



# ANIMATEUR·RICE 2D/3D

L'animateur·rice 2D/3D exerce son métier dans le cadre du développement, de la préparation et de la fabrication de films.

Il·elle prépare et fabrique l'animation de films : formes et mouvements des personnages, éléments du plan et/ou effets visuels numériques.

Emplois repères  
concernés par cette fiche  
métier

 Animateur 2d / 3d

Formation de référence et  
accès au métier

Le diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) - mention animation, de niveau Bac+3, prépare au métier d'animateur/animateur·rice 2D/3D. On pourra également se renseigner auprès du réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA), créé par le Centre National du Cinéma et de l'image animée : [www.reca-animation.com](http://www.reca-animation.com)

D'autres certifications professionnelles ainsi que des formations permettent aussi d'accéder au métier et d'y évoluer. On pourra consulter le répertoire des formations disponibles pour ce métier à l'adresse <http://www.cpnef-av.fr/formations/>.

## Description

L'intitulé de cette fiche métier a été choisi pour recouvrir l'ensemble des emplois-repères cités ci-dessus et des fonctions identifiées dans les conventions collectives de l'audiovisuel. Cette fiche englobe toutes les compétences utiles au métier. Selon la complexité et l'environnement du poste, tout ou partie des activités peut être réalisé, tout ou partie des compétences peut être nécessaire.

## Activités

La préparation de l'animation 2D/3D consiste à analyser la commande (informations du storyboard, lay-out, feuille d'exposition, graphismes et bande sonore) des plans à traiter et à organiser son travail en fonction.

La fabrication de l'animation 2D/3D consiste à créer les animations à l'aide des outils dont il·elle dispose.

## Compétences

### Compétences spécifiques

- Soumettre des propositions à la réalisation et à la production relatives à la

L'animateur·rice 2D/3D pourra également développer ses compétences au travers d'actions de formation professionnelles ciblées, spécifiques à l'audiovisuel ou transversales.

fabrication des animations

- Produire les dessins préparatoires des postures, des portraits, des perspectives, de la décomposition des mouvements...
- Maîtriser le fonctionnement de la chaîne de fabrication d'un film ou d'un programme audiovisuel
- Utiliser des logiciels d'animation et suivre l'évolution de ces outils
- Mettre en place la gestuelle, les expressions, les attitudes des personnages, les éléments et les effets visuels en appliquant les principes d'animation (articulation, poids, volumes, timing, mouvement...) et au moyen de logiciels dédiés
- Nommer et décrire les métiers de la fabrication d'un film ou d'un programme audiovisuel et leurs interactions avec son métier
- Contrôler le rythme et la durée du plan à animer
- Adapter son style graphique et d'animation aux choix du·de la réalisateur·rice
- Sauvegarder ses plans dans les formats définis par la production et les partager sur des outils collaboratifs en respectant la nomenclature du pipeline(2)
- Intégrer les effets spéciaux (VFX)(1) aux plans
- Vérifier l'enchaînement des différentes images pour garantir la qualité de l'animation
- Assurer la synchronisation des animations avec les dialogues et la bande sonore
- Uniformiser le process d'une animation réalisée en équipe
- Expliquer un besoin à un·e expert·e technique en création numérique (T.D.) ou équivalent lors d'une difficulté rencontrée sur logiciel
- Mener une veille sur les techniques d'animation 2D/3D, sur les logiciels et les styles d'animation

## Compétences transverses

- Créer et entretenir des relations avec un réseau de professionnel·le·s
- Alimenter un outil de suivi de projet
- Animer et coordonner une équipe sur la durée d'un projet, notamment en veillant à la qualité de vie au travail

## Évolutions du métier

Le métier d'animateur·rice 2D/3D connaîtra encore d'importantes évolutions technologiques, bien que la base du métier d'animateur 2D/3D reste la même :

concevoir les éléments d'un plan et donner vie aux personnages.

Les outils d'animation 2D/3D se perfectionnent : tablettes graphiques, méthodes de visionnage, sauvegarde et sécurisation des données... Ces progrès offrent plus de possibilités techniques et un gain de temps pour l'animateur·rice 2D/3D.

<sup>1</sup>FX : fabrication d'éléments 2D ou 3D obtenus par simulation (fluides, fumées, explosions, foules...)

Les SFX sont les effets réalisés sur les décors et les acteurs en prise de vues réelle. C'est par exemple les maquillages spéciaux, les explosions, les fausses pluies, la fumée...

Les VFX sont les effets qui sont réalisés en 3D/images de synthèse et intégrés dans les images filmées en réel.

<sup>2</sup>Pipeline : modélisation et mise en œuvre de l'ensemble des étapes de fabrication en vue d'organiser, d'automatiser et de normaliser toutes les données nécessaires à la fabrication d'un film