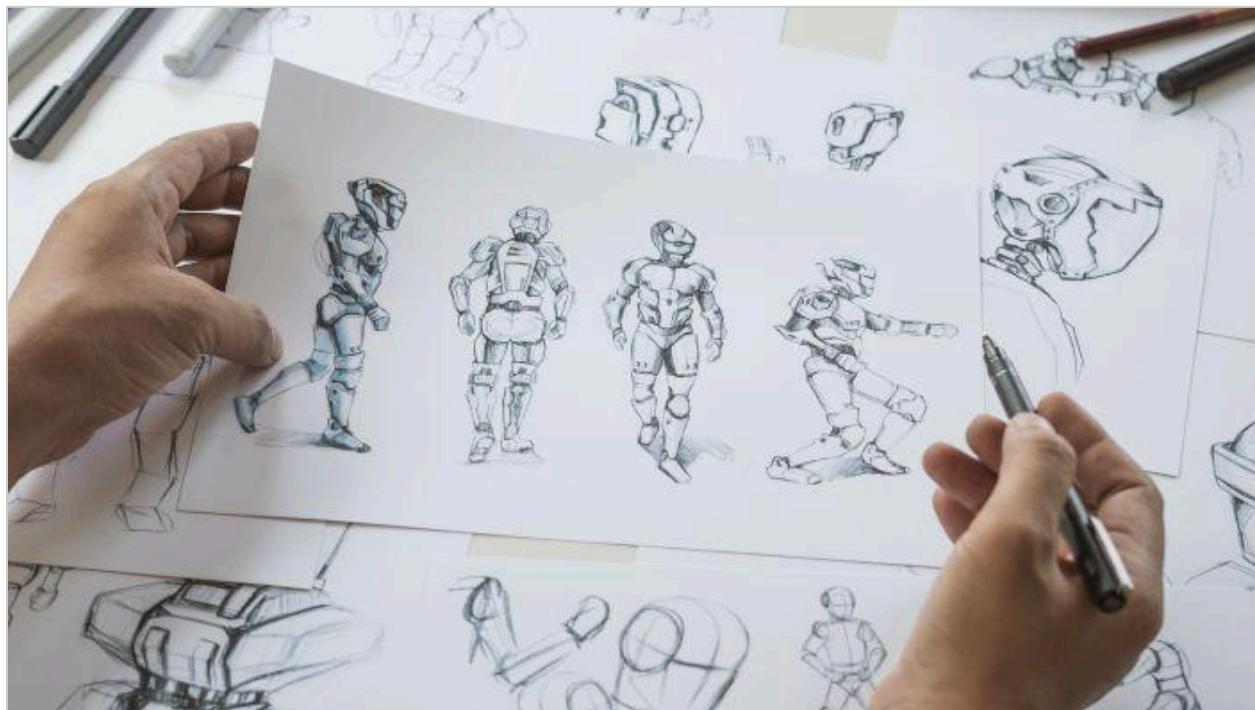


Les métiers du jeu vidéo : Character Designer

Il donne vie au personnage en façonnant son apparence dans les moindres détails



Beaucoup d'entre nous se souviennent de l'élève qui, en cours, préférait dessiner des personnages dans son cahier au lieu de prendre des notes. Ce cliché reflète la passion qui anime le futur character designer.

Le character designer est un artiste, avant tout un dessinateur, mais son talent est mis au service d'une vision bien définie par le directeur artistique et le créateur du jeu. Bien informé de la place du personnage dans le jeu et de ses principales caractéristiques psychologiques, le character designer entreprend de donner vie au personnage en façonnant son apparence, en travaillant les moindres détails. Le premier jet est rarement le bon, et des ajustements, des précisions et des modifications sont souvent nécessaires. Il doit également représenter le personnage dans diverses situations, tenues et moments de la journée, en veillant à ce que chaque expression soit cohérente.

Jouer avec les symboles

Pour créer des personnages convaincants, le character designer doit maîtriser les symboles et jouer habilement avec les stéréotypes. Il doit trouver l'équilibre entre les différentes personnalités, qu'il s'agisse d'un personnage naïf ou d'un manipulateur pervers, tout en respectant des codes qui permettent aux joueurs de rapidement comprendre qui est qui.

De plus, une connaissance approfondie de l'histoire de l'art et des vêtements est essentielle. Cela lui permet de s'appuyer sur des références historiques et de créer des personnages en cohérence avec l'époque ou l'univers du jeu. Le travail du character designer est une quête créative continue qui peut influencer l'histoire du jeu au-delà de ce qui était initialement prévu. Les résultats qu'il propose peuvent en effet inspirer de nouvelles directions pour le développement du personnage.

Informations métier

Niveau d'études : bac +3 - bac +5

Salaire mensuel brut : 2 200 à 3 500 €

Penser à l'animation

Que ce soit sur papier ou avec une palette graphique, le character designer maîtrise le langage visuel. Il s'exprime par ses dessins, mais aussi par sa compréhension des couleurs, de l'éclairage et de la perspective. Dans le contexte du jeu vidéo, il doit anticiper les défis auxquels seront confrontés les animateurs, en évitant de compliquer inutilement les éléments les plus complexes à animer.

Une fois la phase de conception terminée, le character designer collabore avec les modeleurs et les animateurs pour garantir que leur travail soit en cohérence avec la vision initiale. Il doit donc avoir plus qu'une simple connaissance superficielle du travail en 3D et une certaine familiarité avec les logiciels appropriés.

Qualités requises

- Goût prononcé pour le dessin, souci du détail
- Notions d'anatomie et d'architecture
- Connaissance du game design

Acquis de fin d'études

- Maîtrise des logiciels 3D et de dessin (3ds Max, Maya, ZBrush, Blender, Photoshop, Substance Painter, Quixel...)
- Connaissance des outils de level design