

Superviseur en animation et effets spéciaux

RNCP41116 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323, 323v
Formacode(s)	46274, 46276, 46257
Code(s) ROME	E1205, L1304, L1510, L1505
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	18/07/2025
Date d'échéance	18/07/2028

Certificateur(s)

INSTITUT DE DEVELOPPEMENT DES ARTS APPLIQUES · SIRET : 78973074400099

Partenaires habilités

3 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 3 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ATELIERS DE SEVRES	41442562900055	Former et organiser l'évaluation
GALILEO FORMATION PROFESSIONNELLE	81212304000063	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT DE DEVELOPPEMENT DES ARTS APPLIQUES	78973074400123	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le superviseur en animation et effets spéciaux est au cœur des productions numériques, un secteur où les entreprises recherchent des professionnels capables d'assurer une qualité irréprochable tout en optimisant coûts et délais. Avec l'accélération des innovations technologiques, l'internationalisation des équipes, et la nécessité d'intégrer des pratiques écoresponsables, les enjeux sont multiples : garantir des pipelines de production performants, anticiper les contraintes techniques et coordonner efficacement les équipes artistiques et techniques.

Notre référentiel de certification répond à ces besoins en formant des superviseurs capables d'allier vision artistique, efficacité technique, gestion humaine et responsabilité écologique. Il développe des compétences clés, telles que l'optimisation des workflows, la supervision de projets complexes et l'utilisation des outils technologiques, permettant aux futurs professionnels d'adresser les enjeux stratégiques des entreprises tout en s'adaptant aux évolutions du marché.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyse des besoins d'un projet d'animation et/ou VFX

Mise en place d'un dispositif de veille économique et sur les tendances et innovation en matière de design, d'animation, de technologie et de RSE

Traduction de la vision artistique du projet d'animation en projection opérationnelle avec les équipes techniques et artistiques

Définition des processus de production du film d'animation et/ou d'effets spéciaux.

Vérification et validation de la synchronisation du pipeline de production avec les départements spécialisés

Développement des processus d'automatisation et d'optimisation des workflows

Planification des ressources et de l'organisation de la production de l'animation
Pilotage de l'avancement des équipes techniques sur le projet de production du film d'animation / VFX en coordination avec les départements spécialisés (VFX ; création, rendu, post production...)
Reporting et communication auprès des parties prenantes du projet d'animation /VFX
Accompagnement des équipes techniques et suivi qualité des étapes de post-production du produit d'animation 2D/3D / VFX
Supervision des animations 2D/3D / VFX en vue du montage final du film d'animation et/ou VFX
Montage et validation finale des rendus artistiques et techniques finaux du film d'animation / VFX

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Interpréter le brief créatif d'un projet d'animation et/ou VFX
Réaliser une veille sur les tendances en design, animation, technologie (IA...), RSE, et sur les évolutions économiques et écologiques
Participer au développement du scénario du projet d'animation en collaboration avec le directeur artistique et/ou le réalisateur
Superviser la création des storyboards et des animatiques en collaborant avec les storyboarders et autres équipes techniques
Analyser les exigences spécifiques du projet d'animation ou de VFX en termes de style, de complexité, de délais, et de ressources disponibles
Établir les étapes clés du pipeline de réalisation du film d'animation et/ou d'effets spéciaux numérique
Piloter la synchronisation du pipeline de production avec les flux de travail des départements spécialisés (création, animation, VFX, rendu...)
Optimiser les pipelines de production
Élaborer le plan de gestion des ressources humaines, techniques et financières du projet d'animation et/ou VFX en collaboration avec le chargé de production
Gérer l'ensemble des composantes d'un projet d'animation ou de VFX
Coordonner les équipes d'animation et de création des assets
Superviser les opérations de production du projet d'animation en collaboration avec les superviseurs spécialisés (VFX, création, compositing, rendu, postproduction)
Établir des rapports d'avancement pour les producteurs, le directeur artistique, et les autres parties prenantes
Accompagner les équipes techniques dans la conception et l'intégration des éléments visuels et animés tout au long des étapes de post-production et de composition du film d'animation 2D/3D ou VFX
Contrôler la conformité des livrables à chaque étape de la production d'un projet d'animation
Piloter l'intégration des animations 2D et 3D avec les effets spéciaux en appliquant des techniques d'animation avancée
Finaliser et/ou valider le rendu final du film d'animation et/ou VFX

