

Concepteur et réalisateur de films d'animation

RNCP42219 · 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	L1304, E1205
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
GOBELINS-CCI PARIS ILE DE FRANCE · SIRET : 89003049700022

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le diplôme « 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.

Quatrième pays exportateur d'animation au niveau mondial après les Etats-Unis et le Japon (l'animation étant le premier genre Français dans les salles étrangères en 2023), 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.

Par ailleurs, les enjeux liés à la responsabilité sociétale des entreprises (RSE), à l'inclusion et à l'écoresponsabilité, ainsi que l'émergence rapide de l'intelligence artificielle générative et l'évolution des standards, façonnent les pratiques du secteur et nécessitent des compétences adaptables à ces nouvelles réalités.

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 diplôme "Concepteur réalisateur de films d'animation" allie ainsi créativité artistique, capacité d'innovation technique et compétences de direction et de pilotage 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. Mise en œuvre des usages avancés et spécialisés des outils numériques
2. Mobilisation et production de savoirs hautement spécialisés
3. Mise en œuvre d'une communication spécialisée pour le transfert de connaissances
4. Contribution à la transformation en contexte professionnel

5. Élaboration 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, intégrant notamment les impacts environnementaux et inclusifs
- L'élaboration d'un argumentaire de ses choix et la formalisation de supports de présentation
- La présentation argumentée de sa proposition artistique

6. 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 (transposition du scénario en illustrations/dessins) du film d'animation
- La réalisation et la validation de l'animatique du film d'animation
- La réalisation du layout (préparation et la mise en place des personnages dans les décors pour chaque plan) du film d'animation

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

- La participation à la planification des différentes étapes de fabrication du film d'animation
- La définition du pipeline de production 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

8. 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

9. 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 (superposition des dessins de personnages, des arrière-plans, et des effets spéciaux)
- La réalisation du montage et de l'étalonnage du film d'animation
- La réalisation du générique du film d'animation

10. 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

11. 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

- 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
- 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 intégrant les impacts environnementaux et les principes de diversité et de représentation inclusive
 - 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
 - Élaborer 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 cinématographiques
 - Concevoir l'univers visuel d'un film d'animation en collaboration avec un concept artist
 - Élaborer 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 (layout)
 - 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 œuvre des différentes étapes de production du film d'animation
 - Participer à l'établissement du pipeline (processus structuré) de production du film d'animation en concertation avec le producteur du projet
 - Évaluer 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
 - Diriger la conception des assets (personnages, objets) du film d'animation
 - Diriger les travaux des animateurs et 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 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
- Élaborer des outils et supports de présentation et de valorisation de ses réalisations intégrant les principes d'accessibilité
- 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...)
- Pratiquer une veille artistique, technologique et socio-économique constante sur le marché du travail et ses évolutions
- Développer ses compétences professionnelles, en mettant en œuvre les actions permettant d'actualiser ses pratiques au regard des innovations technologiques

Blocs de compétences

RNCP42219BC01 — Mettre en œuvre 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

Rédaction d'un rapport réflexif sur une expérimentation technologique, artistique ou méthodologique

Conception et réalisation d'un film de fin d'études en équipe internationale pluridisciplinaire mobilisant la sélection et la maîtrise des outils numériques avancés/en vigueur dans le secteur

RNCP42219BC02 — 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

Rédaction d'un rapport réflexif sur une expérimentation technologique, artistique ou méthodologique

Conception et réalisation d'un film de fin d'études en équipe internationale pluridisciplinaire

RNCP42219BC03 — Mettre en œuvre 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

Rédaction d'un rapport réflexif sur une expérimentation technologique, artistique ou méthodologique

Conception et réalisation d'un film de fin d'études en équipe internationale pluridisciplinaire, incluant la formalisation et la transmission des partis pris narratifs, créatifs et techniques du projet

RNCP42219BC04 — 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

Conception et réalisation d'un film de fin d'études en équipe internationale pluridisciplinaire.

