

Réalisateur numérique

RNCP41666 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323n
Formacode(s)	46264
Code(s) ROME	L1510, E1205, E1104, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	27/11/2025
Date d'échéance	27/11/2030

Certificateur(s)

ARTFX · SIRET : 45252266700032

Partenaires habilités

2 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ECOLE DES NOUVELLES IMAGES	82894947900020	Organiser l'évaluation
ECOLE ET FORMATION CREATIVE SEEDS	82258339900032	Organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le réalisateur numérique exerce son activité aux sein des industries culturelles et créatives (ICC). Ces industries, intégrant

le cinéma, le jeu vidéo, le cinéma d'animation ou encore

l'audiovisuel, représentent une filière de premier plan, largement encouragée par les politiques publiques notamment au travers du plan d'action gouvernemental France 2030 qui vise à positionner la France en leader sur ces marchés.

Dans ce contexte, le réalisateur numérique joue un rôle déterminant dans la création de contenus audiovisuels. Fort de solides compétences artistiques et d'une parfaite maîtrise technique, il recrute et manage les équipes de production. Il garantit une communication fluide entre les différents intervenants y compris avec des acteurs à l'international. Il s'adapte aux contraintes budgétaires et veille au respect des délais.

A ce poste, il est indispensable qu'il pratique une veille technologique et soit en capacité d'intégrer les innovations dans les productions qu'il supervise.

La certification prend en compte les évolutions technologiques, la dimension internationale, et les nouvelles pratiques du secteur (prévisualisation, temps réel, intelligence artificielle, ...).

ACTIVITÉS VISÉES

Le réalisateur numérique conçoit, sur le plan artistique et technique, une œuvre audiovisuelle, cinématographique et/ou vidéoludique utilisant l'image numérique. Le périmètre de ses activités varie en fonction de la production dont il a la charge. Sur des projets de grandes envergures (long métrage, série animée, jeu vidéo, ...) il intègre un département spécifique en tant qu'expert technique et artistique. Il prend en charge la réalisation partielle de l'œuvre (plans, séquences, niveaux de jeu, ...) et dirige une équipe technique. Il participe au recrutement de ses

collaborateurs, met en place la méthodologie de travail (pipeline de production) et apporte son expertise technique et artistique. Il dirige son équipe.

Selon sa spécialisation on le trouve :

- Au département « Animation », où il définit un style graphique, un univers, des références d'animation. Il organise son équipe en fonction du type d'animation à produire, vérifie la cohérence des styles d'animation entre les différentes séquences et le rythme de production.
- Au département « Technique » où il élabore l'architecture de la production (pipeline), détermine les outils à développer et organise les échanges des données entre les services.
- Aux effets spéciaux, il gère la prise de vue numérique (tournage, prévisualisation, ...), l'incrustation, la retouche et la composition d'images hybrides.
- A la supervision des images de synthèses 3D ou 2D, il segmente la production des éléments visuels et répartit les tâches au sein de son équipe d'infographistes. Il supervise l'homogénéité de la production et s'assure du respect des contraintes techniques.
- Sur la production d'un jeu vidéo ou immersif, son rôle consiste à intégrer les contraintes d'expérience utilisateur, d'ergonomie et d'accessibilité dans les processus de production. Il suit les retours utilisateur et s'assure de la mise en conformité technique du projet.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Dans le cadre de ces activités, les compétences attestées sont les suivantes :

Dans le cadre de la création d'un projet de film ou de jeu vidéo

Analyser et interpréter les contraintes d'un projet de film d'animation, de jeu vidéo ou d'effets spéciaux à partir d'un brief initial.

Identifier et structurer les ressources techniques et artistiques nécessaires.

Présenter le projet en s'appuyant sur des supports visuels rassemblant des références artistiques et techniques.

Concevoir et formaliser une structure narrative ou interactive sous forme de scénario puis de mise en scène visuelle ou de prototype.

Développer la vision créative et technique du projet en élaborant un cahier des charges.

