

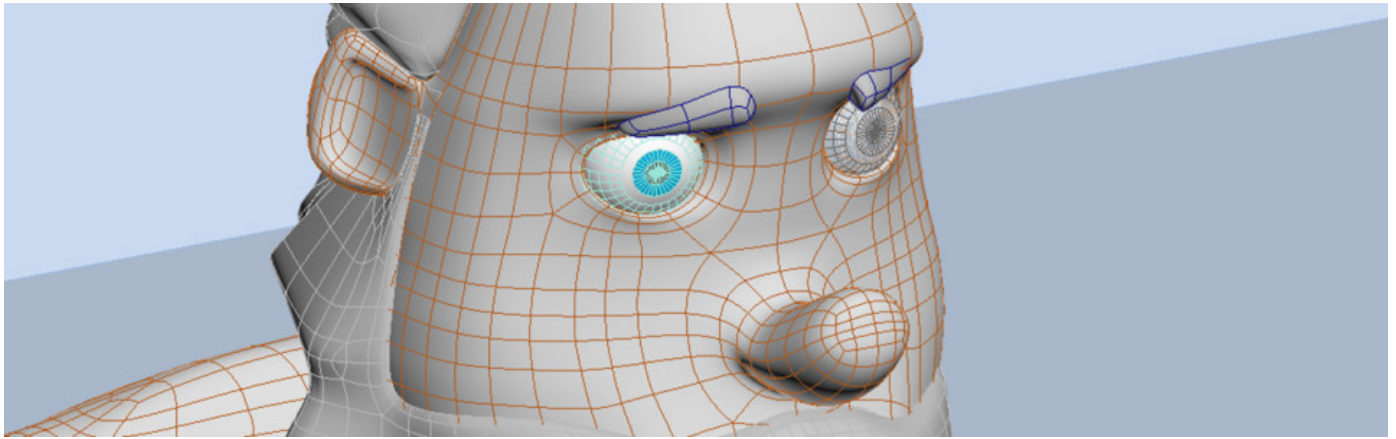
taper sur entrée pour lancer votre recherche



## ANIMATION NUMÉRIQUE

ACCUEIL ([HTTP://WWW.3IS.FR](http://www.3is.fr)) > ANIMATION NUMÉRIQUE ([HTTP://WWW.3IS.FR/ANIMATION-NUMERIQUE/](http://www.3is.fr/animation-numerique/)) > FICHES MÉTIERS ([HTTP://WWW.3IS.FR/ANIMATION-NUMERIQUE/METIERS/](http://www.3is.fr/animation-numerique/metiers/)) > ANIMATEUR 2D – ANIMATEUR 3D – RIGGER & SKINNER

### Animateur 2D – Animateur 3D – Rigger & Skinner



L'animateur 2D/3D est également appelé infographiste (<http://www.3is.fr/profession-card/infographiste/>) en animation. On est donc infographiste avant d'être animateur. A la différence de l'infographiste, l'animateur a pour mission d'insuffler la vie à un personnage. L'animateur 2D/3D, est à la fois, excellent dessinateur et un expert en techniques de l'animation. Que ce soit en 2D ou en 3D, il est amené à créer des bannières, des images, des titres, des boutons de pages web, des personnages de jeu vidéo, ou de films d'animation afin de rendre le produit final plus vivant. Le Rigger/Skinner développe quand à lui, les outils qui vont permettre aux animateurs 3D d'animer des personnages.

#### Animateur 2D

Excellent dessinateur avant tout, son rôle est de mettre en mouvement des objets ou éléments de décors, des personnages 2D réalistes ou fantastiques, bipèdes ou quadrupèdes, de façon traditionnelle, c'est à dire par dessin clef. Il maîtrise les logiciels 2D comme *TVPaint*, *Flash*, par exemple.

#### Animateur 3D

Son rôle est de mettre en mouvement des objets ou éléments de décors, des personnages 3D réalistes ou fantastiques, bipèdes ou quadrupèdes, soit de façon traditionnelle clef par clef (**Keyframe**) soit avec sur une base d'animation (**motion capture**). Il anime le corps, les mains et le facial des personnages 3D afin de leur donner vie. Il maîtrise les logiciels d'animation 3D (*3DS Max*, *Maya*, *Motion Builder*, etc.).

#### Character rigger - Setupeur – Skinner

Il intervient après la modélisation de personnage (**Character**) afin de créer un squelette 3D et développe un système de contrôle (**Rig**) pour l'animer. Il crée un squelette 3D (bones) adapté à l'enveloppe du personnage modélisé (**Skin**). Il adapte (**Setup**) les influences de chaque « bone » en fonction des déformations du « skinning » et des mouvements engendrés par les contrôleurs du « Rig » qu'il aura mis au point pour que l'animation du personnage 3D soit intuitive et plus aisée.

3iS propose, à travers sa classe préparatoire intégrée (<http://www.3is.fr/arts-numeriques/programme/classe-prepa/>) et son cursus supérieur en Arts Numériques animation 2D/3D (<http://www.3is.fr/arts-numeriques/programme/>) en 3 ans, une formation complète permettant d'enrichir un référentiel artistique et d'acquérir des compétences techniques spécifiques aux métiers d'animateur 2D, d'animateur 3D, de Character rigger, de Setupeur et de Skinner.