

Appellations

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Animateur / Animatrice volume - films d'animation | <input type="checkbox"/> Modélisateur / Modélisatrice 3D - films d'animation |
| <input type="checkbox"/> Animateur / Animatrice 2D - films d'animation | <input type="checkbox"/> Opérateur / Opératrice compositing - films d'animation |
| <input type="checkbox"/> Animateur / Animatrice 2D 3D - films d'animation | <input type="checkbox"/> Plasticien / Plasticienne volume - films d'animation |
| <input type="checkbox"/> Animateur / Animatrice 3D - films d'animation | <input type="checkbox"/> Stéréographe 3D - films d'animation |
| <input type="checkbox"/> Décorateur / Décoratrice volume - films d'animation | <input type="checkbox"/> Story boarder - films d'animation |
| <input type="checkbox"/> Graphiste dessinateur / dessinatrice - films d'animation | <input type="checkbox"/> Technicien / Technicienne trace colorisation - films d'animation |
| <input type="checkbox"/> Infographiste effets spéciaux - films d'animation | <input type="checkbox"/> Technicien / Technicienne compositing - films d'animation |
| <input type="checkbox"/> Infographiste effets visuels numériques - films d'animation | <input type="checkbox"/> Technicien / Technicienne en capture de mouvement (Motion capture) - films d'animation |
| <input type="checkbox"/> Infographiste modélisation - films d'animation | <input type="checkbox"/> Technicien / Technicienne feuille d'exposition - films d'animation |
| <input type="checkbox"/> Infographiste rendu et éclairage - films d'animation | <input type="checkbox"/> Technicien / Technicienne scan - films d'animation |
| <input type="checkbox"/> Layout man / woman - films d'animation | <input type="checkbox"/> Technicien / Technicienne setuper 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
<input type="checkbox"/> Analyser les besoins du client <input type="checkbox"/> Traduire un concept ou un script en représentation visuelle <input type="checkbox"/> Modéliser des éléments graphiques <input type="checkbox"/> Définir la composition d'éléments graphiques <input type="checkbox"/> Intégrer les éléments d'animation dans le chaînage global du pipe-line d'animation <input type="checkbox"/> Contrôler la conformité de réalisation d'un projet <input type="checkbox"/> Déterminer des actions correctives	Es Ae Ar Ar Ar C Rc	<input type="checkbox"/> Techniques de dessin <input type="checkbox"/> Techniques d'infographie <input type="checkbox"/> Colorimétrie <input type="checkbox"/> Chaîne de création d'un film d'animation <input type="checkbox"/> Réalisation de story-board <input type="checkbox"/> Modélisation 3D <input type="checkbox"/> Règles de sécurisation de fichiers informatiques <input type="checkbox"/> Logiciel d'animation 2D <input type="checkbox"/> Logiciel d'animation 3D <input type="checkbox"/> Logiciels d'image de synthèse

Compétences spécifiques

Savoir-faire		Savoirs
<input type="checkbox"/> Mettre en images le scénario du film d'animation (story-board ou scénarimages) <input type="checkbox"/> Concevoir l'univers artistique du film d'animation	Ar Ar	<input type="checkbox"/> Dessin de détail <input type="checkbox"/> Techniques de l'aquarelle <input type="checkbox"/> Techniques cinématographiques (cadrage, mouvements de caméra, ...) <input type="checkbox"/> Règles d'élaboration d'une Charte Graphique
<input type="checkbox"/> Réaliser la modélisation de personnages, véhicules, objets et décors par les textures <input type="checkbox"/> Réaliser la modélisation de personnages, véhicules, objets et décors par le volume <input type="checkbox"/> Réaliser la modélisation de personnages, véhicules, objets et décors par les couleurs	Ar Ar Ar	<input type="checkbox"/> Techniques d'élaboration de maquette <input type="checkbox"/> Techniques de Layout décor
<input type="checkbox"/> Déterminer et gérer l'éclairage	Ar	<input type="checkbox"/> Logiciel d'éclairage
<input type="checkbox"/> Réaliser l'animation des personnages au moyen de Set up (création de squelettes d'animation) <input type="checkbox"/> Réaliser l'animation des personnages au moyen de Motion capture (capture de mouvements)	Ar Ar	<input type="checkbox"/> Anatomie animale <input type="checkbox"/> Anatomie humaine <input type="checkbox"/> Techniques d'animation de l'image <input type="checkbox"/> Logiciel de motion capture
<input type="checkbox"/> Concevoir la stéréoscopie (3D relief) <input type="checkbox"/> Concevoir les effets spéciaux (fluides, particules, tissus, cheveux, muscles, corps, ...) <input type="checkbox"/> Concevoir la pixellisation	A Ar A	

