

#### 4.7 Fiche Métier – COMPETENCES/ réalisateur de contenus multimédia

<b>1.</b>	Intitulé de l'emploi appellations	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Animateur / Animatrice 2D</b></li> <li>• <b>Animateur / Animatrice 3D</b></li> <li>• <b>Chef de fabrication d'édition publicitaire</b></li> <li>• <b>Décorateur / Décoratrice graphiste</b></li> <li>• <b>Designer / Designeuse d'interactivité</b></li> <li>• <b>Designer / Designeuse graphique</b></li> <li>• <b>Designer web mobile</b></li> <li>• <b>Dessinateur / Dessinatrice d'édition</b></li> <li>• <b>Dessinateur / Dessinatrice de bande dessinée</b></li> <li>• <b>Dessinateur / Dessinatrice de presse</b></li> <li>• <b>Dessinateur / Dessinatrice en publicité</b></li> <li>• <b>Dessinateur / Dessinatrice graphiste</b></li> <li>• <b>Graphiste 2 D</b></li> <li>• <b>Graphiste 2 D - jeux vidéo</b></li> <li>• <b>Graphiste 3 D</b></li> <li>• <b>Graphiste concepteur / conceptrice</b></li> <li>• <b>Graphiste multimédia</b></li> <li>• <b>Infographiste</b></li> <li>• <b>Infographiste 3 D</b></li> <li>• <b>Infographiste effets spéciaux</b></li> <li>• <b>Infographiste en image de synthèse</b></li> <li>• <b>Infographiste en multimédia</b></li> <li>• <b>Infographiste intégrateur / intégratrice</b></li> <li>• <b>Infographiste web master</b></li> <li>• <b>Intégrateur / Intégratrice graphiste</b></li> <li>• <b>Intégrateur / Intégratrice multimédia</b></li> <li>• <b>Lead graphiste - jeux vidéo</b></li> <li>• <b>Maquettiste en arts graphiques</b></li> <li>• <b>Modeleur / Modeleuse 3 D</b></li> <li>• <b>Modeleur textureur / Modeleuse textureuse 3D - jeux vidéo</b></li> <li>• <b>Modélisateur / Modélisatrice 3D</b></li> <li>• <b>Réalisateur / Réalisatrice multimédia</b></li> <li>• <b>Roughman / Roughwoman en arts graphiques</b></li> <li>• <b>Stéréographe 3D</b></li> <li>• <b>Story boarder</b></li> <li>• <b>Technicien / Technicienne en image de synthèse 3D</b></li> <li>• <b>UI - user interface designer</b></li> <li>• <b>UX - user experience designer</b></li> <li>• <b>Vidéographe</b></li> <li>• <b>Web designer</b></li> </ul>
<b>2.</b>	<b>Code</b>	REC/UMA/11201
<b>3.</b>	<b>Famille</b>	Famille Communication média et multimédia / Images et sons

	<b>Professionnelle</b>
<b>4.</b>	<b>Catégorie</b> Cadre
<b>5.</b>	<b>Définition</b>
	<p>Crée tout ou partie d'éléments graphiques et visuels en vue de produire un document imprimé, audiovisuel ou multimédia (livre, plaquette, page web, cd-rom, film d'animation, jeux vidéo, ...).</p> <p>Peut se spécialiser dans le traitement d'un ou plusieurs médias (textes, images, son, animation, vidéo, page Internet, ...) entrant dans la composition d'un support de communication.</p> <p>Peut coordonner une équipe.</p>
<b>6.</b>	<b>Environnement et conditions de travail</b>
	<p>L'activité de ce métier s'exerce au sein d'entreprises de communication, de publicité, de presse, d'édition, de marketing, de studios de création graphique ou de films d'animation, ..., en relation avec différents services et intervenants (direction artistique, fabrication, clients, imprimeurs, photographes, ...).</p> <p>Elle varie selon le secteur (publicité, création graphique, multimédia, presse, ...).</p>
<b>7.</b>	<b>Conditions d'accès</b>
	<p>Ce métier est accessible avec un diplôme de niveau BTS à Master dans le secteur de l'art, des arts graphiques, du marketing et de la communication...</p> <p>Il est également accessible avec un CAP/BTP complété par une expérience professionnelle dans le même secteur.</p> <p>La maîtrise de l'outil informatique (palette graphique, images de synthèse, ...) est exigée.</p>
	<b>Activités principales</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyser les besoins du client et traduire le concept et le script en une première représentation visuelle à l'aide de crayons, peinture</li> <li>• Réaliser les éléments graphiques de composition (dessins, illustrations, images de synthèse, ...) à l'aide d'outils graphiques informatiques</li> <li>• Sélectionner des images (photos, logos, dessins dans une base de données et réaliser leur traitement (colorimétrie, retouches photos, cadrage, détourage, photomontage, ...)</li> <li>• Mettre en page et enrichir le document (intégration texte, image, correction, ...) selon les règles typographiques et la charte graphique</li> <li>• Modéliser les éléments graphiques (mise en scène de volume, d'objet, de personnage, ...) et définir les textures, les couleurs, le cadrage, l'éclairage, ...</li> <li>• Animer les éléments d'une image (restitution des mouvements image par image, définition des trajectoires, ...)</li> <li>• Vérifier la conformité de la réalisation au projet initial et effectuer les modifications (graphisme, ergonomie, navigabilité, ...)</li> </ul>