Adapter le cahier des charges en tenant compte des contraintes techniques, artistiques et budgétaires.

Identifier et adapter les séquences pouvant générer des troubles chez des personnes en situation de handicap.

Mettre en œuvre des mesures d'accessibilité adaptées afin de garantir une expérience inclusive.

Concernant le management de production

Décrire de manière précise les éléments artistiques et techniques nécessaires à la fabrication du projet en réalisant le dépouillement de toutes les scènes.

Estimer la main-d'œuvre, la charge de travail et le matériel nécessaire à la production du projet.

Évaluer les coûts

des ressources à mobiliser.

Organiser un calendrier des différentes étapes du projet et des échéances.

Garantir un suivi en temps réel de la fabrication et de la qualité des productions.

Définir les avertissements et recommandations à intégrer dans le projet de film ou de jeu vidéo en prenant en compte les exigences légales, les enjeux de santé publique, et les vulnérabilités éventuelles du public.

Assurer un engagement des équipes.

Réduire les impacts des crises potentielles en anticipant les risques.

Faciliter la relation interpersonnelle

En phase de réalisation d'un projet de film, d'animation, d'effets spéciaux ou de jeu vidéo selon les spécialités choisies

Spécialité tournage et prévisualisation

Organiser et encadrer une équipe de tournage ou de production virtuelle.

Analyser les performances d'un tournage ou d'une production virtuelle en temps réel, : délai, budget, conditions de son déroulement, recherches de solutions proactives.

Traduire les intentions créatives du réalisateur en scènes 3D optimisées ou tournées, en créant les mouvements de caméra, le cadrage, le timing des plans.

Optimiser les scènes 3D ou tournées au moyen d'outils novateurs comme le temps réel ou l'IA.

Spécialité Supervision d'effets visuels

Garantir la conformité technique et artistique des personnages, simulations, décors en 3D et 2D, lumière à partir de documents de référence.

Assurer la cohérence visuelle des scènes 3D et 2D en appliquant les principes de composition, de colorimétrie et d'éclairage.

Garantir l'efficacité, la qualité, la rentabilité et l'éco-responsabilité d'un projet en optimisant chaque étape de sa fabrication.

Spécialité Supervision d'animation de personnages et d'objets

Garantir la qualité et la cohérence des animations produites en supervisant et guidant les animateurs.

Concevoir et référencer des actings de personnages en phase avec l'identité du projet.

Améliorer l'efficacité et la qualité des animations

en utilisant des méthodes innovantes issues d'une veille technique et culturelle.

Spécialité Supervision de la Production et Optimisation de l'Expérience de Jeu

Coordonner la réalisation d'un jeu vidéo en supervisant l'intégration des mécaniques de jeu, des systèmes interactifs, et de l'identité artistique.

Analyser les retours issus des tests réguliers du jeu en production, en identifiant les points de friction dans le gameplay, les dysfonctionnements techniques ou les imperfections esthétiques, et en mettant en œuvre des solutions correctives.

Identifier les obstacles potentiels pour les joueurs en situation de handicap, mettre en œuvre des mesures d'accessibilité adaptées.

Définir puis déployer une stratégie technologique pour un projet de jeu vidéo en développant de manière agile des outils adaptés aux objectifs du projet.

Dans l'objectif de promouvoir et améliorer son activité

Mettre en place une stratégie de réseautage en identifiant les acteurs clés du secteur, en participant à des événementiels, et en assurant une veille sectorielle pour favoriser les opportunités de collaboration.

Valoriser ses compétences, son expérience et sa personnalité à travers un montage vidéo didactique et rythmé conçu pour capter l'attention d'un recruteur.

Défendre son profil et ses qualités professionnelles à travers une soutenance fluide et structurée, en anglais, en s'appuyant sur des arguments solides et une posture professionnelle.

Identifier des axes de progression pour développer ses compétences techniques, artistiques et organisationnelles, pour renforcer sa performance globale et répondre aux exigences évolutives du secteur.

