

Concepteur et réalisateur de films d'animation	N° de fiche RNCP 36842	Date : 11/3/2022
https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36842/		

N° Activ.	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Formation initiale / compétences visées par la formation	Modalités d'évaluation
1.1. Elaboration d'un projet de film d'animation	<p>Activités principales :</p> <p>L'écriture ou l'analyse du scénario et du cahier des charges du projet de film d'animation</p> <p>La définition des concepts artistiques et les choix techniques, narratifs et stylistiques</p> <p>L'élaboration d'un argumentaire de ses choix et la formalisation de supports de présentation</p> <p>La présentation argumentée de sa proposition artistique</p>		<p>En participant à son écriture ou en s'appuyant sur l'analyse de ses documents descriptifs (scénario, bible littéraire ou cahier des charges), élaborer un projet de film d'animation, en définissant de façon argumentée ses intentions et orientations créatives et techniques, afin d'établir et de présenter aux parties prenantes une proposition conciliant ambition artistique et contraintes de production.</p> <p>Dans le cadre d'un projet de création ou d'adaptation issu de son initiative :</p> <p>1) Participer à l'élaboration du scénario d'un film d'animation au sein d'un collectif d'auteurs, en concevant et développant la trame, les personnages, le rythme et les actions de l'intrigue à mettre en image, afin de produire le document support (scénario ou synopsis) au développement du projet.</p> <p>Dans le cadre d'un projet de commande :</p> <p>2) 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), en identifiant les éléments constituant son système de contraintes internes (genre, format, durée, style, ambition) et externes (public cible, canaux de distribution, objectifs commerciaux, moyens à disposition), afin de définir les caractéristiques propres à l'œuvre à réaliser.</p> <p>3) Choisir les concepts et partis pris créatifs soutenant le développement d'un film d'animation, en faisant l'interprétation visuelle du scénario et en explorant différentes solutions et champs de références stylistiques, esthétiques et narratifs, afin d'élaborer une proposition artistique conjuguant originalité, cohérence et satisfaction des attentes des promoteurs du projet.</p> <p>4) Définir les orientations techniques à privilégier pour la réalisation d'un film d'animation, en s'assurant de leur adéquation aux options artistiques et stylistiques envisagées et en veillant à leur faisabilité au regard des moyens financiers et des compétences qu'elles exigent.</p>	<p>(Année 1)</p> <p>CRFA21_M05 : Écriture (C. 1)</p> <p>CRFA21_M02 : Narration (C. 2 à 7)</p>	<p>Les candidats doivent présenter les productions suivantes :</p> <p>1/ (Module CRFA21_M05 : Écriture - Individuel)</p> <p>En lien avec la compétence n° 1 :</p> <p>Le scénario d'un film d'animation</p> <p>2/ (CRFA43_M02 : Narration - Individuel)</p> <p>En lien avec les compétences n° 2 à 7 :</p> <p>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, cahier de références...).</p> <p>Le scénario et la proposition artistique sont présentés à l'oral devant jury en anglais</p> <p>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</p> <p>1/</p> <p>Mise en situation professionnelle reconstituée</p> <p>Travail individuel</p> <p>Production écrite et orale</p> <p>2/</p> <p>Mise en situation professionnelle reconstituée</p> <p>Travail individuel</p> <p>Production écrite et orale</p>
1.2. Direction du développement artistique et graphique du film d'animation	<p>Activités principales :</p> <p>La conception graphique des personnages et de leur environnement</p> <p>La définition de l'univers visuel du film d'animation (ambiance, luminosité, couleurs)</p> <p>L'établissement et la validation du storyboard du film d'animation</p> <p>La réalisation et la validation de l'animation du film d'animation</p> <p>La réalisation du lay out du film d'animation</p>		<p>En concevant visuellement son univers et ses différents personnages et en opérant les choix de narration et de mise en scène, diriger le développement artistique et graphique d'un film d'animation, en veillant à la production des outils et documents nécessaires à sa fabrication (bible graphique, storyboard, animatique et lay out).</p> <p>1) 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, afin de leur permettre de créer visuellement les personnages de l'intrigue et de les singulariser par leurs particularités physiques, psychiques et socio-culturelles.