



**Sujet d'épreuves des Sélections régionales  
de la 47<sup>e</sup> Compétition des Métiers**

**MÉTIER N°50**

**3D DIGITAL GAME ART**

Soumis par :

**Nicolas LEPRETRE** Expert WorldSkills France



## TABLE DES MATIERES

CONTENTS .....	2
INTRODUCTION TO TEST PROJECT .....	3
INTRODUCTION .....	3
DESCRIPTION OF PROJECT AND TASKS .....	5
INSTRUCTIONS TO THE COMPETITOR .....	11



## EXPLICATION DU SUJET

<b>DUREE TOTALE DE L'ÉPREUVE :</b>	7 heures
<b>DIFFUSION DU SUJET :</b>	Découvert le jour de la compétition

La compétition régionale portera sur la conception et réalisation d'un trône en 3d  
Vous disposerez de 7 heures pour modéliser-texturer et présenter votre modèle.

### STYLE GRAPHIQUE

Aucun style graphique particulier ne vous est imposé. Le moodboard est là pour vous inspirer

### DÉFINITION TRÔNE

**Siège élevé sur lequel un souverain s'assied, dans l'exercice solennel de ses fonctions.**

Un trône n'est donc pas un élément de mobilier classique, il accueille le souverain dans ses fonctions officielles et notamment ses fonctions de représentation. Un trône est l'incarnation visuelle du pouvoir, il doit donc être travaillé (ce n'est pas une simple chaise.)

Le passage par le sculpt n'est pas obligatoire (même s'il revêt un certain intérêt, notamment pour ajouter des ornements prestigieux), il est aussi possible de réaliser ce sujet en pur hard surface, et d'ajouter d'éventuel ornement lors de la phase de texturing, via la normal map.

*Ci joint un Moodboard qui est là qu'à titre indicatif, votre trône peut venir de l'époque et de la civilisation que vous souhaitez, il peut être médiéval, futuriste, organique, elfique, steampunk, gothique ..... L'important est que votre trône mette en avant, via son design, le prestige et le statut de la personne qui trône dessus.*



## CONSEILS CONCEPTION

Le temps étant limité, un simple croquis (même très succinct) vous sera demandé, la colorisation de ce croquis ne sera pas un élément noté

La réalisation d'un Moodboard vous est aussi demandé, il vous permettra de ne pas perdre de temps et d'avoir une ligne directrice lors des phases de conception, modélisation et texturing qui rendra votre travail cohérent

Prenez le temps de concevoir votre design avant de commencer la modélisation, le temps est limité, donc ne partez pas sur une modélisation trop complexe.

Utilisez la technique avec laquelle vous êtes le plus à l'aise, partez sur une modélisation en hard surface et reprenez-la en sculpt pour ajouter des détails

Soyez modestes, 7 heures cela passe vite.

## CONSEILS MODELISATION

Soignez votre modélisation, une modélisation propre facilite le travail de dépliage et de painting

Faites d'abord un blocking de votre forme globale, puis sculptez / modélisez les détails

Ne modélisez pas tout, certains détails peuvent être ajoutés en paint, ou en normal

## CONSEILS PAINTING

Le painting peut se faire sous substance painter ou Photoshop (ou tout autre logiciel 2D)

Si le paint est fait sous photoshop (ou autre), les fichiers natifs seront ajoutés dans le rendu sur le FTP

Utilisez au maximum de backing de maps pour gagner du temps, les maps d'AO, Thickness, courbure, peuvent vous permettre de faire des masques pour peindre rapidement votre modèle

Utilisez au maximum le normal map pour limiter les détails à faire en modélisation ou sculpt

N'oubliez pas que la compétition s'intéresse au métier de Game artist, la notion d'optimisation de la géométrie via le backing de détails sur la normal map est donc à considérer

Vous pouvez aussi utiliser un workflow selon votre préférence

// / base color / roughness / metallic / ao / normal / displace

ou

// albedo / specular / glossiness/ao / normal / displace

## CONSEIL RENDU

Ne sous-estimez pas le temps nécessaire à la mise en valeur de votre projet, il vous sera demandé un rendu de votre objet fini dans un visualiseur 3d (type Sketchfab, unity, unreal ....) mais cela ne signifie pas seulement faire un drag and drop de votre modèle dans un visualiseur temps réel.

Travaillez l'éclairage, travaillez correctement vos matériaux dans votre moteur temps réel, travaillez également le post process et des effets additionnels si cela met en valeur votre objet (brouillard, effet atmosphérique, glow et lens flare si besoin, correction de couleur...)

## EXEMPLE DE REPARTITION DU TEMPS :

(Donné à titre indicatif)

Heure 1 : recherche de sources, création d'un moodboard, croquis

Heure 2 : modélisation / sculpt

Heure 3 : modalisation / sculpt

Heure 4 : modalisation / sculpt

Heure 5 : export – backing des maps – texturing

Heure 6 : texturing

Heure 7 : texturing et rendu

## RENDU DU PROJET

Format de fichiers et modalités à déterminer par le jury régional en fonction du planning et de l'infrastructure prévue pour les sélections régionales.

## VUE D'ENSEMBLE DE LA PRODUCTION ET DES SPECIFICATIONS

Le livrable final de la compétition inclura les éléments suivants :

DAY	DELIVERABLE	DESCRIPTION
1	Concept art	<ul style="list-style-type: none"><li>• Simple croquis avec colorisation si vous le souhaitez</li><li>• La colorisation ne fait pas partie des éléments notés</li><li>• Moodboard</li></ul>
2	Modeling	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nombre de polygones maximum du modèle LP : 15000 triangles max</li></ul>
3	UV unwrapping and Texture mapping	<ul style="list-style-type: none"><li>• Unwrapping et texture maps</li><li>• 4096 x 4096px texture map</li><li>• Ambient occlusion, normal and opacity maps</li><li>• Diffuse/Metal/Rough PBR</li><li>• Tout autre map que vous jugerez nécessaire</li></ul>



## **NOTE – L'ENSEMBLE DES ELEMENTS SERA A COPIER DANS VOTRE DOSSIER**

Il inclura :

- Le croquis concept format JPEG
- le moodboard en grande résolution au format jpeg
- Le fichier 3D natif
- le fichier natifs du sculpt si vous avez utilisé le sculpt
- Le fichier de texturing 3d (painter / Mari ...) ou le fichier natif 2d si vous avez peints en 2d
- Un lien vers un visualiseur 3d (type sketchfab) ou la scène en EXE (un build) si vous avez utilisé un moteur de jeu vidéo (Unreal / unity ...)