

Où se situent les émissions dans le pipeline d'animation

● ÉMISSIONS TRÈS ÉLEVÉES

- Rendu 3D et informatique en nuage
- Simulations d'effets visuels (fluides, foules, destruction)
- Traitement de données à grande échelle dans les centres de données

● ÉMISSIONS ÉLEVÉES

- Postes de travail d'artistes (modélisation, animation, préparation au rendu)
- Systèmes de stockage de données et de transfert de fichiers
- Cycles de rendu et révisions itératives
- Outils d'IA et inférence (l'impact varie considérablement selon l'outil, l'échelle et l'emplacement du centre de données — difficile à mesurer actuellement)

● ÉMISSIONS MOYENNES

- Consommation énergétique des bureaux (éclairage, chauffage, climatisation)
- Capture de mouvement et traitement
- Déplacements professionnels et collaboration avec les clients

● ÉMISSIONS RÉDUITES

- Pipelines d'animation 2D
- Préproduction (storyboard et conception)
- Production en stop motion (moins de puissance de calcul, empreinte matérielle plus élevée)

HORS DU PIPELINE

La fabrication et l'élimination du matériel (« carbone incorporé ») rivalisent souvent avec les émissions opérationnelles sur la durée de vie, mais ne sont pas prises en compte dans la comptabilité carbone standard de la production.