</p> <p>2) Concevoir l'univers visuel d'un film d'animation en collaboration avec un concept artist, en définissant et validant les différentes options concernant les personnages, décors et les choix d'ambiance, luminosité et couleurs, afin de construire un environnement cohérent et original, tout en veillant au respect de la charte visuelle dans le cas d'une commande basée sur un cahier des charges.</p> <p>3) Elaborer la bible graphique d'un film d'animation, en compilant tous les éléments de conception concernant les personnages et leur univers visuel, afin de constituer et de mettre à disposition un document de référence et de cadrage pour les travaux de lay out, d'animation, de production des décors et de colorisation.</p> <p>4) Construire la mise en image et la mise en scène d'un film d'animation, en établissant la narration visuelle de l'histoire et en définissant les choix de rythme, d'enchaînement, de plans et de cadres.</p> <p>5) Réaliser le storyboard d'un film d'animation au moyen d'un outil informatique dédié, en intégrant pour chaque plan les éléments complets composant chaque image et en vérifiant la cohérence graphique, stylistique et narrative du document, ainsi que la faisabilité des choix opérés, afin de fixer le cadre de référence dans lequel opéreront les animateurs durant la phase de fabrication du film d'animation.</p>	<p>(Année 1)</p> <p>CRFA21_M02 : Narration</p> <p>CRFA22_M01 : Film de Fin d'Études Conception*</p>	<p>(CRFA43_M02 : Narration - Individuel) et CRFA22_M03 - Film de fin d'étude/Préproduction]</p> <p>Les candidats doivent présenter les productions suivantes :</p> <p>1/</p> <p>En lien avec les compétences n° 1 à 3 :</p> <p>La bible graphique d'un film d'animation</p> <p>2/</p> <p>En lien avec les compétences n° 4-5 :</p> <p>Le storyboard d'un film d'animation</p> <p>3/</p> <p>En lien avec la compétence n° 6 :</p> <p>L'animatique d'un film d'animation</p> <p>4/</p> <p>En lien avec la compétence n° 7 :</p> <p>Le lay out d'un film d'animation</p> <p>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</p> <p>1/</p> <p>Mise en situation professionnelle reconstituée</p> <p>Travail individuel</p> <p>Production écrite et orale</p>

<p>1.3. Organisation de la chaîne de fabrication (pipeline) du film d'animation</p>	<p>Activités principales :</p> <p>La définition du pipeline de production du film d'animation</p> <p>La planification des différentes étapes de fabrication du film d'animation</p> <p>La définition des compétences techniques et artistiques à mobiliser sur le projet</p> <p>Le choix et la sélection des professionnels à recruter, en collaboration avec le producteur</p>	<p>En définissant ses différentes étapes et en établissant leur calendrier et leur articulation dans le temps, organiser la chaîne de fabrication d'un film d'animation en relation étroite avec son producteur, en participant à l'évaluation et aux choix des ressources humaines à impliquer, afin d'optimiser son processus et ses conditions de réalisation compte tenu des contraintes artistiques, techniques et financières du projet.</p> <p>1) 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, afin d'ordonner son processus de fabrication.</p> <p>2) Définir les conditions de mise en œuvre des différentes étapes de production du film d'animation, en évaluant leurs durées respectives, en établissant leur articulation dans le temps et les moyens techniques et humains affectés à chacune, afin de construire une organisation optimale et correctement dimensionnée.</p> <p>3) Établir le pipeline de production du film d'animation en concertation avec le producteur du projet, en formalisant le calendrier de réalisation de ses différentes étapes et en y associant les modalités de validation, les intervenants et les moyens matériels mobilisés à chacune d'elle, afin de disposer d'un document unique de référence permettant le cadrage et le contrôle des acteurs du projet et de leurs contributions respectives.</p> <p>4) 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 et en tenant compte des besoins générés par les orientations techniques et artistiques du projet, afin d'établir en collaboration étroite avec le producteur la liste des professionnels à recruter et l'organigramme des équipes à mobiliser.