

Fiche de poste

I - DESCRIPTION DU POSTE

1 - Intitulé du poste :

Infographiste – Motion designer

2 - Le positionnement du poste dans l'organisation :

Sous l'autorité du Team Leader / Directeur artistique

II - MISSIONS ET ATTRIBUTIONS

1 - Tâches prioritaires

- Concevoir, puis réaliser des productions graphiques incorporant à la fois de la vidéo, de l'animation 3D, des effets spéciaux, des sons ou encore de la typographie.
- Réaliser et décliner les supports de communication

2 - Qualité

- Esprit créatif et « sens de l'image ».
- Très bonne connaissance des logiciels.
- Ecoute, capacité à prendre du recul (accepter la critique), et à travailler en équipe.
- Grande curiosité. Etre en veille permanente sur ce qui se fait.
- Bon niveau d'anglais.

III - CONDITIONS D'EXERCICE

1 - Conditions de travail :

- Travail en équipe à horaires réguliers définis par le contrat de travail
- Travail en intérieur, principalement au siège, déplacements occasionnels

2 - Compétences et aptitudes requises :

- Organisation et rigueur dans l'exécution des tâches confiées
- Dynamisme, réactivité et prise d'initiatives
- Écoute et respect des clients

INFORMATIONS DÉTAILLÉES

ACTIVITÉS PRINCIPALES

Analyse des besoins et de la demande

- Lire le scénario et consulter le story-board (« brief créatif », ligne conductrice de conception).
- Assister au brief pour connaître les objectifs et les attentes de réalisation du commanditaire/client.
- Identifier et anticiper les contraintes esthétiques et techniques du projet et les communiquer à la direction de production.
- Définir le style et la technique d'animation à utiliser.
- Établir un planning de réalisation du travail et le soumettre au commanditaire/client pour accord.
- Négocier les modalités du contrat le cas échéant.
- Participer aux réunions de debrief jusqu'à la validation du projet.

Production d'éléments visuels 3D (modélisation, texturing, animation, effets spéciaux et rendu)

- Réaliser des travaux préparatoires à son travail : croquis, maquettes, prototypes, dessins, sculptures en argile...
- Appliquer les directives artistiques et veiller au respect du scénario ou du story-board (définis par le game designer, le scénariste, le level designer, le chef de projet, le directeur artistique...).
- Après validation des maquettes, créer les visuels en 3D (à partir de dessins en 2D), modéliser les décors, les personnages, les objets (maillage, positionnement, rotations, étirements...).
- Créer les surfaces, appliquer des matériaux (phase de « texturing ») : couleur, texture, plan et volume, transparence, reflets...
- Animer les modèles en attribuant des mouvements aux différents personnages et objets (phase « d'animation »).
- Réaliser les effets spéciaux (phase de « compositing ») – (ex : explosions, démolitions, effets de particules, traces de pas, fumée...).
- Ajuster les paramètres d'éclairage de l'univers virtuel (lumières, ombres, réflexions, réfractions, contrastes).
- Parfaire les images finales (phase de « rendu » ou « rendering »).
- Proposer des suggestions d'amélioration.

Suivi de production

- Présenter le projet d'animation 3D finalisé, l'argumenter auprès de son client/commanditaire.

- Intégrer les retours client/commanditaire et apporter les modifications nécessaires.
- Animer des réunions de travail et communiquer avec les chefs de produit.
- Piloter les sous-traitants.
- Garantir le respect des plannings de publication et de la qualité des livrables.
- Réduire au maximum le nombre de reprises et d'itérations sur les éléments de production.
- Assurer le suivi de production (récupération des fichiers sources, traitement d'images, planification, publication).

Veille technologique

- Suivre les innovations technologiques relatives au métier.
- Créer et une bibliothèque de références d'images 3D (personnages, objets, mobiliers...).

PROFIL

Diplômes requis

Formation de niveau Bac +2/3

- BTS Design graphique, Audiovisuel, Communication visuelle, Design graphique...
- DUT Informatique graphique, imagerie numérique...
- Licence professionnelle Infographie 3D temps réel, Création infographique appliquée à l'audiovisuel, Infographie, webdesign et multimédia, Métiers du numérique – Infographie : patrimoine, visualisation et modélisation 3D...
- Diplôme Motion design – conception graphique animée

Formation de niveau Bac +4

- DSAA (diplôme supérieur d'arts appliqués) – spécialité design mention graphisme

Formation de niveau Bac +5

- Master Création numérique – Design d'interface multimédia et Internet, Arts et technologies de l'image virtuelle
- Cycle professionnel – Cinéma d'animation 3D & VFX – Effets spéciaux

Durée d'expérience

Le métier d'infographiste 3D est accessible aux jeunes diplômés. Les stages, en France ou à l'étranger, sont appréciés et valorisés par les recruteurs.

COMPÉTENCES REQUISES

Compétences techniques

- Connaissance des innovations en matière de jeu vidéo, cinéma, 3D
- Connaissance artistique en dessin traditionnel (anatomie, architecture...)
- Compétences en dessin technique (maîtrise de la perspective, sens du volume et du mouvement)
- Connaissance des techniques de création graphique (illustration, story-board, bande dessinée)
- Notions des techniques de 3D temps réel, 3D précalculée, réalité augmentée, réalité virtuelle
- Bonne culture générale (suivi des évolutions technologiques)
- Maîtrise des outils et logiciels de PAO, de CAO, de création/graphisme/photo 2D (Photoshop, Illustrator, Gimp, PaintShop pro, Indesign...)
- Maîtrise des logiciels de conception et modélisation 3D (3DS Max, Maya, 3D Autodesk, Revit, AutoCAD, ZBrush, Substance Painter, Blender, Rhinoceros 3D, MotionBuilder, Cinema 4D, Modo...)
- Connaissance des logiciels de montage vidéo (Adobe Premiere Pro, Avid, Final Cut, DaVinci Resolve...)
- Connaissance en management de projet
- Maîtrise de l'anglais (usage des logiciels et du langage de programmation, potentielles expériences internationales)

Aptitudes professionnelles

- Créativité et sens artistique
- Curiosité intellectuelle et ouverture d'esprit
- Rigueur et organisation
- Sens du détail et capacité d'observation
- Sens de l'écoute
- Goût pour les nouvelles technologies informatiques
- Dynamisme et réactivité
- Esprit d'équipe
- Aisance relationnelle et sens de la communication
- Résistance au stress
- Autonomie
- Capacité à travailler en mode projet