Nomenclature des compétences					
Les savoir faire					
Réf compétence	Description des compétences	I	P	M	T
1	Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en : Animation 2D	I	P	M	T
2	Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en : Animation 3D	I	P	M	T
3	Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en : Animation vectorielle	I	P	M	T
4	Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en : Images	I	P	M	T
5	Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en : Son	I	P	M	T
6	Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en : Textes	I	P	M	T
7	Utiliser des outils de traitement ou d'intégration en : Vidéo	I	P	M	T
8	Utiliser des logiciels de Publication Assistée par Ordinateur -PAO-	I	P	M	T
9	Utiliser des logiciels d'image de synthèse	I	P	M	T
10	Utiliser des logiciels d'édition multimédia	I	P	M	T
11	Etalonner les systèmes d'imposition numérique (Computer To Film -CTF-) ou de gravure directe de plaque d'impression (Computer To Plate -CTP-)	I	P	M	T
12	Contrôler les systèmes d'imposition numérique (Computer To Film -CTF-) ou de gravure directe de plaque d'impression (Computer To Plate -CTP-)	I	P	M	T
13	Réaliser un type de support d'expression graphique	I	P	M	T
14	Réaliser site Web	I	P	M	T

15	Intégrer des effets visuels ou sonores à des séquences vidéo	I	P	M	T
16	Réaliser la conception, l'ergonomie et la navigation d'un CD Rom (jeux vidéo, ...)	I	P	M	T
17	Réaliser un document d'exécution comportant les caractéristiques techniques nécessaires à la fabrication (impression, ...)	I	P	M	T
18	Etablir avec un client les modalités de réalisation d'une commande	I	P	M	T
<b>Les savoir</b>					
<b>Réf compétence</b>	<b>Description des compétences</b>				
1	Techniques de dessin	I	P	M	T
2	Chaîne graphique	I	P	M	T
3	Règles de mise en page/forme	I	P	M	T
4	Colorimétrie	I	P	M	T
5	Procédés et contraintes d'impression	I	P	M	T
6	Techniques de gestion de réseaux prépresse	I	P	M	T
7	Langage de programmation informatique	I	P	M	T
8	Techniques de séparations Cyan Magenta Jaune Noir	I	P	M	T
9	Eléments de base en droit de la propriété intellectuelle	I	P	M	T

10	Normes qualité	I	P	M	T
11	Règles de sécurisation de fichiers informatiques	I	P	M	T
12	Technologies de l'accessibilité numérique	I	P	M	T
<b>Les savoir êtres</b>					
1	Etre disponible et orienté clients	I	P	M	T
2	Communiquer et gérer ses relations	I	P	M	T
3	Maintenir l'esprit d'équipe et de partage	I	P	M	T
4	Organiser et gérer le temps et les activités	I	P	M	T
5	Savoir se maîtriser et gérer ses comportements et ses émotions	I	P	M	T
6	Faire preuve de rigueur, de précision et de curiosité	I	P	M	T

\* I : initiation / P : pratique / M : maîtrise / T : Tutorat /expertise