



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



ONISEP

L'INFORMATION
POUR L'ORIENTATION

Animateur / Animatrice 2D et 3D

L'animateur ou l'animatrice 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.

SOMMAIRE

Le métier

Compétences requises

Où l'exercer ?

Les études

Emploi et secteur

Salaire du débutant

Pour aller plus loin

Niveau minimum d'accès : **bac + 3**

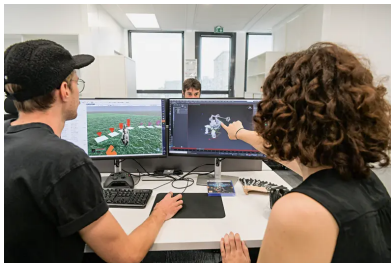
Salaire débutant : **2000 €**

Statuts : **Indépendant, Statut salarié, Salarié intermittent du spectacle**

Synonymes : Animateur / animatrice de dessin animé, Animateur / animatrice en images de synthèse, Infographiste

Secteurs professionnels : Art et design, Audiovisuel, Édition, librairie, bibliothèque, Jeu vidéo

Centres d'intérêt : J'ai un bon coup de crayon, Je rêve d'un métier artistique, Je suis accro au numérique, Tv, ciné, radios : ces univers me fascinent



© Isabelle Harsin/Sipa/Onisep

Le 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 modelers. 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.

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 modelleurs 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

Après le bac

3 ans pour obtenir un BUT (informatique ou métiers du multimédia et de l'Internet ; une licence professionnelle métiers du numérique (1 an après un bac + 2) ; le DN MADE mention numérique ou animation ou un certificat d'école privée ; 5 ans pour un diplôme d'école (diplôme de concepteur artistique - réalisateur en cinéma d'animation de l'École Émile Cohl ; diplôme national supérieur des arts décoratifs de l'Ensad spécialisé en cinéma d'animation ; diplôme concepteur et réalisateur de films d'animation de l'École de l'image-Les Gobelins).

bac + 3

- [Animateur et réalisateur de films d'animation](#)
- [Animation 2D](#)
- [Animation 3D cinéma numérique](#)
- [Bachelor animation 3D jeux vidéo](#)
- [BUT informatique parcours réalisation d'applications : conception, développement, validation](#)
- [BUT métiers du multimédia et de l'internet parcours création numérique](#)
- [DN MADE mention animation](#)
- [DN MADE mention graphisme](#)
- [DN MADE mention numérique](#)
- [DNA option art](#)
- [Licence pro mention métiers du numérique : conception, rédaction et réalisation web](#)

bac + 4

- [Infographie 3D temps réel et jeux vidéos](#)
- [Infographiste jeu vidéo](#)

bac + 5

- [Concepteur artistique - réalisateur en cinéma d'animation](#)
- [Concepteur et réalisateur de films d'animation](#)
- [Diplôme de deuxième cycle supérieur de l'École nationale supérieure des arts décoratifs](#)
- [DNSEP option art](#)
- [DNSEP option design](#)
- [Master mention audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux](#)
- [Master mention création numérique](#)

Emploi et secteur

Des compétence 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.

Secteur

Art et design

Audiovisuel

Édition, librairie, bibliothèque

Jeu vidéo

Salaire du débutant *

À partir de 2000 euros brut par mois.

* variable en fonction du lieu d'exercice, du statut.

Pour aller plus loin

Sur le web

Librairie



PARCOURS

Les métiers du jeu vidéo

Paru le 13/01/2023

Broché • 12,00 € ↗

PDF • 8,00 € ↗



PARCOURS

Numérique

Paru le 02/06/2025

Broché • 12,00 € ↗

PDF • 8,00 € ↗

Centres d'intérêt

[Je rêve d'un métier artistique](#) →

Autres métiers à découvrir

Truqueur, truquiste

Réalisateur 3d

Directeur artistique

Designer sonore

Designer graphique