

BARÈME DE CORRECTION – 3D DIGITALE GAME ART

CONCEPTION (20 points)

DESCRIPTION
Simple croquis
La colorisation ne sera pas prise en compte dans la notation mais peut faciliter votre travail de modélisation
Moodboard lisible et professionnel

MODELING (40 points)

DESCRIPTION
La scène Max/Maya/z brush doit être organisé avec une organisation correcte des layers (scenes sur le FTP)
Le budget en polys doit être respecté
La topologie et la distribution des edges loop prend en compte les besoins en termes de transfert de maps (si vous transférez des détails d'un sculpt HP vers votre modèle LP, les endroits où il y a des détails de sculpts doivent avoir plus de Edge loop pour que le calcul de la normal map puisse se faire correctement)
Les angles à 90 degrés doivent avoir des chanfreins
Votre forme globale doit être lisible avec seulement une silhouette
Pas de Ngon, de vertex isolés, ou de faces coplanaires sur votre modèle
Pas de normal flippés sur votre modèle
Le nombres de triangles doit être minimisé, à l'exception de ce qui sera en cloth, s'il y en a

MAPPING AND TEXTURES (40 points)

DESCRIPTION
Le ratio des maps sera - 4096x4096
Si vos maps sont retouchées sous PS, vous fournirez le PSD
L'espace UV utilisé sera optimisé et réfléchi
Le texel density sera optimisé et réfléchi
Pas overlapping UV (sauf pour les mirror / repeats)
l'espace UV utilisera la rotation pour maximiser l'espace
Les layers de paint (ou photoshop) seront organisés
2 base color seront utilisées au minimum sur la set base color
Pas de pixellisation visible sur la surface
Pas de stretching visible sur la surface
Les textures décrivent les matériaux correctement
Les coutures ne sont pas visibles
La map d'AO sera utilisée correctement
La normal map sera utilisée correctement et optimisée