

Vocabulaire des métiers du jeu vidéo

animateur : Personne chargée de simuler le mouvement d'éléments graphiques en deux dimensions ou en trois dimensions, à l'aide de logiciels conçus à cet effet.

artiste en prévisualisation : Artiste responsable de la réalisation d'une animation sommaire, généralement en trois dimensions, afin de prévisualiser, d'un point de vue technique, la manière dont chaque scène d'une œuvre audiovisuelle se déroulera.

concepteur de niveaux : Personne chargée de concevoir la structure, le rythme et l'objectif des niveaux d'un jeu vidéo, et ce, en respectant le système de règles préalablement défini par le concepteur de jeu.

concepteur de personnages : Personne chargée de conceptualiser les personnages d'une production audiovisuelle.

concepteur sonore : Personne chargée de concevoir et de réaliser l'environnement sonore d'une production audiovisuelle.

critique de jeux vidéo : Personne qui joue à des jeux vidéo, généralement avant leur sortie, et qui partage son opinion par l'entremise d'un média.

mailleur : Animateur technique chargé de lier chaque partie de l'armature d'un modèle 3D à une portion du maillage, de manière à ce que le mouvement d'une partie du squelette entraîne la déformation du maillage qui lui est associé.

modeleur 3D : Artiste chargé de créer des modèles 3D de personnages, d'objets, d'environnements ou de scènes.

programmeur graphique : Programmeur de jeux vidéo chargé de développer, d'optimiser et d'entretenir le moteur de rendu et le pipeline graphique d'un jeu vidéo, afin de créer des graphismes fluides et conviviaux.

testeur de localisation : Personne chargée de valider le contenu linguistique d'un jeu vidéo et de s'assurer que celui-ci est adapté à la culture visée.

Pour en savoir plus sur les autres termes français du domaine, consultez le vocabulaire des métiers du jeu vidéo : www.oqlf.gouv.qc.ca/vocabulaire-metiers-du-jeu-video