

50 – Animateur infographiste de Jeux vidéo 3D

Le secteur du développement de jeux comprend trois professions ou rôles : le designer, l'animateur -infographiste et le programmeur. L'animateur infographiste en jeux vidéo 3D prend le cahier des charges du concepteur et, par une combinaison de conceptualisation, de créativité, de sélectivité, de compétences techniques et spécialisées, remplit les objectifs jusqu'à la satisfaction du client.

L'animateur infographiste en jeux vidéo 3D reçoit, conceptualise et interprète le cahier des charges sur la base de ses connaissances du marché et ses compétences, ainsi que la portée et les limites données par le client. Les compétences requises peuvent être décomposées en art conceptuel 2D, peinture de texture, modélisation 3D, montage et animation. Après avoir interprété le cahier des charges, l'animateur infographiste en jeux vidéo 3D doit produire un concept numérique 2D des actifs requis pour le jeu, qui peuvent inclure des objets, des personnages et des environnements. Les compétences nécessaires à ce stade seront de développer de bonnes silhouettes afin que les dessins puissent être reconnus immédiatement sans détail, de produire des valeurs d'échelle de gris qui mettent en évidence les détails importants d'un actif, de définir un jeu de couleurs basé sur ses connaissances en matière d'équilibre, de saturation et de mélange des couleurs.

L'animateur infographiste en jeux vidéo 3D doit ensuite travailler à partir de l'art conceptuel pour produire un maillage 3D de l'actif et qui nécessite des compétences de géométrie, de triangulation, de symétrie et de modélisation d'un bon flux de bord. Le déballage UV doit ensuite être entrepris pour aplatir le Modèle 3D dans un ensemble 2D de coques sur lesquelles une texture peut être peinte. Un bon déballage UV nécessite la possibilité d'attribuer suffisamment de maillage 3D du modèle aux pixels de la texture, appelée densité de texel pour rendre suffisamment de détails. Les textures sont ensuite produites pour créer des matériaux pouvant être appliqués au modèle 3D, en prenant en compte les couleurs, la transparence et l'opacité des différentes parties d'un modèle. Certaines de ces textures sont peintes, certaines nécessitent l'utilisation de références photographiques et d'autres nécessitent un processus numérique pour le calcul. Une fois que les UV ont été déroulés et que les textures ont été peintes avec succès sur le modèle, il est possible de le fixer sur un squelette dans le logiciel 3D afin de l'animer soit dans le logiciel 3D, soit dans le moteur de jeux. Un artiste travaille souvent avec une équipe d'autres artistes dirigés par un directeur artistique ou un directeur artistique. En plus petit entreprises, l'artiste travaillera en étroite collaboration avec le programmeur et le designer.

Selon la taille de la société, une grande équipe d'artistes peut travailler dans un bureau pour une participation créative collective à travers l'équipe. Parfois, l'animateur infographiste en jeux vidéo 3D doit travailler de manière isolée sur des actifs strictement confidentiels dans un jeu.

Le secteur a connu une croissance considérable au cours des trente dernières années et les compétences et les logiciels changent constamment. Le rôle de l'animateur infographiste en jeux vidéo 3D a évolué et s'est scindé en diverses spécialités, mais toutes exigent une appréciation de l'esthétique, de la couleur, de la structure et forme ainsi que du mouvement. Des développements plus récents dans les réalités virtuelles et augmentées ont conduit à un fort besoin de développeurs capables de produire des éléments fonctionnant dans ces environnements 3D. Les meilleurs peuvent diriger des équipes artistiques en résolvant des erreurs visuelles et en produisant des éléments actifs en marge de la technologie disponible pour réaliser les expériences les plus absorbantes possibles dans un jeu vidéo.

Compétition individuelle

Age limite : -23 ans

Diplômes et Formations conseillées

- DMA Cinéma d'animation
- DN MADE mention graphisme
- DN MADE mention animation
- DNA mention design graphique
- Ecoles privées ou publiques préparant à des diplômes ou titres spécifiques
 - Supinfogame-Rubika
 - Isart – Digital
 - L'IIM (Institut de l'Internet et du Multimédia)
 - LISAA
 - L'ICAN (Institut de création et d'animation numériques)
 - École Émile Cohl
 - École Georges Méliès
 - Créajeux,
 - e-artsup,
 - Ariès
 - Pôle 3D
 - ESRA
 - Ecole Pivaut
 - ESMA
 - Gobelins-Ecole de l'image
 - Mopa
 - EMCA
 - Supinfocom - Rubika