

## Infographiste 2D/3D H/F

Au sein de la direction de l'ingénierie, le service maquette numérique, synthèse et infographie intervient en appui aux autres services qui la compose et aux autres entités de l'Agence. Il est notamment chargé d'élaborer, suivre et contrôler la mise en œuvre des règles de production et de gestion de l'ensemble des illustrations et animations, ainsi que des maquettes numériques destinées à leur production.

Sous l'autorité du chef du service, et dans le cadre des projets de l'Agence, vos missions sont les suivantes :

- Apprécier et étudier la demande du client,
- Créer des graphismes et des illustrations en utilisant les outils les plus répandus (Photoshop, Illustrator...),
- Participer à la création d'images de synthèse destinées à illustrer les dossiers réglementaires de l'Agence,
- Participer à la création d'images de synthèse et de films d'animation destinés à illustrer les parutions de la direction de la communication de l'Agence,
- Au fur et à mesure de l'avancement du projet, tenir compte des informations qui remontent tout au long de son cycle de vie pour apporter aux modèles 3D initiaux, ainsi qu'aux illustrations, tous les correctifs nécessaires,
- Participer à l'élaboration de story-board des films d'animation réalisés par l'Agence,
- Assurer la cohérence des différentes réalisations (textures, couleurs et paramètres d'impression).

Diplômé d'école spécialisée dans le dessin (type DSSA : Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués ou DNSEP : Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique), vous avez une expérience significative en tant qu'infographiste 2D-3D ou graphiste.

De très bonnes connaissances des fondamentaux de l'art du dessin et du dessin technique appliqués au domaine d'activité dans lequel vous intervenez (stockage géologique de déchets, grands projets d'infrastructures, travaux souterrains, architecture, aménagements paysagers, urbanisme...) et de la production des documents associés (illustration, animation vidéo, reproduction manuelle, etc.) sont nécessaires.

Une très bonne maîtrise des outils de PAO et Texturing (Photoshop, Illustrator, Quixel), de modélisation et animation (3D Studio Max), de modélisation temps réel et pré-calculée, animation complexe (Skin/rig), rendu graphique (Vray) et de compositing et d'animation (After-Effects et Adobe Première) est requise.

Une bonne connaissance des formats d'export (3DS/FBX/OBJ) est demandée, ainsi que la maîtrise des logiciels de Net rendering comme Backburner ou Renderpal pour les rendus multi-postes des suites d'images.

Des connaissances des outils de BIM (Revit, SolidWorks, NavisWorks, Tekla BIMsight, ou équivalents) sont souhaitées.

La rigueur, le pragmatisme, l'esprit d'équipe, la créativité et la capacité à gérer, assurer un suivi sont autant de qualités nécessaires à la tenue de ce poste.

Ce poste est basé à Châtenay-Malabry (92). Il est également ouvert aux personnes handicapées.