Compétences spécifiques

Savoir-faire		Savoirs
<input type="checkbox"/> Effectuer des opérations de compositing : Modification d'éléments filmés (cache / restore) <input type="checkbox"/> Effectuer des opérations de compositing : Suppression de fond vert (keying) <input type="checkbox"/> Effectuer des opérations de compositing : Stabilisation d'éléments filmés (traking) <input type="checkbox"/> Effectuer des opérations de compositing : Etalonnage des couleurs et lumières <input type="checkbox"/> Effectuer des opérations de compositing : Gestion de passes de rendu 3D <input type="checkbox"/> Effectuer des opérations de compositing : Création d'arrière-plans par combinaison de plusieurs éléments (matte painting) <input type="checkbox"/> Effectuer des opérations de compositing : Intégration des effets spéciaux	Ar Ar Ar Ar Ar Ar Ar	<input type="checkbox"/> Techniques de compositing
<input type="checkbox"/> Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en animation 2D <input type="checkbox"/> Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en animation 3D <input type="checkbox"/> Utiliser des outils de traitement ou d'intégration d'effets spéciaux VFX - Visual effects	R Ar Ar	
<input type="checkbox"/> Utiliser des logiciels	C	<input type="checkbox"/> Logiciel 3DS MAX <input type="checkbox"/> Logiciel After Effects <input type="checkbox"/> Logiciel Anime Studio <input type="checkbox"/> Logiciel Arnold <input type="checkbox"/> Logiciel Blender <input type="checkbox"/> Logiciel Character Studio <input type="checkbox"/> Logiciel Cinéma 4D <input type="checkbox"/> Logiciel Corel Draw <input type="checkbox"/> Logiciel Dreamweaver <input type="checkbox"/> Logiciel Fireworks <input type="checkbox"/> Logiciel Flash <input type="checkbox"/> Logiciel FrameMaker <input type="checkbox"/> Logiciel Houdini <input type="checkbox"/> Logiciel Illustrator <input type="checkbox"/> Logiciel InDesign <input type="checkbox"/> Logiciel LightWave <input type="checkbox"/> Logiciel Matchmover <input type="checkbox"/> Logiciel Maya <input type="checkbox"/> Logiciel Mental-ray / V-ray <input type="checkbox"/> Logiciel Motion Builder <input type="checkbox"/> Logiciel Nuke <input type="checkbox"/> Logiciel Page Maker

Compétences spécifiques

Savoir-faire		Savoirs
		<input type="checkbox"/> Logiciel Painter <input type="checkbox"/> Logiciel Photoshop <input type="checkbox"/> Logiciel Quark Express <input type="checkbox"/> Logiciel Reallflow <input type="checkbox"/> Logiciel TVPaint <input type="checkbox"/> Logiciel Toon Boom <input type="checkbox"/> Logiciel XSI Softimage <input type="checkbox"/> Logiciel Zbrush <input type="checkbox"/> Logiciels StopMotion / iStopMotion
<input type="checkbox"/> Superviser la pré-production d'un film d'animation <input type="checkbox"/> Superviser la production d'un film d'animation <input type="checkbox"/> Superviser la postproduction d'un film d'animation	Ea Ea Ea	
<input type="checkbox"/> Coordonner l'activité d'une équipe	Es	<input type="checkbox"/> Management

Environnements de travail

Structures	Secteurs	Conditions
<input type="checkbox"/> Société de post-production cinématographique <input type="checkbox"/> Société de production audiovisuelle, cinématographique <input type="checkbox"/> Studio de création graphique <input type="checkbox"/> Studio de films d'animation	<input type="checkbox"/> Audiovisuel <input type="checkbox"/> Cinéma <input type="checkbox"/> Spectacle <input type="checkbox"/> Télévision	<input type="checkbox"/> 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