

❖ Appellations

- | | |
|--|---|
| ☐ Animateur / Animatrice 2D 3D - films d'animation | ☐ Motion designer - films d'animation |
| ☐ Animateur / Animatrice 2D - films d'animation | ☐ Opérateur / Opératrice compositing - films d'animation |
| ☐ Animateur / Animatrice 3D - films d'animation | ☐ Plasticien / Plasticienne volume - films d'animation |
| ☐ Animateur / Animatrice volume - films d'animation | ☐ Stéréographe 3D - films d'animation |
| ☐ Décorateur / Décoratrice volume - films d'animation | ☐ Story boarder - films d'animation |
| ☐ Graphiste dessinateur / dessinatrice - films d'animation | ☐ Technicien / Technicienne compositing - films d'animation |
| ☐ Infographiste effets spéciaux - films d'animation | ☐ Technicien / Technicienne en capture de mouvement (Motion capture) - films d'animation |
| ☐ Infographiste effets visuels numériques - films d'animation | ☐ Technicien / Technicienne feuille d'exposition - films d'animation |
| ☐ Infographiste modélisation - films d'animation | ☐ Technicien / Technicienne scan - films d'animation |
| ☐ Infographiste rendu et éclairage - films d'animation | ☐ Technicien / Technicienne setuper 3D - films d'animation |
| ☐ Layout man / woman - films d'animation | ☐ Technicien / Technicienne trace colorisation - films d'animation |
| ☐ Modélisateur / Modélisatrice 3D - films d'animation | |

❖ Définition

Crée tout ou partie des éléments graphiques et visuels d'un film d'animation ou d'un "live-action film" (court ou long métrage, série, programme court, ...) destiné à la télévision, au cinéma, à internet, ...

Peut réaliser des effets spéciaux VFX - Visual effects en 3D.

Peut coordonner une équipe.

Peut superviser une phase de la chaîne de création d'un film d'animation (pré-production, production ou postproduction).

❖ Accès à l'emploi métier

Cet emploi/métier est accessible avec un diplôme de niveau Bac+2 (Diplôme des métiers d'art, ...) à Master (Master professionnel, ...) dans le secteur du cinéma d'animation, du dessin animé, en art et technologie de l'image.

Il peut être accessible sans diplôme avec des qualités artistiques et/ou techniques.

La présentation de travaux personnels (bande démo) est nécessaire pour l'obtention de contrats.

La pratique de l'anglais est indispensable.

La maîtrise de l'outil informatique (palette graphique, images de synthèse, ...) est exigée.

Les recrutements sont ouverts sur contrat de travail à durée déterminée d'usage ou sur contrat de travail à durée indéterminée.

❖ Conditions d'exercice de l'activité

L'activité de cet emploi/métier s'exerce au sein de studios de films d'animation, de sociétés de production de films d'animation, ... en tant que salarié ou indépendant, en relation avec les différents intervenants de la chaîne de création du film d'animation ou du "live-action film".

❖ Compétences de base

Savoir-faire		Savoirs
☐ Analyser les besoins du client ☐ Traduire un concept ou un script en représentation visuelle ☐ Modéliser des éléments graphiques ☐ Définir la composition d'éléments graphiques ☐ Intégrer les éléments d'animation dans le chaînage global du pipe-line d'animation ☐ Contrôler la conformité de réalisation d'un projet ☐ Déterminer des actions correctives	Es Ae Ar Ar Ar C Rc	☐ Techniques de dessin ☐ Techniques d'infographie ☐ Colorimétrie ☐ Chaîne de création d'un film d'animation ☐ Réalisation de story-board ☐ Modélisation 3D ☐ Règles de sécurisation de fichiers informatiques ☐ Logiciel d'animation 2D ☐ Logiciel d'animation 3D ☐ Logiciels d'image de synthèse

❖ Compétences spécifiques

Savoir-faire		Savoirs
☐ Mettre en images le scénario du film d'animation (story-board ou scénarimages) ☐ Concevoir l'univers artistique du film d'animation	Ar Ar	☐ Dessin de détail ☐ Techniques de l'aquarelle ☐ Techniques cinématographiques (cadrage, mouvements de caméra, ...) ☐ Règles d'élaboration d'une Charte Graphique
☐ Réaliser la modélisation de personnages, véhicules, objets et décors par les textures ☐ Réaliser la modélisation de personnages, véhicules, objets et décors par le volume ☐ Réaliser la modélisation de personnages, véhicules, objets et décors par les couleurs	Ar Ar Ar	☐ Techniques d'élaboration de maquette ☐ Techniques de Layout décor
☐ Déterminer et gérer l'éclairage	Ar	☐ Logiciel d'éclairage

