



## ANIMATEUR·TRICE 3D

Imagine-toi dans un studio d'animation, devant ton ordinateur, donnant vie à des personnages et des objets. En tant qu'Animateur·trice 3D, tu es responsable de **créer le mouvement et la performance des personnages**, que ce soit pour des films, des jeux vidéo ou des publicités. Chaque geste, chaque expression que tu crées rend le personnage plus réel, plus vivant. Tu travailles en étroite collaboration avec des modélisateurs, des riggers et des directeurs artistiques pour assurer que chaque animation s'adapte parfaitement à la vision du projet.

Ton travail est un **mélange d'art et de technologie**, utilisant des logiciels avancés tout en mettant en œuvre ta créativité et ta passion pour raconter des histoires.

*Cette description a été générée avec l'aide d'une intelligence artificielle générative.*

### CRÉATIVITÉ



### MAÎTRISE TECHNIQUE



### ATTENTION AUX DÉTAILS



### TRAVAIL EN ÉQUIPE



### ADAPTABILITÉ



### OUTILS CLÉS

- ▷ Logiciels d'animation
- ▷ Rigging tools
- ▷ Plateformes de rendu
- ▷ Logiciels de montage
- ▷ Bibliothèques d'animations

### TÂCHES PRINCIPALES

- ▷ Créer des animations fluides et expressives pour des personnages ou des objets
- ▷ Travailler avec des riggers pour préparer les modèles pour l'animation
- ▷ Collaborer avec les directeurs artistiques pour s'assurer que les animations correspondent à la vision du projet
- ▷ Ajuster et améliorer les animations en fonction des retours
- ▷ Rester à jour avec les dernières techniques et technologies d'animation

Retrouvez toutes les fiches métiers sur  
[www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/](http://www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/)

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie



LE FONDS SOCIAL EUROPÉEN ET LA WALLONIE  
INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR

digital  
wallonia  
.be

## ANIMATEUR-TRICE 3D

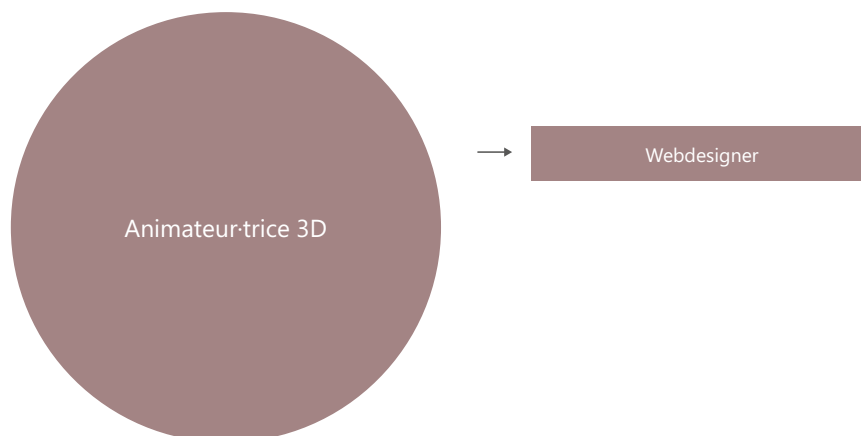
### ÉTUDES ET FORMATIONS

- ✓ Secondaire
- ✓ Supérieur
  - Type Court : *Bachelier professionnalisant Haute École (3 ans)*
  - Type Long : *Master (en Haute École ou université, bachelier + 2 ans)*
- ✓ Promotion sociale
- ✓ Centres de compétence TIC
  - Industries graphiques - CEPEGRA
- ✓ Formation en alternance
  - IFAPME
  - Centres d'Éducation et de Formation en Alternance - CEFA

### COMPÉTENCES REQUISES

- ▷ Maîtriser les principaux logiciels d'animation 3D
- ▷ Être capable de travailler sous pression et de respecter les délais
- ▷ Comprendre les principes fondamentaux de l'animation
- ▷ Avoir de solides compétences en communication pour collaborer efficacement
- ▷ Avoir une bonne connaissance de l'anatomie humaine et animale

### PERSPECTIVES DE CARRIÈRE



Retrouvez toutes les fiches métiers sur  
[www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/](http://www.interface3namur.be/orientation/fiches-metiers/)

Avec le soutien du Fonds social européen et de la Wallonie

