

# Animateur 2d et 3d / Animatrice 2d et 3d

Animateur de dessin animé/Animatrice de dessin animé, Animateur en images de synthèse/Animatrice en images de synthèse, Infographiste/Infographiste



L'animatrice ou l'animateur 2D et 3D, spécialiste des images de synthèse, donne vie à des personnages, décors, objets, etc. Cinéma, jeux vidéo, publicités ou sites Internet, les projets d'animation ne manquent pas, pour les plus motivés.



Statut d'exercice : **indépendant, intermittent du spectacle, salarié**



Niveau de formation requis : **bac + 3**

## DESCRIPTION DU MÉTIER

### Du dessin à l'animation

Les animateurs 2D commencent leur travail avec papier et crayon, avant de passer devant leur écran pour donner l'illusion du mouvement ou de l'émotion à une surface plane. Les logiciels utilisés permettent d'accélérer le processus tout en donnant une impression de grande fluidité aux créations. Outre les mouvements et les expressions du visage, il faut aussi travailler des fondus-enchaînés d'images fixes, par exemple, en suivant le story-board et les directives de la direction artistique du projet.

### L'illusion de la réalité

En 3D, le travail se fait uniquement sur ordinateur pour donner l'impression de relief et de volume, à partir d'un "squelette" habillé de texture (peau, vêtements, plume...) et réalisé par les modelleurs. Aux animateurs de le faire bouger, parler, de définir les ombres et les lumières pour amplifier l'illusion de la réalité, etc. Cette tâche est parfois réalisée par un ou une "lighter".

### Un travail de précision

Les animateurs déplacent chaque point d'articulation d'un personnage en mouvement l'un après l'autre sur l'ordinateur en intégrant les coordonnées mathématiques des positions de départ et d'arrivée selon la trajectoire et le déplacement souhaités (translation, rotation...). C'est un travail long, minutieux, avec beaucoup d'aller-retour.

## COMPÉTENCES REQUISES

### **Maîtrise des outils**

L'animation repose sur des technologies avancées et évolutives qu'il s'agit de maîtriser. À chaque type d'animation ses logiciels, nécessitant de régulières mises à niveau. En 2D, Flash par exemple. En 3D : Maya, 3ds Max... Sans oublier les logiciels d'animation comme Character Studio. Mais la maîtrise de ces outils ne suffit pas : l'animation exige beaucoup de pratique et d'autres connaissances : anatomie pour faire bouger un personnage, architecture, dessin... mais aussi une bonne culture artistique, cinématographique, jeux vidéo, etc.

### **Sens artistique**

La technologie 2D impose un très bon coup de crayon. Même si la 3D n'utilise pas directement le dessin, elle exige un sens très sûr des perspectives et des volumes. D'autant que les professionnels peuvent occuper différents postes et intervenir sur les décors, par exemple. Sens de l'observation, goût du travail en équipe et autonomie sont aussi requis.

### **Au service d'une production**

Les animateurs possèdent une forte créativité. Pour autant, ils sont également capables de compromis artistiques pour se plier aux exigences d'une production et pour respecter le style de personnages créés par d'autres. Minutie, patience, rigueur et résistance au stress sont également indispensables à ces spécialistes de l'image animée.

## **EMPLOI ET SECTEUR D'ACTIVITÉ**

### **Salaire**

#### **Salaire du débutant**

A partir de 2000 euros brut par mois

### **Intégrer le marché du travail**

#### **Un secteur dynamique**

Selon le CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée), le secteur de l'animation française compte environ 150 entreprises dont une dizaine reconnues internationalement. 60% se trouvent en Ile-de-France. En 2021, près de 1445 nouveaux animateurs ont été recrutés (chiffre Audiens). La France se positionne au 3e rang mondial pour la production de contenus d'animation.