Blocs de compétences

RNCP41666BC01 — Pré-production : création d'un projet de film ou de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser et interpréter les contraintes d'un projet de film d'animation, de jeu vidéo ou d'effets spéciaux à partir d'un brief initial, en identifiant les exigences créatives et techniques pour les intégrer dans un concept réalisable tout en optimisant les limites et opportunités du projet.

Identifier et structurer les ressources techniques et artistiques nécessaires à la réalisation d'un projet de film d'animation, de jeu vidéo ou d'effets spéciaux, en définissant le genre, le format, la durée, et le contexte, afin d'en garantir la faisabilité et la conformité avec les contraintes identifiées.

Présenter de manière structurée et concise un projet de film d'animation, de jeu vidéo ou d'effets spéciaux, en s'appuyant sur des supports visuels rassemblant des références artistiques et techniques soigneusement choisies pour capter l'attention de l'auditoire, susciter son intérêt et obtenir son adhésion.

Concevoir et formaliser une structure narrative ou interactive sous forme de scénario puis de mise en scène visuelle ou de prototype pour orienter techniquement et artistiquement chaque département et partie prenante du projet

Développer la vision créative et technique du projet en élaborant un cahier des charges comprenant la structure narrative, les références artistiques, les designs des décors et des personnages, les spécificités techniques clés et les moyens humains et techniques afin de garantir une vision artistique claire à toutes les parties prenantes.

Adapter le cahier des charges en analysant et structurant les retours et ajustements des parties prenantes émis lors de sa présentation pour enrichir le projet tout en prenant en compte ses contraintes, techniques, artistiques et budgétaires.

Identifier les séquences pouvant générer des troubles chez des personnes en situation de handicap pour prendre des mesures d'accessibilité adaptée afin de garantir une expérience inclusive.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Soutenance orale en français ou en anglais d'un projet de création numérique (projet initial)

Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude dans la continuité du développement du projet initial :
Mise en situation professionnelle ou projet de fin d'étude

RNCP41666BC02 — Management de production (équipes, gestion de projet, réflexion solutions)

LISTE DE COMPÉTENCES

Décrire de manière précise les éléments artistiques et techniques nécessaires à la fabrication du projet en réalisant le dépouillement de toutes les scènes pour faciliter la préparation logistique et organisationnelle.

Estimer la main-d'œuvre, la charge de travail et le matériel nécessaire à la production du projet, en s'appuyant sur le dépouillement, pour réaliser un devis réaliste et optimisé.

Évaluer les coûts des ressources à mobiliser en tenant compte des niveaux de compétences et des moyens techniques nécessaires pour proposer un budget optimal respectant les contraintes financières de production.

Organiser un calendrier présentant les différentes étapes du projet et des échéances précises en assurant une bonne répartition des tâches tout en restant flexible aux imprévus afin d'apporter une vision claire et commune.

Garantir un suivi en temps réel de la fabrication et de la qualité des productions, en supervisant régulièrement l'avancement du projet et en utilisant des outils de gestion de production adaptés, afin de s'aligner sur les délais, les critères qualité et les objectifs définis.

Définir les avertissements et recommandations à intégrer dans le projet de film ou de jeu vidéo en prenant en compte les exigences légales, les enjeux de santé publique, et les vulnérabilités éventuelles du public, notamment en matière de contenus sensibles afin de garantir une diffusion responsable et inclusive et adaptée aux publics visés.

Assurer un engagement des équipes en maintenant un climat de confiance et en les fédérant grâce aux partages réguliers des feedbacks, des objectifs et des échéances pour garantir une collaboration efficace et la bonne réalisation du projet jusqu'à sa livraison.

Réduire les impacts des crises potentielles en anticipant les risques, en les identifiant de manière proactive et en élaborant un plan de réponses adapté, afin d'assurer la continuité et la résilience du projet.