</p> <p>5) Participer à l'établissement des profils de professionnels à recruter, en définissant les critères d'aptitudes techniques, artistiques et de personnalité à satisfaire, afin de permettre au producteur de constituer les équipes impliquées dans la fabrication du film d'animation.</p> <p>6) Sélectionner les chefs de poste et proches collaborateurs à impliquer sur le projet, en s'assurant de la compatibilité de leur profil et de leur expérience avec les spécificités de l'œuvre à réaliser compte tenu de ses orientations créatives et techniques, afin de pouvoir s'appuyer sur de proches collaborateurs partageant sa vision artistique.</p>	<p>(Année 1 - individuel) : CRA21_M02 : Narration</p> <p>(Année 2 - en collectif) : CRA22_M03 : Préproduction</p>	<p><i>CRA22_M03 Film de fin d'étude/Préproduction</i></p> <p>Les candidats doivent présenter les productions suivantes :</p> <p>1/ En lien avec les compétences n° 1 à 3 : Le pipeline de production du film d'animation, formalisé avec un outil informatique</p> <p>2/ En lien avec la compétence n° 4 : La liste des professionnels techniques et artistiques à impliquer dans le projet</p> <p>3/ En lien avec les compétences n° 5-6 : Les critères de choix et de sélection professionnels techniques et artistiques à impliquer dans le projet</p> <p>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</p> <p>1/ 2/ et 3/ Mise en situation professionnelle reconstituée Travail individuel Production écrite</p>
<p>2.1 Direction de l'animation des personnages du film d'animation</p>	<p>Activités principales :</p> <p>La réalisation et le suivi de la modélisation des personnages, dans le cas de films réalisés en 3D numérique</p> <p>La réalisation et le suivi de l'animation des personnages</p> <p>La vérification et la validation des travaux d'animation</p>	<p>En suivant étroitement les travaux des équipes techniques et artistiques dédiées, diriger l'animation des personnages d'un film d'animation, en donnant ses instructions, en prodiguant ses conseils et en examinant et validant les travaux réalisés, afin de donner vie, mouvements et vraisemblance aux protagonistes du film.</p> <p>Dans le cadre d'un film d'animation réalisé en images de synthèse 3D numérique :</p> <p>1) Diriger la modélisation des personnages et objets du film d'animation, en validant les étapes permettant de leur conférer volumes, textures, ombres, couleurs, squelettes et musculatures, afin de mettre à disposition des animateurs 3D les moyens pour leur donner vie et vraisemblance.</p> <p>Dans le cadre d'un film d'animation réalisé soit en techniques d'animation 2D soit en images de synthèse 3D :</p> <p>2) Diriger les travaux des animateurs, en leur transmettant ses consignes et attentes concernant les spécificités et le jeu de chaque personnage, afin d'insuffler la vie aux personnages et de leur donner mouvements, gestuelles et expressions.</p> <p>3) Conseiller les animateurs, en leur donnant des indications et solutions graphiques et techniques, afin d'améliorer leur travail et d'obtenir un résultat exprimant la singularité de chaque personnage et révélant leur personnalité et leur état émotionnel.</p> <p>4) Valider les travaux d'animation des différentes scènes du film d'animation, en vérifiant la cohérence globale de chaque séquence en termes de rythme et de continuité et en s'assurant du respect de ses intentions créatives et de mise en scène.</p>	<p>(Année 1, production individuelle) CRA21_M01 : Mécanique du corps 3D CRA21_M03 : Animation 2D-3D</p> <p>(Année 2, production collective) CRA22_M04 : Film de Fin d'Études / Production</p>	<p>Les candidats doivent présenter les productions suivantes :</p> <p>1/ L'animation « time-lockée » d'une séquence d'animation (CRA22_M04 et jury pro)</p> <p>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</p> <p>1/ Mise en situation professionnelle reconstituée Travail collectif Production objet audiovisuel</p>
