

L1510

ANIMATEUR / ANIMATRICE 3D - FILMS D'ANIMATION

Autres emplois décrits

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

Ce 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.

Compétences

Savoir-faire

Communication, Multimédia

Concevoir et réaliser des éléments graphiques et visuels

- Concevoir la pixellisation
- Concevoir la stéréoscopie (3D relief)
- Concevoir les effets spéciaux (fluides, particules, tissus, cheveux, muscles, corps, ...)

Définir la composition d'éléments graphiques

- Effectuer des opérations de compositing

Intégrer les éléments d'animation dans le chaînage global du pipe-line d'animation

- Mettre en images le scénario du film d'animation (story-board ou scénarimages)
- Réaliser l'animation des personnages au moyen de Motion capture (capture de mouvements)
- Réaliser l'animation des personnages au moyen de Set up (création de squelettes d'animation)

Traduire un concept ou un script en représentation visuelle

Réaliser un story-board

Recherche, Innovation

- Réaliser la modélisation de personnages, véhicules, objets et décors

Production, Fabrication

- Déterminer et gérer l'éclairage

Prévention des risques

Déterminer des mesures correctives

Relation client

Recueillir et analyser les besoins client

Stratégie de développement

- Piloter une activité

Management

- Animer, coordonner une équipe

Création artistique

- Concevoir l'univers artistique du film d'animation

Data et Nouvelles technologies

Analyser les résultats d'un projet

Savoir-être professionnels

- Être à l'écoute, faire preuve d'empathie
- Travailler en équipe
- Faire preuve de rigueur et de précision

Savoirs

Domaines d'expertise

- After Effects
- Anime Studio
- Arnold
- Blender
- Character Studio
- Cinéma 4D
- Corel Draw
- Dreamweaver
- Fireworks
- Flash
- FrameMaker
- Houdini
- Illustrator
- Image de synthèse**
- InDesign
- LightWave
- Logiciel d'animation 2D**
- Logiciel d'animation 3D**
- Logiciel d'éclairage
- Matchmover
- Maya
- Mental-ray / V-ray
- Motion Builder
- Motion capture
- Nuke
- Outils de traitement ou d'intégration d'effets spéciaux VFX - Visual effects
- Outils de traitement ou d'intégration en animation 2D
- Outils de traitement ou d'intégration en animation 3D
- Page Maker
- Painter
- Photoshop
- Quark Express
- Realflow
- StopMotion / iStopMotion
- Toon Boom
- TVPaint
- XSI Softimage
- Zbrush
- 3DS MAX
- Colorimétrie**
- Modélisation 3D**
- Modification d'éléments filmés (cache / restore)
- Opérations de compositing par création d'arrière-plans par combinaison

de plusieurs éléments (matte painting)
Opérations de compositing par gestion de passes de rendu 3D
Opérations de compositing par intégration des effets spéciaux
Opérations de compositing par stabilisation d'éléments filmés (traking)
Opérations de compositing par suppression de fond vert (keying)
Chaîne de création d'un film d'animation
Production et postproduction d'un film d'animation
Techniques de l'aquarelle
Anatomie animale
Anatomie humaine
Opérations de compositing par étalonnage des couleurs et lumières
Python



Normes et procédés

Règles d'élaboration d'une Charte Graphique
Règles de sécurisation de fichiers informatiques

Techniques professionnelles

Techniques d'élaboration de maquette
Techniques de dessin
Techniques de Layout décor
Techniques cinématographiques (cadrage, mouvements de caméra, ...)
Techniques d'animation de l'image
Techniques d'infographie

Contextes de travail

	Conditions de travail et risques professionnels	Possibilité de télétravail
	Horaires et durée du travail	Travail selon un rythme irrégulier et des pics d'activité

Secteurs d'activité

• Artisanat d'art, audiovisuel et spectacle