Blocs de compétences

RNCP41116BC01 — Définir les scénarios d'un projet d'animation / VFX

LISTE DE COMPÉTENCES

Interpréter le brief créatif d'un projet d'animation et/ou VFX en analysant (ou en définissant) les attentes artistiques et narratives définies par le réalisateur ou le directeur artistique, en identifiant les contraintes techniques et en clarifiant les points ambigus le cas échéant, afin de guider la production de l'animation en cohérence avec la vision artistique et technique du projet.
Réaliser une veille sur les tendances en design, animation, technologie (IA...), RSE, et sur les évolutions économiques et écologiques, en s'appuyant sur des sources et outils de veille spécialisés (analyses économiques, plateformes d'IE...), afin de proposer des projets d'animation innovants et durables, adaptés aux besoins des publics.
Participer au développement du scénario du projet d'animation en collaboration avec le directeur artistique et/ou le réalisateur, en proposant des visuels et des ajustements pour renforcer l'impact visuel et narratif, tout en évaluant la viabilité technique des propositions pour garantir un résultat cohérent avec la vision artistique globale du projet.
Superviser la création des storyboards et des animatiques en collaborant avec les storyboarders et autres équipes techniques, en validant leur conformité avec les intentions créatives initiales et en organisant des revues techniques régulières pour garantir leur faisabilité technique à chaque étape, ainsi que le respect du scénario et des directives artistiques.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique portant sur la mise en place du scénario d'un projet d'animation

Pour plus d'informations sur les attendus des modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

RNCP41116BC02 — Concevoir les pipelines de production d'un film d'animation et/ou d'effets spéciaux

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser les exigences spécifiques du projet d'animation ou de VFX en termes de style, de complexité, de délais, et de ressources disponibles, en évaluant les spécifications techniques, budgétaires, et les risques, afin de déterminer la faisabilité et d'orienter la conception du pipeline.

Établir les étapes clés du pipeline de réalisation du film d'animation et/ou d'effets spéciaux numérique, en déterminant les étapes de production (préproduction, création, animation...), leur séquençement, les ressources nécessaires et les livrables attendus à chaque phase et en sélectionnant les logiciels appropriés pour assurer une gestion efficace des flux de travail.

Piloter la synchronisation du pipeline de production avec les flux de travail des départements spécialisés (création, animation, VFX, rendu...), en collaborant avec les superviseurs concernés pour garantir la compatibilité technique et la cohérence artistique, tout en optimisant les processus à chaque étape du projet.

Optimiser les pipelines de production en identifiant les points bloquants, et en implémentant des méthodes de production durables, afin d'améliorer l'efficacité et la qualité des projets d'animation ou effets spéciaux tout en réduisant leur impact environnemental et en optimisant les ressources.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle portant sur la réalisation des pipelines de production

Pour plus d'informations sur les attendus des modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

RNCP41116BC03 — Gérer les ressources humaines et budgétaires des projets d'animation & VFX

LISTE DE COMPÉTENCES

Élaborer le plan de gestion des ressources humaines, techniques et financières du projet d'animation et/ou VFX en collaboration avec le chargé de production, en répartissant les tâches entre les équipes de production et en établissant des plannings détaillés pour garantir le respect des délais de production, tout en tenant compte des besoins spécifiques des parties prenantes, le cas échéant.

Gérer l'ensemble des composantes d'un projet d'animation ou de VFX en définissant les coûts de production (incluant le nombre de personnages, les plans séquences et les ressources nécessaires), tout en assurant un suivi continu de la faisabilité technique et financière pour garantir le respect du budget et des objectifs artistiques.

Coordonner les équipes d'animation et de création des assets en appliquant des méthodologies agiles et en assurant la transmission des informations avec les superviseurs spécialisés, afin de garantir la qualité et la cohérence des productions.

Superviser les opérations de production du projet d'animation en collaboration avec les superviseurs spécialisés (VFX, création, compositing, rendu, postproduction) et en mettant en place des indicateurs pour suivre le flux de travail à chaque étape, tout en ajustant les stratégies de production en temps réel pour garantir la conformité et le respect des délais.

Établir des rapports d'avancement pour les producteurs, le directeur artistique, et les autres parties prenantes, en documentant l'état d'avancement du projet, les coûts, les ajustements nécessaires, et les performances des équipes, afin de valider les arbitrages opérés (stratégiques ou techniques) et faciliter la prise de décision tout au long du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle portant sur la gestion d'un projet d'animation

Pour plus d'informations sur les attendus des modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

RNCP41116BC04 — Piloter la réalisation artistique et technique du produit d'animation /VFX

LISTE DE COMPÉTENCES

Accompagner les équipes techniques dans la conception et l'intégration des éléments visuels et animés tout au long des étapes de post-production et de composition du film d'animation 2D/3D ou VFX, en traduisant les objectifs artistiques en directives opérationnelles, afin de les aider à respecter les attentes du projet tout au long de la réalisation du film d'animation.

Contrôler la conformité des livrables à chaque étape de la production d'un projet d'animation, en appliquant des critères de qualité spécifiques et en vérifiant le bon format des éléments afin de garantir leur exploitabilité pour la phase de compositing.

Piloter l'intégration des animations 2D et 3D avec les effets spéciaux en appliquant des techniques d'animation avancée, afin d'assurer une intégration cohérente, esthétique, et alignée avec le style artistique du projet.

