

OMGG

Entrevue

Animatrice 2D

**Compte rendu de l'entrevue avec
Sarah Graham, animatrice 2D**

du 10 Novembre 2024

Sarah GRAHAM - Enzo GARNIER

Animatrice 2D - Représentant d'OMGG

23 Novembre 2024

{EPITECH}

1. INTRODUCTION & CONTEXTE

Dans le cadre du projet de numérisation de Vermines, un jeu de deck-building développé par OMGG, cette entrevue avait pour but d'explorer des perspectives créatives et de mieux comprendre les besoins en animation 2D pour le projet. Sarah Graham, animatrice 2D, a partagé son expertise sur les outils, les processus de création, et les tendances de l'industrie.

L'animatrice s'est présentée brièvement en décrivant son parcours, ses motivations pour travailler dans l'animation 2D, et son poste actuel. Elle a exprimé un intérêt similaire pour l'exploitation du marché numérique, mais pour la valorisation de l'art et l'animation.

2. SON TRAVAIL ACTUEL & COMPÉTENCES

- Projets actuels :

Elle travaille actuellement pour le ministère des armées, où elle s'occupe de traduire et de transposer des contenus physiques en version numérique. Ses responsabilités incluent donc l'animation et la création de ces formats numériques.

A côté de ça, elle travaille aussi sur un projet personnel, accompagné de son conjoint. Il s'agit d'un jeu vidéo, exploitant leur vécu et leurs compétences, pour offrir une expérience vidéoludique.

- Compétences et outils :

- Pour l'illustration : Procreate, Photoshop.
- Pour l'animation 2D : Procreate Dream, Toon Boom Harmony, Adobe Animate (grâce à l'interconnexion des outils Adobe).
- Pour la 3D : Blender (occasionnellement).

- Inspiration :

La vie quotidienne, artbooks, Pinterest, travaux de photographes (lumière, composition), films d'animation et réseaux sociaux sont pour elle les meilleures sources d'inspiration.

3. PROCESSUS DE CRÉATION & GESTION DU TEMPS

- Étapes principales :
 1. Création du storyboard pour définir les cadres et informations clés.
 2. Illustration et animation, selon le cahier des charges.
 3. Ajustements en fonction des retours clients ou d'équipe.

Il ne faut pas oublier que l'animation est un travail fastidieux, par exemple une animation de **5 secondes** peut nécessiter plus de **deux semaines** de travail, en fonction des détails et de la complexité.

4. TARIFICATION & COÛT DU TRAVAIL

- Estimation des coûts :
 - Moins de 10 secondes d'animation : jusqu'à 2000 €.
 - Interface complète pour un jeu numérique (animations, effets spéciaux, modélisation 3D) : entre 12 000 et 15 000 € selon son estimation.

Bien évidemment, les prix varient selon la demande et les attentes spécifiques (croquis, colorisation, effets, etc).

- **Impact de l'IA** : Si elle peut être utilisée pour optimiser le temps en interne, l'IA soulève néanmoins des questions sur la valorisation du travail, notamment créatif et les coûts associés.

5. INTÉRÊT POUR DES PROJETS SIMILAIRES

Sarah voit un fort potentiel dans la numérisation de jeux de société, notamment en explorant des concepts novateurs comme ceux de Vermine. Elle insiste sur l'importance de :

- Créer une interface utilisateur intuitive, en storyboardant soigneusement les cadres et les informations essentielles. Rendre l'expérience immersive pour permettre aux joueurs de s'imaginer les animations lors de partie physique.
- Penser à des stratégies de différenciation : **pourquoi** on investirait dans mon jeu ? => éléments uniques, DLC, merchandising possible

6. PERSPECTIVES SUR L'INDUSTRIE ET CONSEILS

- **Vision pour l'animation 2D :** Elle anticipe une évolution significative avec une intégration plus poussée des outils collaboratifs et des innovations comme l'IA, tout en restant ancrée dans une approche artistique forte.
- **Conseils pour les équipes :**
 - Recruter des compétences complémentaires peut faire gagner du temps. Cependant, si le budget est limité, offrir des royalties peut être une solution pour attirer des talents.
 - Maintenir une communication claire et éviter des décisions purement subjectives.

