



Fiche métier

ANIMATEUR GAMEPLAY

Créer du mouvement vivant pour les jeux vidéo



RÉMUNÉRATION

Salaire selon expérience, entreprise et spécialité

1 800€ en début de carrière jusqu'à +4 000€ net/mois

Les variations dépendent de l'expertise technique, du type de projets et de la taille de l'entreprise



DÉFINITION DU MÉTIER

L'animateur gameplay conçoit et crée des systèmes d'animation réactifs qui s'adaptent aux actions du joueur en temps réel.

Contrairement à l'animation traditionnelle, il travaille dans l'incertitude du timing et du déclenchement; créant des boucles, transitions et réactions fluides.

“Je transforme l'intention du joueur en mouvement crédible et immersif.”



MISSIONS PRINCIPALES

Animation et Systèmes

- ▶ Créer des cycles d'animation (marche, course, idle)
- ▶ Développer des systèmes de transitions fluides
- ▶ Concevoir des animations de combat (attaque, défense, esquive)
- ▶ Optimiser les performances (budget GPU, nombre de frames)

Collaboration Technique

- ▶ Travailler avec les gameplay programmeurs sur les systèmes d'animation
- ▶ Collaborer avec les Game Designers pour valider les intentions gameplay
- ▶ Échanger avec les animateurs techniques sur les outils et les rigs
- ▶ Adapter les animations aux contraintes des level designers

Itération et Optimisation

- ▶ Ajuster les animations selon les contraintes du game design
- ▶ Résoudre les problèmes de transitions et de blends
- ▶ Maintenir la cohérence des personnages
- ▶ Respecter les contraintes techniques du projet



COMPÉTENCES TECHNIQUES

Logiciels Maîtrisés

Maya

3ds Max

Blender

MotionBuilder

Unity

Unreal Engine

Systèmes d'animation: Blend trees, State Machines, Blueprint

Compétences spécialisées

- ▶ keyframe animation: Création manuelle d'animation
- ▶ Motion Capture: Traitement et adaptation des données mocap
- ▶ Systèmes procéduraux: IK, contraintes, automatisation
- ▶ Principe d'animation traditionnelles et d'anatomie

Connaissances transversales (optionnelles)

- ▶ Base du game design
- ▶ Notion de programmation
- ▶ Staging et mouvement de caméra



ÉVOLUTION DE CARRIÈRE

Junior (0-2 ans)

- Exécution d'animations simples
- Apprentissage des outils et pipelines
- Collaboration étroite avec les seniors

Confirmé (2-5 ans)

- Autonomie sur des systèmes complexes
- Spécialisation dans un domaine
- Mentorat des juniors

Sénior (5-10 ans)

- Conception de systèmes d'animation
- Lead d'équipe animation
- Définition des pipelines et méthodologies

Expert (+10 ans)

- Direction artistique animation
- Direction technique animation
- Création d'outils et d'innovation
- Conseil et formation



SECTEURS D'ACTIVITÉ

Studios de Développement

- ▶ **AAA** : Gros budget, équipes importantes, projets ambitieux
- ▶ **Indépendants** : Polyvalence, créativité, projets innovants
- ▶ **Mobile** : Optimisation, gameplay accessible
- ▶ **Serious Game** : Applications métier, formation

Autres Secteurs

- ▶ **Freelance**: Projets variés, flexibilité
- ▶ **Outils/Middleware**: Développement de solutions techniques
- ▶ **Formation** : Ecoles, workshops, consulting
- ▶ **R&D** : Innovation, nouvelles technologies



CONSEILS POUR DÉMARRER

Portfolio Essentiel

Cycle de marche/course fluide- Animation de combat basique-
Système de transitions simples - Démonstration de personnalité

Première Expérience

- ▶ Stages en studio
- ▶ Projets étudiants ambitieux
- ▶ Contribution open source
- ▶ Concours et game jams

Ressources d'Apprentissage

- ▶ Tutoriels spécialisés en gameplay
- ▶ Documentation moteurs de jeu
- ▶ Communauté d'animateurs
- ▶ Analyse de jeux existants



DÉFIS DU MÉTIER

Contraintes Techniques

- ▶ Respect des timings et des angles de locomotion
- ▶ Gestion des vitesses
- ▶ Maîtrise du root motion et des déplacements
- ▶ Maîtrise du retargetting
- ▶ Optimisation temps réel
- ▶ Débug d'animation in game

Défis Créatifs

- ▶ Equilibre gameplay/esthétique
- ▶ Lisibilité vs spectacle
- ▶ Cohérence dans la variété
- ▶ Innovation dans les contraintes

Evolution technologique

- ▶ Nouveaux outils et techniques
- ▶ IA et génération procédurale
- ▶ Motion matching
- ▶ Réalité virtuelle/augmentée
- ▶ Capture de mouvement avancée