#### **Des compétences reconnues**

Les animateurs français ont la cote, notamment dans les grands studio outre-Atlantique, très gourmandes en animateurs. Mais la France produit de plus en plus de longs-métrages originaux et ambitieux, projets de télévision, etc. avec l'appui d'animateurs bien formés. Pour autant, les embauches en CDI (contrats à durée indéterminée) sont encore limitées.

#### **Plusieurs débouchés**

Entre le cinéma, la télévision, la publicité et les jeux vidéo, les frontières sont assez étanches. La télévision représente le secteur le plus porteur. Les courts-métrages de cinéma constituent également un débouché non négligeable, mais les éditeurs multimédias ont également le vent en poupe. Vidéo clips, images médicales ou pour l'industrie (automobile notamment) offrent aussi des opportunités. Après quelques années les animateurs

peuvent se lancer dans la création ou la supervision d'un projet.

## OÙ L'EXERCER

### Équipes pluridisciplinaires

Un film d'animation ou un jeu vidéo est le fruit d'une équipe où se côtoient réalisateurs, chefs de projets et graphistes plus ou moins spécialisés. Les animateurs travaillent étroitement avec les modeleurs 3D qui créent le personnage et les coloristes qui interviennent après eux. Vissés derrière leurs écrans, ils sont plus artistes ou techniciens selon le projet, et doivent respecter les plannings.

### Beaucoup d'intermittence

Les grands studios de création ont des équipes permanentes avec des animateurs salariés. Mais le statut d'intermittent du spectacle est très fréquent. Les animateurs sont alors engagés le temps d'une production. Des opportunités existent aussi en agences de pub ou de design par exemple.

### Mobilité à tout prix

Certains artistes diversifient leurs activités vers la publicité et le Web, très gourmands en animation 3D pour renforcer la portée du message, mais aussi l'industrie (automobile, bâtiment), l'architecture, etc. Ils exercent aussi leurs talents dans des studios de postproduction audiovisuelle. Il est conseillé aux animateurs de connaître tous les aspects de la production et d'être polyvalents. Un grand nombre d'animateurs choisissent de s'expatrier dans des pays où les opportunités sont plus nombreuses : États-Unis et Canada en tête.

## LES ÉTUDES

Les formations à l'animation se sont multipliées ces dernières années, dans le public comme dans le privé. Toutes sélectionnent les candidats à la fois sur leur créativité et leurs compétences artistiques. La maîtrise des logiciels fait bien sûr partie des programmes. Les stages sont un bon moyen de mettre un pied dans un secteur où l'efficacité et les réalisations sont aussi importantes que les diplômes.

Bac + 3	Durée standard	En France
<b>BUT informatique parcours réalisation d'applications : conception, développement, validation</b>	3 ans	Dans 91 établissements
<b>BUT métiers du multimédia et de l'internet parcours création numérique (MMI)</b>	3 ans	Dans 52 établissements
<b>DN MADE mention numérique</b>	3 ans	Dans 23 établissements
<b>Licence pro mention métiers du numérique : conception, rédaction et réalisation web</b>	1 an	Dans 14 établissements
<b>DN MADE mention animation</b>	3 ans	Dans 8 établissements
<b>Animation 2D</b>	1 an	Dans 1 établissement

Bac + 3	Durée standard	En France
Bachelor animation 3D jeux vidéo	3 ans	Dans 1 établissement
Infographiste jeu vidéo	3 ans	Dans 1 établissement
Animation 3D cinéma numérique	3 ans	Dans 1 établissement
Bac + 4 ou 5	Durée standard	En France
Infographie 3D temps réel et jeux vidéos	4 ans	Dans 1 établissement
Master mention création numérique	2 ans	Dans 13 établissements
Master mention audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux	2 ans	Dans 12 établissements
Cinéma d'animation	2 ans	Dans 2 établissements
Concepteur et réalisateur de films d'animation	2 ans	Dans 1 établissement

Sources : Onisep 07.2025 ©Framestock-Stock.adobe.com