



FINALITÉ DU MÉTIER

L'infographiste a pour principale mission de créer des éléments visuels en 2D / 3D d'un univers virtuel, dans le but d'aider à la conception et la communication du projet en alimentant des publications, des sites web ou des présentations animées.

Il / elle met en scène et anime les décors, objets, et réalise les textures, couleurs, volumes, lumières, effets spéciaux à partir d'un cahier des charges et de scénarii définis au préalable.

CONTENU DE L'ACTIVITÉ

- Créer des modèles 2D / 3D, des images et des animations

COMPÉTENCES ASSOCIÉES AUX ACTIVITÉS

- **Créer des modèles 2D / 3D, des images et des animations**
 - Comprendre et interpréter les plans et les concepts architecturaux en les transformant en modèles 2D / 3D
 - Modéliser des bâtiments et des environnements en 2D / 3D sous différents formats (réalité virtuelle, plan, vidéo...) en utilisant des logiciels spécialisés
 - Assurer la cohérence et le réalisme des bâtiments et environnements 2D / 3D modélisés, en ajustant les paramètres visuels et techniques
 - Apporter des modifications aux réalisations graphiques en fonction des retours des chef.fes / directeur.ices de projet, des ingénieurs ou des client.es
 - Exprimer le projet auprès des maitres d'ouvrage, utilisateurs...
 - Contribuer à la communication de l'entreprise en intégrant les éléments visuels réalisés dans des supports vidéo, sur le site web de l'entreprise...

INTITULÉS PROCHES

Graphiste 2D / 3D
Modeleur.euse 2D / 3D
Animateur.rice 2D / 3D
Perspectiviste 2D / 3D

CORRESPONDANCE ROME

E1205 – Réalisation de contenus multimédias

TYPOLOGIE DE MÉTIER

Sensible, notamment du fait de l'utilisation de l'IA

DOMAINES DE COMPÉTENCES

Savoirs / connaissances

- Conception et dessin assistés par ordinateur (CAO/DAO) , SIG, BIM
- Colorimétrie
- Perspective
- Environnements de réalité virtuelle
- Technologies de l'accessibilité numérique
- Connaissance des matériaux et techniques de construction

Savoir-faire / compétences opérationnelles

- Décliner la conception générale d'un projet en visuels
- Modéliser des éléments graphiques
- Réaliser des éléments graphiques de composition à l'aide d'outils informatiques
- Réaliser les animations et les supports vidéo du projet
- Réaliser un travail de veille sur l'évolution des outils
- Prioriser son travail
- Travailler en équipe



DOMAINES DE COMPÉTENCES

Savoir-être / compétences comportementales

- Être curieux
- Être créatif
- Être autonome
- Être proactif
- Être organisé

RATTACHEMENT HIÉRARCHIQUE

- Chef.fe de projet
- Directeur.rice de projet (plus petites structures)

FORMATION

- **Informatique** (BUT informatique parcours réalisation d'applications : conception, développement, validation (niveau 6)...)
- **Numérique / Multimédias** (BUT métiers du multimédia et de l'internet parcours création numérique (MMI) (niveau 6) ; Master mention création numérique (niveau 7)...)
- **Architecture** (Diplôme d'état d'architecte (DEA) ou de paysagiste (DEP) (niveau 7)...)

ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL ET INTERLOCUTEURS

Interactions avec des acteurs internes à l'entreprise d'architecture (dirigeant.e et associé.e d'une entreprise d'architecture, directeur.rice de projet, chef.fe de projet, expert.e, personnel administratif, équipes communication, services supports...) et externes (prestataires, entreprises, administrations...)

Métier qui s'exerce principalement au bureau

PARCOURS PROFESSIONNEL

Parcours amont

Métier accessible en sortie de formation spécifique et/ou après une précédente expérience dans les métiers de l'image et de la communication

Parcours aval

Évolution vers d'autres métiers de l'image et de la communication