31/08/2035

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	39	—	51 %	85 %
2022	39	—	82 %	90 %
2021	43	—	81 %	98 %
2020	41	—	32 %	97 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP37195

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40325/>