❖ Compétences spécifiques

Savoir-faire		Savoirs
☐ Réaliser l'animation des personnages au moyen de Set up (création de squelettes d'animation) ☐ Réaliser l'animation des personnages au moyen de Motion capture (capture de mouvements)	Ar Ar	☐ Anatomie animale ☐ Anatomie humaine ☐ Techniques d'animation de l'image ☐ Logiciel de motion capture
☐ Concevoir la stéréoscopie (3D relief) ☐ Concevoir les effets spéciaux (fluides, particules, tissus, cheveux, muscles, corps, ...) ☐ Concevoir la pixellisation	A Ar A	
☐ Effectuer des opérations de compositing : Modification d'éléments filmés (cache / restore) ☐ Effectuer des opérations de compositing : Suppression de fond vert (keying) ☐ Effectuer des opérations de compositing : Stabilisation d'éléments filmés (traking) ☐ Effectuer des opérations de compositing : Etalonnage des couleurs et lumières ☐ Effectuer des opérations de compositing : Gestion de passes de rendu 3D ☐ Effectuer des opérations de compositing : Création d'arrière-plans par combinaison de plusieurs éléments (matte painting) ☐ Effectuer des opérations de compositing : Intégration des effets spéciaux	Ar Ar Ar Ar Ar Ar Ar	☐ Techniques de compositing
☐ Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en animation 2D ☐ Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en animation 3D ☐ Utiliser des outils de traitement ou d'intégration d'effets spéciaux VFX - Visual effects	R Ar Ar	
☐ Utiliser des logiciels	C	☐ Logiciel 3DS MAX ☐ Logiciel After Effects ☐ Logiciel Anime Studio ☐ Logiciel Arnold ☐ Logiciel Blender ☐ Logiciel Character Studio ☐ Logiciel Cinéma 4D ☐ Logiciel Corel Draw ☐ Logiciel Dreamweaver ☐ Logiciel Fireworks ☐ Logiciel Flash ☐ Logiciel FrameMaker ☐ Logiciel Houdini

❖ Compétences spécifiques

Savoir-faire	Savoirs	
	☐ Logiciel Illustrator ☐ Logiciel InDesign ☐ Logiciel LightWave ☐ Logiciel Matchmover ☐ Logiciel Maya ☐ Logiciel Mental-ray / V-ray ☐ Logiciel Motion Builder ☐ Logiciel Nuke ☐ Logiciel Page Maker ☐ Logiciel Painter ☐ Logiciel Photoshop ☐ Logiciel Quark Express ☐ Logiciel Realflow ☐ Logiciel TVPaint ☐ Logiciel Toon Boom ☐ Logiciel XSI Softimage ☐ Logiciel Zbrush ☐ Logiciels StopMotion / iStopMotion	
☐ Superviser la pré-production d'un film d'animation ☐ Superviser la production d'un film d'animation ☐ Superviser la postproduction d'un film d'animation	Ea Ea Ea	
☐ Coordonner l'activité d'une équipe	Es	☐ Management

❖ Environnements de travail

Structures	Secteurs	Conditions
☐ Société de post-production cinématographique ☐ Société de production audiovisuelle, cinématographique ☐ Studio de création graphique ☐ Studio de films d'animation	☐ Audiovisuel ☐ Cinéma ☐ Spectacle ☐ Télévision	☐ Travail en indépendant

❖ Mobilité professionnelle

Emplois / Métiers proches

Fiche ROME	Fiches ROME proches
L1510 - Films d'animation et effets spéciaux Toutes les appellations	E1104 - Conception de contenus multimédias Toutes les appellations
L1510 - Films d'animation et effets spéciaux Toutes les appellations	E1205 - Réalisation de contenus multimédias Toutes les appellations
L1510 - Films d'animation et effets spéciaux Opérateur / Opératrice compositing - films d'animation	L1507 - Montage audiovisuel et post-production Opérateur / Opératrice intégration numérique

Emplois / Métiers envisageables si évolution

Fiche ROME	Fiches ROME envisageables si évolution
L1510 - Films d'animation et effets spéciaux Toutes les appellations	B1101 - Création en arts plastiques Vidéaste
L1510 - Films d'animation et effets spéciaux Toutes les appellations	K2105 - Enseignement artistique Formateur / Formatrice en techniques de l'image
L1510 - Films d'animation et effets spéciaux Toutes les appellations	L1304 - Réalisation cinématographique et audiovisuelle Toutes les appellations