



ANIMATEUR 2D / 3D

L'animateur intervient dans la fabrication d'un objet audiovisuel dans la deuxième grande étape : la production.

Métier de référence >
Animateur·rice 2d/3d

Fiche ROME

E1205 Réalisation de contenus multimédias

Formation de référence et accès à l'emploi

Pour devenir animateur·rice, une formation spécifique est fortement recommandée, d'autant que de plus en plus de connaissances techniques (notamment la maîtrise de logiciels dédiés) sont requises. Il existe de nombreuses écoles qui forment à l'animation, chacune affichant des spécificités (plutôt tournées vers la 2D, ou la 3D ou les VFX). Les formations vont des niveaux bac+2 à bac+5. Les étudiants souhaitant augmenter leur polyvalence peuvent enchaîner différents cursus dans différentes écoles.

A noter : un réseau d'écoles d'animation, baptisé Réseau des Ecoles françaises de Cinéma

Description

(Dessinateur d'animation, graphiste, infographiste)

L'animateur (du latin « anima » = âme) donne vie aux personnages créés par les auteurs graphiques en suivant les consignes du storyboard et sous la houlette du directeur d'animation (ou chef animateur) et du réalisateur. Selon les cas, il peut aussi animer des éléments de décor, ou gérer des foules ou des effets spéciaux.¹

Préparation de l'animation :

L'animateur s'inscrit dans une chaîne de fabrication, qu'il doit comprendre. Il prend ainsi connaissance du projet dans son ensemble à partir des directives du réalisateur, du pack design, du storyboard et/ou de l'animatic. Il consacre une grande part de son travail à observer, analyser, comprendre, les mouvements avant de créer l'animation elle-même.

Il organise son travail afin de respecter les contraintes de temps (en nombre de secondes d'animation ou de dessins à fournir par jour ou par semaine). Il peut être amené à faire des recherches sur papier, par le dessin. Il définit une méthodologie d'approche de la scène à traiter.

Réalisation de l'animation :

Une fois cette phase préparatoire terminée, il crée l'animation aux moyens de logiciels dédiés / d'outils graphiques informatiques. Il restitue les mouvements, par exemple d'un personnage, d'une foule, (...), image par image. Une fois ce mouvement conçu, l'animateur visionne l'enchaînement de ces différentes images (arrêtées) pour vérifier la qualité de l'animation qu'il est en train de réaliser. L'animateur fait valider régulièrement son travail, souvent quotidiennement.

d'Animation (RECA) a été créé à la demande du Centre National du Cinéma et de l'image animée : il regroupe 25 écoles qui se sont engagées à fournir une information claire et vérifiée sur leur offre de formation www.reca-animation.com.

Les jeunes diplômés peuvent entrer directement au poste d'animateur (en série TV par exemple, rarement sur un long métrage). Les embauches se font sur CV mais aussi et surtout sur présentation d'une bande démo³ ou d'un book⁴, voire après avoir passé des tests d'aptitude in situ.

Travailler avec une problématique de handicap

[Télécharger la documentation](#)

Le métier en vidéo

<https://youtu.be/HhNNeqNH0tQ>

Accédez à la liste complète des vidéos concernant ce métier, des films et des entretiens [en cliquant ici](#).

Compétences

Compétences spécifiques

- Animer : faire bouger les personnages entre les poses clés¹⁶
- Maîtriser les logiciels d'animation
- Créer la gestuelle et les expressions du visage des personnages à partir de leur psychologie
- Jouer et filmer les scènes en images réelles (compétence optionnelle)
- S'inscrire dans la chaîne de fabrication en respectant le plan d'avant et celui d'après
- Contrôler le rythme et la durée du plan à animer

Compétences transverses

- Dessiner des postures, des portraits, les perspectives, la décomposition des mouvements...
- Analyser la ou les tâche(s) à accomplir
- Organiser les étapes de son travail pour respecter les contraintes de temps
- Faire valider régulièrement son travail

Conditions d'exercice

L'animateur est en contrat à durée déterminée d'usage (CDDU) dans lequel la date de fin du contrat correspond à la fin du projet. Les CDDU vont de quelques jours (en publicité par exemple) à plusieurs mois (jusqu'à 18 ou 24 mois pour un long métrage d'animation). Des CDI sont parfois proposés, plus fréquemment en régions qu'à Paris. Le travail en indépendant existe mais est peu répandu.

Relations professionnelles

L'animateur travaille sous la responsabilité d'un chef animateur (ou lead animateur), lui-même placé sous l'autorité du directeur de l'animation (responsable de l'homogénéité de l'animation sur l'intégralité du film) et du réalisateur (pour les aspects artistiques) et

du directeur de production ou des chargés de production le cas échéant.

Moins les projets sont importants, plus la chaîne hiérarchique est courte. Ainsi, en publicité par exemple, l'animateur pourra être directement sous l'autorité du réalisateur. En animation 2D, l'animateur peut superviser un assistant et un intervalliste – mais ces 2 postes ont tendance à disparaître (et n'existent pas en 3D).

Responsabilités

Auteur du mouvement des personnages et/ou des effets spéciaux, l'animateur est responsable de la qualité et du degré de sensibilité de l'animation. Il a une obligation de rendement quotidien ou hebdomadaire (il doit fabriquer un nombre pré-établi de secondes d'animation dans un temps donné).

Évolutions du métier

L'animation connu, et connaîtra d'importantes évolutions technologiques, même si les fondamentaux reste le même : donner vie aux personnages. Le marché est porteur et offre de réelles perspectives d'emploi. Les possibilités d'évolution y sont ouvertes : un-e animateur-riche peut devenir chef animateur (ou lead animateur ou superviseur), puis directeur-riche de l'animation. Il-elle peut aussi envisager des postes de storyboarder ou de layout man, voire devenir directeur artistique ou réalisateur.

Le secteur de l'animation évolue rapidement avec l'émergence de nouveaux modes de diffusion. Aujourd'hui la réalité virtuelle⁵ ou augmentée⁶ et les caméras 3D à 360° se développent. La préviz² est de plus en plus pratiquée par souci d'optimisation des coûts de fabrication. Toutes ces évolutions vont inmanquablement impacter le travail de l'animateur, en générant de nouvelles demandes.

¹Effets spéciaux (ou VFX) : En animation, ce sont les fluides et les particules (le vent, la pluie, la neige, le feu...).

²Préviz diminutif du terme anglais previsualization: Technique qui permet de voir en temps réel ou quasi-réel la composition d'un plan avec effet de caméra et rendu avant sa fabrication.

³Bande démo : Exemples de réalisations video d'un professionnel.

⁴Book : Dossier comprenant des exemples de création d'un professionnel.

⁵Réalité virtuelle : Procédé qui intègre la présence physique d'un utilisateur dans un environnement numérique

⁶Réalité augmentée : Procédé qui insère en temps réel un élément 2D ou 3D dans une image réelle.