

**Sujet d'épreuves de la 48^e Compétition Nationale des
Métiers**

MÉTIER N°50

3D GAME ART

Soumis par :

Ambre LECOULES, Experte WorldSkills France

Hardware	Software
Graphic Tablet Wacom One 13 (x1)	Autodesk Maya 2024
Monitor 24 inches (x1)	Autodesk 3ds Max 2024
QWERTY wired keyboard (x1)	Unity 2023 LTS
USB mouse (x1)	Unreal Engine 5
Mouse pad (x1)	Substance Painter 2023
Table 120 x 70 cm (x1)	Photoshop 2023
	Blender (dernière version en date)
	ZBrush 2024
	Tablet Drivers

Configuration PC : i7 > 9XXX - 64GB - SSD 512 Go + 2x2To + RTX 3080 10GB
Certaines versions de logiciels restent à définir.

MATÉRIELS ET ÉQUIPEMENTS AUTORISÉS SUR LA ZONE DE COMPÉTITION :

Les compétiteurs sont autorisés à apporter des écouteurs filaires ou un casque filaire s'ils souhaitent écouter de la musique pendant leur épreuve. Ce matériel devra être présenté à l'équipe organisationnelle lors de la journée de familiarisation afin d'être contrôlé.

Chaque concurrent souhaitant écouter de la musique doit fournir sa playlist, téléchargeable par l'Expert avant le début de la compétition pour vérification.

Les compétiteurs peuvent amener leur propre tapis de souris.

MATÉRIELS ET ÉQUIPEMENTS INTERDITS SUR LA ZONE DE COMPÉTITION :

Tout élément provenant d'une bibliothèque externe (brush, modèle 3D, références visuelles, add-ons, etc.)

- Tout appareil équipé de macros ou d'une connexion Bluetooth (même si une option de connexion filaire est possible)
- Téléphone portable, tablette ou tout autre objet non fourni par WorldSkills
- L'accès à Internet est interdit pour tous les candidats
- Les supports de stockage (disque dur, clé USB, lecteur, etc.)

Les concurrents ne sont pas autorisés à utiliser leur propre matériel (clavier, souris, tablette graphique, etc.) pour des raisons d'équité. Seuls les éléments validés par l'Expert sont autorisés.

Tout au long de la journée, les concurrents devront déposer leur sac et leur téléphone portable au vestiaire. Ils pourront les récupérer en fin de journée, une fois le dernier module terminé.