



# RESPONSABLE DES EFFETS VISUELS NUMÉRIQUES

## Emplois repères concernés par cette fiche métier

 Superviseur des effets visuels

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.

## Formation de référence et accès au métier

Certaines écoles du réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA), créé par le Centre National du Cinéma et de l'image animée, proposent des titres préparant au métier de

Le responsable des effets visuels numériques (FX)<sup>1</sup> apporte les solutions techniques d'effets visuels numériques demandées par le scénario d'un film au cours de son développement, de sa préparation, de sa production et de sa postproduction.

## Activités

Le développement et la préparation consistent à proposer des solutions de création d'effets visuels numériques, à définir et à mettre en place des besoins humains et techniques liés à la fabrication de ces effets.

La production consiste à fabriquer et à suivre la fabrication des effets visuels numériques.

La postproduction consiste à assurer le suivi et l'intégration des effets visuels numériques dans le film.

## Compétences

### Compétences spécifiques

- Évaluer et quantifier les moyens humains, matériels et financiers nécessaires à la

responsable des effets visuels numériques : [www.reca-animation.com](http://www.reca-animation.com).

Le·la responsable des effets visuels numériques pourra développer ses compétences au travers d'actions de formation professionnelle ciblées, spécifiques à l'audiovisuel ou transversales.

## Le métier en chiffres-clés

Télécharger l'infographie

fabrication des effets visuels numériques lors du dépouillement du scénario et du storyboard, en concertation avec le·la réalisateur·rice et le·la producteur·rice

- Vérifier l'exploitabilité des images produites au tournage
- Maîtriser le fonctionnement de la chaîne de fabrication d'un film ou d'un programme audiovisuel
- Mener des recherches sur les effets à créer pour définir les solutions techniques et logistiques de fabrication des effets visuels numériques
- Conseiller le·la réalisateur·rice et le·la responsable de prise de vues sur le tournage en vue des effets visuels numériques à produire
- Nommer et décrire les métiers de la fabrication d'un film ou d'un programme audiovisuel et leurs interactions avec son métier
- Utiliser des logiciels d'effets spéciaux et suivre l'évolution de ces outils
- Sélectionner les logiciels d'effets visuels numériques pour un projet
- Sauvegarder ses plans dans les formats définis par la production et les partager sur des outils collaboratifs en respectant la nomenclature du pipeline(2)
- Concevoir et intégrer les effets spéciaux dans l'image finale, à l'aide de logiciels, dans le respect des exigences artistiques, de délai et budgétaires
- Réaliser les corrections à apporter aux effets visuels numériques jusqu'à l'acceptation de la version définitive
- Suivre et contrôler toutes les étapes de la production d'effets visuels numériques
- Mener une veille sur les technologies des effets visuels numériques et tester les logiciels
- Expliquer un besoin à un·e expert·e technique en création numérique (T.D.) ou équivalent lors d'une difficulté rencontrée sur logiciel

## Compétences transverses

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

## Évolutions du métier

La sophistication des logiciels rend accessibles et manipulables des effets qui étaient anciennement très laborieux et coûteux à créer. Elle permet une meilleure qualité qui va de pair avec les exigences de détail et de spectacularité des productions et avec la résolution croissante des écrans.

Le responsable des effets visuels numériques doit apprendre à gérer des données (ex : distance entre la caméra et les effets à incruster, données géométriques d'une rue à reconstituer) pour reproduire sur logiciel une scène et ses effets.

<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