Finaliser et/ou valider le rendu final du film d'animation et/ou VFX en s'assurant que les aspects narratifs, visuels et techniques sont conformes aux intentions artistiques et dramaturgiques du réalisateur ainsi qu'aux standards techniques du projet, tout intégrant les aspects d'accessibilité, afin de garantir que l'image animée est en adéquation avec la qualité finale attendue pour la diffusion.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique portant sur la gestion artistique et technique de la réalisation d'un film d'animation ou de VFX

Pour plus d'informations sur les attendus des modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le superviseur en films d'animation et effets spéciaux évolue principalement dans des secteurs dynamiques tels que le cinéma, la télévision, la publicité et les jeux vidéo, où son rôle est essentiel pour coordonner des équipes et superviser des projets animés variés.

Ces missions se déroulent principalement au sein de studios d'animation, de studios de jeux vidéo, d'agences de publicité ou encore de studios de post-production, ainsi que pour des chaînes de télévision, où il peut superviser des génériques, des bandes annonces ou des jingles.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le métier de Superviseur en animation et effets spéciaux est répertorié sous différentes appellations métiers.

A l'issue de la certification, les certifiés pourront accéder aux postes suivants :

En début de carrière: Animateur 2D/3D; Rigger; Modeleur 3D; Character designer; Ligner / lighting designer; Opérateur compositing / monteur; Motion design

Après quelques années d'expérience: Manager en animation 2D/3D; Lead Animator / Superviseur en animation; Superviseur des effets visuels/ VFX / SFX; Chef de projet en animation numérique; Chef d'équipe en animation 3D; Superviseur - réalisateur; Réalisateur de films d'animation

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 %

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

En formation initiale (étudiants)

Entrée en 1ère année (M1) : Etre titulaire d'une certification de niveau 6, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 180 crédits ECTS dans le domaine visé ou proche [animation, design graphique, multimédia, cinéma, audiovisuel, arts et design,...]

Entrée en 2ème année (M2) : Etre titulaire d'une certification de niveau 6, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 240 crédits ECTS, dans le domaine visé ou proche [animation, design graphique, multimédia, cinéma, audiovisuel, arts et design,...]

En alternance (contrat apprentissage ou contrat de professionnalisation)

Pour un cursus en 3 ans : Etre titulaire d'une certification de niveau 5, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS dans le domaine visé ou proche [animation, design graphique, multimédia, cinéma, audiovisuel, arts et design,...]

Pour un cursus en 2 ans : Etre titulaire d'une certification de niveau 6, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 180 crédits ECTS dans le domaine visé ou proche [animation, design graphique, multimédia, cinéma, audiovisuel, arts et design,...]

Pour un cursus en 1 an : Etre titulaire d'une certification de niveau 6, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 240 crédits ECTS, dans le domaine visé ou proche [animation, design graphique, multimédia, cinéma, audiovisuel, arts et design,...]

En formation continue

Entrée avec un niveau 6 : Etre titulaire d'une certification de niveau 6, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 180 crédits ECTS dans le domaine visé ou proche [animation, design graphique, multimédia, cinéma, audiovisuel, arts et design,...]

Ou Etre titulaire d'une certification de niveau 6, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 180 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

Entrée avec un niveau 5 : Etre titulaire d'une certification de niveau 5, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS dans le domaine visé ou proche [animation, design graphique, multimédia, cinéma, audiovisuel, arts et design,...] et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 12 mois minimum

Ou Etre titulaire d'une certification de niveau 5, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits dans un autre domaine de formation/métier de la certification visée et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 24 mois minimum

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 48 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 (étudiants)

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 (*entrée en 1ère année : 24 mois / entrée en 2ème année : 12 mois)

Et Avoir réalisé 6 mois d'expérience professionnelle peu importe la typologie de contrat (stage, bénévolat, VIE, CDI, CDD, ...) , et/ou avoir facturé 300 h d'activités professionnelles en lien avec le métier visé (freelancing, auto-entrepreneur,...).

En alternance (contrat apprentissage ou contrat de professionnalisation)

Avoir validé les conditions d'accès à la formation

Et avoir effectué un cursus de formation en alternance* préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné (*cursus en 3 ans : 36 mois / cursus en 2 ans : 24 mois / cursus en 1 an : 12 mois)

En formation continue

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, VAE

Le jury est composé de 4 membres

Le directeur de l'école

Un responsable pédagogique ou enseignant

Deux professionnels externes, exerçant dans le métier ou domaine visé

Base légale

Date de décision	18/07/2025
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	18/07/2028
Date de dernière délivrance possible	18/07/2032

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	36	0	50 %	—
2022	25	0	85 %	—

Liens avec d'autres certifications

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP36842, RNCP39861

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/41116/>