Faciliter la relation interpersonnelle en identifiant les changements de comportement ou de résultat des équipes afin de conserver un climat de travail favorable à une production de qualité et dans les délais impartis.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Étude de cas 1/ ou Projet de fin d'études

Étude de cas 2/ ou Projet de fin d'études

Jeu de rôle / ou Projet de fin d'études

RNCP41666BC03 — Fabrication & production: Réalisation du tournage et de la prévisualisation

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser et encadrer une équipe de tournage ou de production virtuelle en planifiant les conditions de prise de vue sur le plateau et en mettant en place un suivi rigoureux pour assurer une coordination optimale des effets visuels en temps réel ou en post-production.

Analyser les performances d'un tournage ou d'une production virtuelle en temps réel, en termes de délai et de budget, des conditions de son déroulement et en prenant en compte les remarques des parties prenantes afin d'apporter des solutions proactives, adaptées et cohérentes par rapport au contexte.

Traduire les intentions créatives complexes du réalisateur en scènes 3D optimisées ou tournées en créant les mouvements de caméra, le cadrage, le timing des plans afin de proposer une mise en scène prévisionnelle précise, efficace et faisable.

Optimiser les scènes 3D ou tournées au moyen d'outils novateurs comme le temps réel ou l'IA afin de permettre des ajustements rapides, une navigation fluide et une production éco responsable tout en restant fidèle à la vision artistique initiale.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle ou Réalisation du projet de fin d'études et soutenance orale individuelle.

RNCP41666BC04 — Fabrication & production: Supervision de la production numérique d'un projet de film d'animation, d'effets spéciaux ou de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Garantir la conformité technique et artistique des personnages, simulations, décors en 3D et 2D, ainsi que leur mise en lumière en supervisant leur fabrication à partir des model sheets et documents de référence et en définissant un pipeline de production efficace et structuré, afin de répondre aux exigences de qualité et aux délais du projet.

Assurer la cohérence visuelle des scènes 3D et 2D en appliquant les principes de composition, de colorimétrie et

d'éclairage afin de renforcer l'impact narratif des plans.

Garantir l'efficacité, la qualité, la rentabilité et l'éco-responsabilité d'un projet en optimisant chaque étape de sa fabrication, notamment en intégrant des avancées technologiques issues d'une veille active afin de répondre aux objectifs stratégiques et aux exigences des parties prenantes.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle ou Réalisation du projet de fin d'études et soutenance orale individuelle.

RNCP41666BC05 — Fabrication & production : Réalisation et supervision d'animation de personnage et d'objets

LISTE DE COMPÉTENCES

Garantir la qualité et la cohérence des animations produites en supervisant et guidant les animateurs, en vérifiant quotidiennement l'avancée des travaux et en prenant, le cas échéant, des mesures correctives, afin d'assurer la satisfaction des attentes artistiques, narratives et techniques du projet.

Concevoir et référencer des actings de personnages en phase avec l'identité du projet en s'appuyant sur sa pratique et son expertise des principes avancés de l'animation afin de les rendre crédibles et expressifs, de renforcer l'impact narratif et diffuser une vision commune aux équipes.

Améliorer l'efficacité et la qualité des animations en utilisant des méthodes innovantes issues d'une veille technique et culturelle constante afin de créer les conditions optimales de création.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle ou Réalisation du projet de fin d'études et soutenance orale individuelle.

RNCP41666BC06 — Fabrication & production: Réalisation et supervision de la production et optimisation de l'expérience de jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Coordonner la réalisation d'un jeu vidéo en supervisant l'intégration des mécaniques de jeu, des systèmes interactifs, et de l'identité artistique, tout en assurant la gestion technique et créative pour garantir une évolution cohérente du jeu avec la vision initiale, tout en respectant les délais et les objectifs du projet.

Analyser les retours issus des tests réguliers du jeu en production, en identifiant les points de friction dans le gameplay, les dysfonctionnements techniques ou les imperfections esthétiques, et en mettant en œuvre des solutions correctives pour améliorer l'expérience et garantir une expérience de jeu fluide, immersive et stable.

