

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
- Gouacheur / Gouacheuse en films d'animation
- Graphiste dessinateur / Graphiste 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 / Layout woman - films d'animation
- Modélisateur / Modélisatrice 3D - 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
- Superviseur / Superviseuse d'effets spéciaux
- Technicien / Technicienne compositing - 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

Savoir-faire principaux

Communication, Création, Innovation, Nouvelles technologies

- Concevoir et réaliser des éléments graphiques et visuels
- Définir la composition d'éléments graphiques
- Intégrer les éléments d'animation dans le pipe-line global
- Traduire un concept ou un script en représentation visuelle
- Réaliser un storyboard
- Analyser les résultats d'un projet

Transition numérique

Production, Construction, Qualité, Logistique

- Déterminer des mesures correctives

Développement économique

- Recueillir et analyser les besoins client

Savoir-faire secondaires

Communication, Création, Innovation, Nouvelles technologies

- Concevoir la pixellisation
- Concevoir la stéréoscopie (3D relief)
- Concevoir les effets spéciaux (fluides, particules, tissus, cheveux, muscles, corps, etc.)
- Effectuer des opérations de compositing
- Illustrer le scénario du film d'animation à travers le story-board ou les 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)
- Réaliser la modélisation de personnages, véhicules, objets et décors
- Concevoir l'univers artistique du film d'animation

Transition numérique

Transition numérique

Production, Construction, Qualité, Logistique

- Déterminer et gérer l'éclairage

€ Développement économique

- Piloter une activité

👤 Management, Social, Soins

- Animer, coordonner une équipe

Savoir-être professionnels

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

Savoirs

Domaines d'expertise

• After Effects	Transition numérique
• Anime Studio	Transition numérique
• Arnold	Transition numérique
• Blender	Transition numérique
• Character Studio	Transition numérique
• Cinéma 4D	Transition numérique
• Corel Draw	Transition numérique
• Dreamweaver	Transition numérique
• Fireworks	Transition numérique
• Flash	Transition numérique
• FrameMaker	Transition numérique
• Houdini	Transition numérique
• Illustrator	Transition numérique
• Image de synthèse	Transition numérique
• InDesign	Transition numérique
• LightWave	Transition numérique
• Logiciel d'animation 2D	Transition numérique
• Logiciel d'animation 3D	Transition numérique
• Logiciel d'éclairage	Transition numérique
• Matchmover	Transition numérique
• Maya	Transition numérique
• Mental-ray / V-ray	Transition numérique
• Motion Builder	Transition numérique
• Techniques de capture de mouvement	Transition numérique
• Nuke	Transition numérique
• Outils de traitement ou d'intégration d'effets spéciaux VFX - Visual effects	Transition numérique

- 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
- Programmation en Python

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

Transition numérique

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**

Transition numérique

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