Rédaction d'un rapport réflexif sur le management d'une production sous l'angle humain, technique et artistique

RNCP42219BC05 — 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'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 intégrant les impacts environnementaux et les principes de diversité et de représentation inclusive
- 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
- Élaborer 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 cinématographiques
- Concevoir l'univers visuel d'un film d'animation en collaboration avec un concept artist
- Élaborer 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 (layout)
- 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 œuvre des différentes étapes de production du film d'animation
- Participer à l'établissement du pipeline (processus structuré) de production du film d'animation en concertation avec le producteur du projet
- Évaluer 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

Conception d'un projet de film d'animation incluant les livrables suivants :

- 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 (planches de tendances), cahier de références...) intégrant l'impact environnemental des choix, la prise en compte de la conception universelle accessibilité
- La bible graphique d'une séquence
- Le storyboard d'une séquence
- L'animatique d'une séquence
- Le layout 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

RNCP42219BC06 — 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 et 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 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

Réalisation d'un film d'animation en équipe internationale pluridisciplinaire incluant les livrables 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

RNCP42219BC07 — Gérer l'évolution de son activité professionnelle

LISTE DE COMPÉTENCES

- Élaborer des outils et supports de présentation et de valorisation de ses réalisations intégrant les principes d'accessibilité
- 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...)
- Pratiquer une veille artistique, technologique et socio-économique constante sur le marché du travail et ses évolutions
- 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

59.11.22 : Films cinématographiques

59.11C : Production de films pour le cinéma

59.11A : Production de films et de programmes pour la télévision

58.21 : Edition de jeux électroniques

Les entreprises employeuses sont principalement les studios d'animation, et plus marginalement les studios de jeu vidéo, les studios spécialisés dans les effets spéciaux, la publicité :

- Les studios d'animation français faisant du long métrage ou de la série
- 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

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le concepteur réalisateur de film d'animation peut occuper différents emplois dans la chaîne de réalisation d'un film.

En sortie de diplôme, les postes suivants seront les plus fréquents :

- Concept artist (Création de la bible graphique, de l'univers et des personnages)
- Directeur Artistique
- Chara designer (Création de personnages)
- Set designer (Design de décor)
- Storyboarder (Transcription du scénario en image)
- Layout artist (Mise en place décor traits et poses clés)
- Décor couleur
- Animateur
- Compositing (Assemblage et harmonisation des composantes du plan)
- Réalisateur/auteur de film d'animation

En fonction de la structure et après expérience, il peut occuper ces emplois à différents niveaux de responsabilité (junior, mid, senior, lead/superviseur, directeur).

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

- Titulaire d'une certification de niveau 6 minimum en cinéma d'animation ou disposant de 3 ans d'expérience professionnelle équivalente dans ce secteur incluant de l'animation 2D et 3D, dans les domaines de la modélisation et rendu 3D, du design de décor, de la couleur, du storyboard ou du design de personnage, l'utilisation de logiciels spécialisés du compositing et de l'animation
- Niveau d'anglais intermédiaire correspondant à un B2

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

La réalisation d'une période de pratique professionnelle

Conditions d'accès au jury professionnel final

- Avoir satisfait aux exigences du règlement intérieur et du règlement pédagogique
- Avoir délivré un film finalisé à la date prévue par le cahier des charges du film de fin d'études

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, VAE

1. - Président et Vice-président appartenant à un corps d'enseignants-chercheurs désignés par le recteur d'académie
2. - Secrétaire de Jury désigné par le recteur d'académie
3. - Membres nommés par le recteur d'académie après consultation de l'École :
 - Directeur général de l'École ou son représentant
 - Responsable du programme
 - Au moins deux enseignants représentant les différentes disciplines enseignées dans le programme
 - Deux professionnels du secteur

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2030
Date de dernière délivrance possible	31/08/2033

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2024	44	0	60 %	—
2023	55	0	44 %	90 %
2022	49	0	59 %	89 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP36842

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
Concepteur et réalisateur de films d'animation

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/42219/>