Identifier les obstacles potentiels pour les joueurs en situation de handicap, mettre en œuvre des mesures d'accessibilité adaptées afin de garantir une expérience inclusive, fluide et agréable pour tous les joueurs.

Définir puis déployer une stratégie technologique pour un projet de jeu vidéo en développant de manière agile des outils adaptés aux objectifs du projet de production afin d'assurer son efficacité, sa pérennité et son évolutivité.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle ou Réalisation du projet de fin d'études et soutenance orale individuelle.

RNCP41666BC07 — Promouvoir et améliorer son activité

LISTE DE COMPÉTENCES

Mettre en place une stratégie de réseautage en identifiant les acteurs clés du secteur, en participant à des événementiels, et en assurant une veille sectorielle pour favoriser les opportunités de collaboration.

Valoriser ses compétences, son expérience et sa personnalité à travers un montage vidéo didactique et rythmé conçu pour capter l'attention d'un recruteur, répondre à ses attentes spécifiques et maximiser ses chances d'obtenir un entretien.

Défendre son profil et ses qualités professionnelles à travers une soutenance fluide et structurée, en anglais, en s'appuyant sur des arguments solides et une posture professionnelle convaincante pour démontrer l'adéquation de ses compétences avec les besoins du secteur et obtenir l'adhésion de son auditoire.

Identifier des axes de progression en analysant les retours des professionnels ou des autres acteurs d'un projet, pour évoluer de façon continue et développer ses compétences techniques, artistiques et organisationnelles, pour renforcer sa performance globale et répondre aux exigences évolutives du secteur.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le candidat présente son projet professionnel en anglais

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le réalisateur numérique exerce son activité dans le secteur du cinéma et de l'audiovisuel.

Il travaille principalement pour :

Les studios d'animation produisant des séries ou des longs métrages d'animation,

Les studios d'effets visuels numériques, pour le long métrage, les séries ou la publicité,

Les sociétés de création de jeux vidéo,

Les sociétés de productions audiovisuelles et cinématographiques.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

La réalisation numérique est une appellation générique qui regroupe des postes tels que :

Superviseur animation 3D/2D appelé également chef animateur ou directeur d'animation

Superviseur effets visuels numériques ou Superviseur VFX

Superviseur compositing

Superviseur lighting/rendu 3D

Superviseur matte painting ou Environment Artist

Character designer

Rigger

Directeur artistique ou concept artist

Directeur technique programmation

Directeur de production ou de post production

Réalisateur

Game designer

Level designer

Game programmer

Infographiste 3D ou CG Artist

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Pour entrer en formation le candidat doit avoir obtenu le baccalauréat ou un diplôme équivalent (niveau 4).

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Pour présenter la certification, le candidat devra avoir été admis en cinquième année.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Le Jury de certification de la délivrance de la certification se compose d'au minimum 4 professionnels du secteur.

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury de délivrance de la certification se composent d'au minimum 2 professionnels du secteur et un membre de l'équipe pédagogique d'ARTFX (Direction, Responsable pédagogique ou Enseignant).

Base légale

Date de décision	27/11/2025
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	27/11/2030
Date de dernière délivrance possible	27/11/2034

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	163	2	77 %	85 %
2022	149	1	82 %	79 %
2021	144	0	94 %	69 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP34932

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34932, RNCP37195, RNCP37415, RNCP37652, RNCP38345, RNCP38600

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/41666/>

Où se former

Formations référencées	2
Organismes	1
Régions couvertes	1
Prix indicatif	1 300 € – 4 200 €

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

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	4
Parcours menés à terme	0
Taux d'achèvement	0 %
Période	09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	4
Montant total engagé	5 200 €
Coût moyen par dossier	1 300 €
Durée moyenne	6 h
Période	08/2026 – 09/2026
France compétences	94 %
Reste à charge titulaire	6 %

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