<p>2.2. Supervision de la finalisation d'un film d'animation</p>	<p>Activités principales :</p> <p>La réalisation des effets spéciaux du film d'animation</p> <p>La réalisation de la sonorisation synchronisée du film d'animation</p> <p>La réalisation du compositing, dans le cas de films réalisés en 3D numérique</p> <p>La réalisation du montage et de l'étalonnage du film d'animation</p> <p>La réalisation du générique du film d'animation</p>	<p>"En dirigeant les différentes étapes d'intégration des effets spéciaux, de sonorisation synchronisée, de compositing, de montage et d'étalonnage, superviser la finalisation d'un film d'animation, en s'assurant de la qualité, de la cohérence du résultat et du respect de ses intentions créatives.</p> <p>1) Superviser la réalisation des effets spéciaux du film d'animation, en participant à la définition et au choix des solutions techniques et logicielles à utiliser et en vérifiant la qualité de leur intégration et l'atteinte du rendu escompté, afin d'optimiser la vraisemblance et la crédibilité des actions visualisées.</p> <p>2) Diriger la sonorisation du film d'animation, en opérant les choix d'intégration des dialogues, bruitages et musiques d'illustration et en s'assurant de leur bonne synchronisation avec les images, afin d'obtenir un résultat cohérent, vraisemblable et garantissant la production des effets recherchés.</p> <p>3) Superviser la mise en lumière des différentes scènes d'un film d'animation, en concevant l'ambiance lumineuse de chacune et en opérant les choix de placement et de combinaison d'éclairage, afin d'obtenir une image sophistiquée tout en minorant les coûts de production.</p> <p>Superviser la combinaison des séries d'images pour chaque plan afin d'obtenir un rendu sophistiqué tout en minorant les coûts de production (dans l'étape qui consiste à user de masques, de filtres, d'outils de variation de couleurs, luminosité, etc, sur les différentes couches d'image avec un logiciel de compositing).</p>	<p>(Année 2) CRA44_M05 : Film de Fin d'Études / Post-production</p>	<p><i>(Film de fin d'étude - tous les modules ou plus particulièrement la prod et post prod)</i></p> <p>Les candidats doivent présenter les productions suivantes :</p> <p>1/ Le master du film d'animation sonorisé</p> <p>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</p> <p>1/ Mise en situation professionnelle reconstituée Travail collectif Production objet audiovisuel</p>

<p>2.3. Management des équipes techniques et artistiques impliquées dans la réalisation du film d'animation</p>	<p>Activités principales :</p> <p>L'organisation et la distribution des activités et tâches des intervenants de la fabrication du film d'animation</p> <p>Le suivi des étapes de réalisation et la gestion de la temporalité de la production du film d'animation</p> <p>La gestion et la résolution des aléas et problèmes affectant le processus de production.</p> <p>Le reporting des étapes de réalisation du film auprès du producteur et, le cas échéant, du commanditaire</p>	<p>En organisant au préalable leurs modalités de travail et en définissant la répartition des rôles et missions de chacun, manager en anglais les équipes techniques et artistiques impliquées dans la réalisation d'un film d'animation, en assurant le suivi des étapes de réalisation et la gestion des problèmes et aléas pouvant survenir, afin de garantir le respect des échéances fixées et d'éviter les dépassements budgétaires.</p> <p>1) Organiser le travail des équipes pluridisciplinaires et multiculturelles impliquées dans la fabrication d'un film d'animation, en préconisant les méthodes à appliquer au regard des spécificités du projet et en définissant les rôles, contributions et périmètres d'activité et de responsabilité de chacun, afin d'optimiser et de sécuriser la production du collectif.</p> <p>2) Identifier les adaptations de poste de travail et modalités particulières à mettre en œuvre à destination des professionnels en situation de handicap en accord avec le producteur, en déterminant les solutions pratiques correspondant à leurs besoins spécifiques, afin de garantir leur accessibilité et leur autonomie.</p> <p>3) Encadrer les travaux réalisés par les équipes pluridisciplinaires et multiculturelles impliquées dans la fabrication d'un film d'animation, en s'appuyant sur ses chefs de poste pour spécifier la nature des livrables attendus et les exigences de qualité et délai fixées, afin d'assurer le respect des objectifs de la production.</p> <p>4) 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, afin de maintenir un climat favorisant la motivation et l'implication du collectif.</p>	<p>(Année 2) CRFA22_M01 : Film de Fin d'Études / Conception CRFA22_M03 : Film de Fin d'Études / Pré-production CRFA22_M04 : Film de Fin d'Études / Production CRFA22_M05 : Film de Fin d'Études / Post-production CRFA22_M06 : Management d'une production</p>	<p>(Film de fin d'étude - tous les modules ou plus particulièrement la prod et post prod)</p> <p>Toutes les compétences de la composante du bloc sont évaluées sur la base d'une seule production :</p> <p>- Le management d'une production sur les plans humains, tech et artistique observé en situation (COLL & INDIV) et donnant lieu à un rapport écrit individuel (comportant un volet collectif)</p> <p>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</p> <p>Mise en situation professionnelle reconstituée Travail individuel dans un contexte collectif Restitution orale</p>
