

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

MÉTIER N°50 3D GAME ART

Soumis par :

Ambre LECOULES, Expert WorldSkills France

Lilian COSTA, Expert Adjoint WorldSkills France

EXPLICATION DU MODULE 2

DURÉE TOTALE DE L'ÉPREUVE	3 heures 30 minutes
DIFFUSION DU SUJET	Module diffusé en C1

CONCEPT ART :

Dans ce module, vous allez devoir montrer que vous êtes capable de passer d'une idée à une scène 3D concrète. L'objectif est de valoriser votre sens artistique, votre capacité à composer une image cohérente, ainsi que votre maîtrise des outils de conception et de modélisation, le tout en respectant des contraintes techniques adaptées à une production temps réel.

Commencez l'épreuve en vous appuyant sur votre MoodBoard personnel, que vous avez préparé à l'avance. Ce MoodBoard doit vous servir de base d'inspiration pour une scène que vous devez imaginer et créer. Choisissez un élément principal (objet, décor, architecture, artefact, etc.) et mettez-le en valeur dans une petite scène de type diorama.

La première partie de l'épreuve consiste à produire un concept art de cette scène. Il vous sera demandé de réaliser :

- 1 croquis de votre modèle seul et au moins 2 croquis mettant en scène ce modèle dans des compositions différentes en noir et blanc, pour poser vos idées et cadrer votre composition (Sur la même planche).
- Un artwork coloré d'une des idées de composition du diorama, qui montre l'ambiance générale, les intentions de lumière et la palette de couleurs choisie.

MODÉLISATION 3D :

Une fois votre intention visuelle posée en 2D, passez à la modélisation 3D de votre Artwork à l'aide du logiciel de votre choix (Blender, 3ds Max ou Maya). Vous devez respecter un budget de **7200** triangles maximum pour l'ensemble de la composition, optimiser votre géométrie, et assurer une bonne lisibilité de la scène.

N'oubliez pas d'anticiper dans votre modélisation les potentielles étapes suivantes du processus de création. Animation, Bake etc..

Votre objectif est de mettre en valeur l'objet principal à travers la composition et la modélisation de votre diorama, sans avoir besoin d'animations ni de textures. Pour atteindre cet objectif, d'autres éléments 3D pourront accompagner l'élément central de votre scène. Des couleurs seront également à appliquer sur votre composition pour nous permettre d'identifier les différents éléments et/ou textures.

À REMETTRE A LA FIN DU MODULE :

Dans un dossier nommé “**CNAT48_*nom_prénom*_MODULE*numéro du module***”

Ce dossier sera à placer sur le bureau de votre session personnelle.

La nomination des dossiers suivants est libre (du moment que l'on comprend de quoi il s'agit)

- **Scène Photoshop complète de votre croquis noir et blanc (.psd)**
- **Scène Photoshop complète de votre artwork colors (.psd)**
- **Votre planche de croquis au format A4 en PNG**
- **Votre Artwork au format A4 en PNG**
- **Le fichier de votre scène 3D dans le format natif de votre logiciel (.blend, .max, .ma/.mb).**
- **Votre diorama/scène au format FBX**

ANNEXES

Qu'est-ce qu'un diorama :

Un diorama est une maquette en 3D qui représente une scène en miniature, souvent avec des personnages, des paysages ou des objets, pour montrer un moment de la vie réelle, de l'histoire ou de la nature.

EX :

