



3D DIGITAL GAME ART

3D DIGITAL GAME ART

AUTRES APPELLATIONS MÉTIER

Artiste 3D, Graphiste 3D, Graphiste multimédia, Concept Artist, Modeleur 3D

MÉTIERS LIÉS

HORS COMPÉTITION :
Réalisateur-trice, Architecte

EN COMPÉTITION :
Arts graphiques et pré-press, Web technologies

3D DIGITAL GAME ART, C'EST QUOI ?

Sur la base des concepts fournis par la Direction artistique, le ou la Game Artist 3D crée sur ordinateur la modélisation des personnages, décors, objets et environnements d'un jeu vidéo. Il faut tenir compte du type de machine sur lequel le jeu devra fonctionner (console AAA, jeu mobile, jeu sur navigateur...). D'abord, il ou elle produit les éléments requis pour le jeu en 2D, avant de travailler le maillage en 3D, puis il ou elle peint les textures sur le modèle. Enfin, le ou la game artist 3D doit réaliser son squelette d'animation (rig), pour faciliter le travail de l'animateur-trice 3D. L'artiste travaille souvent avec une équipe d'autres artistes dirigée par un-e directeur-trice artistique. Dans les petits studios, le ou la game artist 3D travaille en étroite collaboration avec le ou la programmeur-euse et le ou la designer, et peut aussi endosser parfois le rôle de directeur-trice artistique.

COMMENT S'Y PRÉPARER ?*



DN MADE : Diplôme National des Métiers d'Art et du Design - DUT : Diplôme Universitaire de Technologie

Les organismes de formation sélectionnent les candidat-e-s à la fois sur leur créativité et leurs compétences artistiques. La maîtrise des logiciels fait partie des programmes. Les stages sont un bon moyen de mettre un pied dans un secteur où l'efficacité et les réalisations sont aussi importantes que les diplômes.

*SOURCE 2020

ET APRÈS ?

ÉVOLUTION : Ce métier exige beaucoup de pratique. Les Game artists peuvent aussi se diriger vers le cinéma d'animation et le dessin animé. Une évolution est aussi envisageable dans l'architecture, qui fait de plus en plus de visualisation 3D.

OÙ : Selon la taille de l'entreprise, le ou la Game Artist 3D peut travailler dans un bureau en open space pour une implication créative de toute l'équipe. Parfois, un-e artiste doit travailler seul-e sur des éléments strictement confidentiels dans un jeu. Le télétravail est aussi très développé dans ce métier.

SALAIRE : de 1800€ à 4400€ *selon expérience et secteur géographique - Source: [France Travail](#) (Ex. Pôle Emploi)

**#CRÉATIVITÉ #MOUVEMENT
#OBSERVATION #ANGLAIS
#TECHNOLOGIES**

POUR EN SAVOIR PLUS

[Fiche métier ONISEP](#)

[WorldSkills International](#)

LA PAROLE D'UNE CHAMPIONNE

TON MÉTIER : PASSION OU DÉCOUVERTE ?

J'ai juste suivi mes passions, un peu au hasard et finalement, j'ai découvert mon métier actuel. Je joue aux jeux vidéo depuis toute petite et j'ai toujours aimé l'Art. Quand j'ai commencé mes études à 3 axes institut, je voulais être animatrice 3D. J'ai exploré divers domaines : modélisation 3D, effets spéciaux, programmation de jeux, gestion sonore...J'ai ensuite choisi le métier de Technical Artist, car c'est un métier très complet !

POURQUOI AVOIR REJOINS L'AVENTURE WORLDSKILLS ?

Mon école m'a proposé de participer à une compétition régionale WorldSkills durant la période de Covid 19. Sachant que c'était la première fois que la France sélectionnait un représentant pour le métier 3D Digital Game Art, personne ne connaissait la compétition, ni l'ampleur de celle-ci. Après avoir remporté les régionales de Bretagne, j'ai ensuite obtenu la médaille d'Or de la Compétition nationale 2022. La Compétition mondiale s'est déroulée en Corée du Sud. Aujourd'hui, je parle devant 5000 personnes, grâce à cette expérience qui m'a fait progresser techniquement et personnellement.

TON PARCOURS APRÈS LA COMPÉTITION ?

Je me suis orientée vers une filière technologique, similaire STI2D après une seconde générale. J'ai fait une première année en MANAA (Mise à niveau en Arts Appliqués) qui ne m'a pas plu du tout ! Mais c'est tout de même au cours de cette année que j'ai expérimenté l'infographie 2D et 3D (qui est le seul cours qui me plaisait). J'ai commencé ma License au centre de formation 3 axes Institut à Rennes pour concilier infographie et jeux vidéo. Aujourd'hui, 1 an après ma compétition, je travaille en tant que Technical Artist (Spécialiste des effets spéciaux/rendu et optimisation) dans un studio de jeux vidéo.

QUELLES SONT LES QUALITÉS NÉCESSAIRES POUR EXCERCER CE MÉTIER ?

La curiosité, la persévérance et la passion.

AVANTAGES ET CONTRAINTES DU MÉTIER ?

Avantages: C'est un métier très créatif, technique et varié, on ne s'ennuie pas ! De plus, c'est un métier d'équipe et, pour tous les fans de jeux vidéo, un métier de rêve.

Contraintes: C'est un domaine très compétitif, beaucoup de demandes et peu de postes. Puis, il y a les préjugés sur le métier mais cela évolue dans le bon sens !

L'ÉPREUVE EN QUELQUES MOTS

Le plus difficile a été de gérer mes émotions et le temps qui m'était donné. De plus, lors d'une compétition WorldSkills, il y a forcément des imprévus et la pression du public.



AMBRE LECOULES

3D DIGITAL GAME ART

Médaille d'Or Finales nationales
WorldSkills France Lyon 2022 à 23 ans

TA DEVISE OU TON CONSEIL ?

« S'il y a un problème, n'accusez pas votre pc. En général, le problème se situe entre la chaise et l'écran. »