<p>3. Promotion de ses réalisations et la gestion de l'évolution de son activité professionnelle</p>	<p>Activités principales :</p> <p>La promotion de ses réalisations</p> <p>La constitution d'un réseau professionnel dans le secteur de la production de film d'animation</p> <p>La veille sur les évolutions artistiques, technologiques et sociétales</p>	<p>En mettant en œuvre les outils et actions contribuant à la valorisation de son œuvre et favorisant son intégration dans son environnement professionnel, assurer la promotion et la gestion de l'évolution de son activité professionnelle, afin de contribuer à sa pérennité, son développement et son rayonnement.</p> <p>1) Elaborer des outils et supports de présentation et de valorisation de ses réalisations, en choisissant au préalable les canaux – notamment digitaux – sur lesquels les déployer et en veillant à la qualité de leur formalisation et à leur adéquation avec la cible visée, afin de faire reconnaître son talent au sein de la profession et de contribuer au développement de sa carrière.</p> <p>2) Participer à la promotion de ses réalisations dans un contexte institutionnel et/ou médiatique, en structurant et en exposant oralement les choix créatifs opérés et les messages sous-jacents à son œuvre et en veillant à l'adaptation de son discours aux caractéristiques de son auditoire, afin d'éveiller la curiosité et de susciter l'intérêt et l'envie des spectateurs.</p> <p>3) Construire un réseau de relations professionnelles au sein du secteur de l'audiovisuel et du cinéma, en sélectionnant les manifestations auxquelles participer et en identifiant les collectifs au sein desquels s'insérer, afin de se constituer un carnet d'adresses porteurs d'opportunités.</p> <p>4) Développer des liens privilégiés avec des acteurs choisis de son environnement professionnel (producteurs, métiers de l'animation...), afin de favoriser son insertion et les sollicitations en vue de collaboration sur des projets de films d'animation.</p> <p>5) Pratiquer une veille artistique, technologique et socio-économique, en identifiant les sources d'information à consulter et les événements professionnels à suivre, afin d'identifier les évolutions sociétales et techniques touchant son secteur d'activités et de renouveler continuellement son identité artistique.</p> <p>6) Développer ses compétences professionnelles, en mettant en œuvre les actions permettant d'actualiser ses pratiques au regard des innovations technologiques, afin de contribuer au renouvellement de ses pratiques de réalisation.</p> <p>7) Manager son projet d'activité professionnelle dans le domaine du film d'animation, en définissant et en faisant évoluer son positionnement au regard des évolutions technologiques, économiques et sociologiques impactant son environnement, afin d'assurer la pérennité de son activité.</p>	<p>(Année 2) CRFA22_M02 : Stage et Rapport de stage (C. 3 à 5) CRFA22_M04 : Expérimentation et écrit réflexif (C. 6 et 7) CRFA44_M07 : Jury Professionnel et bande démo (C.1 et 2)</p>	<p>(CRFA44_M06 : Jury Professionnel - Individuel)</p> <p>Les candidats doivent présenter les productions suivantes :</p> <p>1/ En lien avec la compétence n° 1 : Le dossier de promotion d'une réalisation</p> <p>2/ En lien avec la compétence n° 2 : Le pitch de présentation d'une réalisation (jury pro)</p> <p>3/ En lien avec les compétences n° 3 à 5 : Une cartographie de l'industrie et des contacts dans l'animation, Un positionnement professionnel.</p> <p>4/ En lien avec les compétences n° 6 et 7 : Un rapport d'étonnement sur une innovation technologique</p> <p>Modalités d'évaluation pour les candidats issus de la formation :</p> <p>1/ Mise en situation Travail individuel Production numérique</p> <p>2/ Mise en situation reconstituée Travail individuel Production orale</p> <p>3/ Mise en situation Travail individuel Production écrite</p> <p>4/ Etude de cas Travail individuel Production écrite</p>