

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

MÉTIER N°50

3D DIGITAL GAME ART

Soumis par :

Ambre LECOULES, Expert WorldSkills France

Lilian COSTA, Expert Adjoint WorldSkills France

EXPLICATION DU MODULE 1

DURÉE TOTALE DU MODULE	Non définie (jusqu'à la journée de familiarisation)
DIFFUSION DU SUJET	<i>Lors du Stage de Préparation à la Compétition Nationale soit entre 5 et 3 mois avant la Compétition</i>

Ce premier module porte sur la réalisation d'un MoodBoard d'un objet qui s'inscrit dans l'univers de DOFUS. Cela peut être une arme, un objet de soin ou tout autre objet que vous jugerez pertinent. Ce MoodBoard doit contenir des références variées et doit pouvoir être utilisé de façon professionnelle dans le cadre d'une potentielle réalisation en 3D.

Ce module ne pourra pas être évalué dans le cas où vous n'auriez pas réalisé vous-même le travail. Cependant, son utilisation pourra elle, être évaluée lors de la compétition nationale dans le CIS. Dès lors, tous les moyens sont autorisés pour la réalisation (accès à internet, aide extérieure etc..).

Vous devrez arriver à la compétition avec votre MoodBoard terminé sur Clé USB ou Disque dur. Ce MoodBoard sera récupéré par l'équipe métier lors de la journée de familiarisation et installé en amont sur le PC/Session des compétiteurs.

Il vous est conseillé d'avoir un doublon de votre travail sur un espace de stockage externe (drive / Cloud) qui pourra être accessible par les jurés et l'expert dans le cas où vous auriez oublié votre clé USB ou que celle-ci soit défectueuse.

Vous disposez d'une période d'environ 4 mois, soit du stage de préparation jusqu'à la journée de familiarisation pour réaliser ce premier module.

DEFINITION D'UN MOODBOARD :

Un moodboard est une planche d'ambiance graphique ou planche d'inspiration qui sert à définir l'orientation visuelle d'un projet créatif, qu'il s'agisse de la création d'un site e-commerce, de la refonte d'un site vitrine, d'un logo ou d'un projet 3D. C'est un outil très utile dans le domaine de la création visuelle ! Il est constitué d'éléments graphiques et d'une sélection cohérente et esthétique d'une dizaine d'images et de visuels mises en page destinée à **traduire un univers graphique**, une identité visuelle et un concept.

Il retranscrit les inspirations du créatif, l'ambiance, le ton, la palette de couleurs, le style d'images. Il peut y avoir des textures qui vont exprimer une intention, des motifs... C'est une fenêtre sur l'univers visuel du projet qui **définit les lignes directrices et les pistes créatives du projet**.

Exemples de moodboards :





L'UNIVERS DE DOFUS :

DOFUS est un jeu vidéo en ligne (MMORPG) créé par une entreprise française appelée Ankama. Il est sorti pour la première fois en 2004 et a marqué beaucoup de joueurs par son style original, son humour et son univers riche.

L'univers de DOFUS est riche, vaste et profondément travaillé. Il se déroule dans un monde fantastique appelé le Monde des Douze, nommé ainsi en référence aux douze dieux majeurs qui y règnent. Chacun de ces dieux représente une classe jouable dans le jeu (comme Iop pour les guerriers téméraires ou Eniripsa pour les soigneurs).

L'histoire tourne autour de six Dofus primordiaux, des œufs magiques créés par des dragons légendaires. Ils sont recherchés par de nombreux aventuriers, car ils confèrent une puissance extraordinaire à ceux qui les possèdent. Cette quête épique est le fil conducteur principal du jeu.

Le Monde des Douze est très diversifié :

- Astrub : la ville centrale, accessible à tous, un peu comme une "capitale pour débutants".
- Bonta et Brâkmar : deux grandes cités ennemies représentant respectivement l'ordre et le chaos.
- Amakna : une région rurale et paisible, pleine de fermes et de forêts.
- Sufokia, Frigost, Pandala, Otomaï, Moon... : chaque zone a sa propre ambiance, ses créatures, ses décors, ses musiques. Il y a des îles tropicales, des montagnes gelées, des marécages, des déserts, des forêts enchantées, etc.

L'univers de DOFUS est bourré de second degré : les noms de monstres, les quêtes, les objets et même les dialogues sont pleins de jeux de mots, clins d'œil à la pop culture, et d'humour absurde. Ce ton décalé est une vraie signature d'Ankama.

Le style graphique de DOFUS est unique dans le monde du MMORPG :

- DOFUS est entièrement en 2D, avec une vue en perspective isométrique (vue du dessus en diagonale).
- Cela lui donne un aspect jeu de plateau vivant, très clair et lisible en combat.
- Les décors sont très détaillés, colorés et dessinés à la main.
- Les personnages et monstres ont des formes stylisées et expressives, parfois comiques, parfois mignonnes ou bizarres.
- Chaque zone du jeu a une identité visuelle forte, avec des palettes de couleurs spécifiques et une atmosphère unique.
- Il n'y a pas de réalisme poussé : on est dans un style cartoon, très accessible et agréable à l'œil, qui n'a pas vieilli grâce à sa direction artistique cohérente.

C'est un jeu au tour par tour : quand tu combats, chaque joueur agit à son tour.

Tu choisis une classe (guerrier, mage, archer, etc.), chacune avec ses propres sorts et stratégies.

Tu peux faire des combats contre des monstres ou d'autres joueurs, faire des quêtes, explorer le monde, et même faire de l'artisanat (fabriquer des objets, des équipements...).

Il y a une grande dimension sociale : on joue souvent en groupe, avec une guilde, et il y a une économie entre les joueurs.