Elle a également donné des conseils sur la gestion de projet notamment avec des proches)? Nommer un lead, celui qui dirige l'équipe là où elle doit aller, en prenant en compte ce que pensent les membres. Pas de décision sur une envie, elle doit être prise consciencieusement. Pas de décision injustifiée, ni justifiée subjectivement (J'ai fait ça car j'aime bien), toujours dans l'intérêt du projet.

7. COMMUNICATION & FINANCEMENT

- **Sur les réseaux sociaux :** La stratégie repose sur un bouche-à-oreille initial, suivi d'une mise en avant croissante basée sur des statistiques (wishlist Steam, Patreon, etc.).
- **Prendre soin des joueurs :** Publier des teasers ou des contenus engageants pour susciter l'intérêt et fidéliser une communauté.

8. CLÔTURE ET CONTACT

Sarah Graham s'est montrée enthousiaste face à la créativité et au potentiel de Vermine. Elle a proposé de nous transmettre des contacts, pour trouver de potentiels collaborateurs, mais aussi pour demander d'autres retours/avis/conseils/expertises.

OMGG

Entrevue - Plan

Animatrice 2D

**Plan de l'entrevue avec Sarah
Graham, animatrice 2D**

du 10 Novembre 2024

Sarah GRAHAM - Enzo GARNIER

Animatrice 2D - Représentant d'OMGG

23 Novembre 2024

{EPITECH}

1. INTRODUCTION & CONTEXTE

- Présentez le projet et l'entreprise : Expliquez le projet de numérisation de Vermines, un jeu de deck-building, et le contexte de la société de jeux numériques OMGG. Mentionnez l'objectif de l'interview et l'intérêt pour une perspective créative sur le projet.
- Présentation de l'invitée : Demandez à l'animatrice de se présenter brièvement, de parler de son parcours, de ce qui l'a motivée à choisir l'animation 2D, et de décrire sa place dans l'industrie aujourd'hui.

2. SON TRAVAIL ACTUEL & COMPÉTENCES

- Projet en cours : Quels types de projets anime-t-elle actuellement, et quelles sont ses responsabilités ? Y a-t-il des éléments spécifiques qu'elle préfère ou évite dans ses créations ?
- Compétences et spécialités : Quelles techniques ou outils utilise-t-elle principalement ? Y a-t-il des compétences spécifiques qu'elle préfère ou n'aborde pas ? A-t-elle une spécialité en design ou animation pour les interfaces de jeux de société ?

3. PROCESSUS DE CRÉATION ET GESTION DU TEMPS

- Étapes de production : Demandez à détailler ses étapes principales pour produire une animation 2D. Par exemple, du concept au rendu final.
- Gestion du temps : Combien de temps consacre-t-elle en général à chaque phase de production ? Y a-t-il des types de projets qui demandent plus de temps en fonction de la complexité ?

4. TARIFICATION & COÛT DU TRAVAIL

- Structure tarifaire : Comment évalue-t-elle ses coûts ? Facture-t-elle à l'heure, au projet, ou selon d'autres modèles ? Quels facteurs influencent principalement le coût ?
- Conseils pour budgétiser un projet d'interface animée : A-t-elle des recommandations pour établir des budgets réalistes pour un jeu de société numérique ?

5. INTÉRÊT POUR DES PROJETS SIMILAIRES

- Intérêt pour le projet : Un projet de numérisation de jeux de société l'intéresserait-elle ? Y a-t-il des types de projets dans le jeu vidéo ou jeu de société qu'elle aimerait particulièrement explorer ?
- Feedback sur l'interface de Vermines : Quels conseils pourrait-elle offrir pour une interface de jeu de deck-building ? Y a-t-il des éléments qu'elle trouve souvent négligés ou mal exploités ?

6. PERSPECTIVES SUR L'INDUSTRIE ET CONSEILS

- Perspective sur le futur de l'animation 2D : Quelle est sa vision pour le futur de l'animation 2D dans le secteur du jeu de société numérique ?
- Conseils pour de futurs animateurs ou pour des équipes cherchant des collaborations : A-t-elle des recommandations pour ceux qui souhaitent travailler avec des animateurs 2D ?

7. CLÔTURE ET CONTACT

- Dernières réflexions : Y a-t-il un aspect de son travail qu'elle aimerait partager, ou un sujet qu'on n'a pas abordé mais qui lui semble essentiel ?
- Références ou contacts : Serait-elle ouverte à partager des contacts ou des références pour de futurs partenariats ?