

## Sujet d'épreuves de la 48<sup>e</sup> 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 3

DURÉE TOTALE DE L'ÉPREUVE	3 heures
DIFFUSION DU SUJET	Module diffusé en C2

## SCULPT :

Dans ce deuxième module, vous devez montrer que vous êtes capable d'ajouter un niveau de détail suffisant en sculpt sur un modèle 3D préalablement fourni. L'objectif est de mettre en valeur votre texture avec un high poly que vous viendrez ensuite Bake sur le low poly lors de la partie texture.

Le but de cet exercice n'est pas de retravailler le sculpt du modèle de base, mais de rajouter des éléments utiles à vos futures textures (rayures, cassures, emblème, blessures etc...).

Le modèle sur lequel vous allez travailler est un buste de personnage inspiré de la série à succès Arcane. Ce buste vous est fourni dans une scène sur le logiciel ZBrush et le high poly est à réaliser sur ce même logiciel.

## TEXTURE :

Une fois votre high poly réalisé, dépliez/Unwrappez votre low poly sur le logiciel 3D de votre choix : Blender, 3ds Max ou Maya. Importez ensuite ce modèle sur substance painter et réalisez une texture sur l'ensemble de ce buste en n'oubliant pas d'utiliser votre high poly.

### Cahier des charges :

- Un seul espace UV pour l'ensemble du modèle
- Seul un matériau est autorisé, pas de multi matériaux.
- Le shader utilisé doit être le pbr-metal-roughness.
- Les textures finales doivent toutes être rendues au format PNG 2048x2048 px.
- Utiliser au mieux les maps d'AO / Curvature / Normal/ Thickness / Base Color et metallic/roughness ainsi que toute autre map que vous jugerez nécessaire afin de créer des masques et accélérer le processus.
- Travailler de façon non destructive et procédurale au maximum.
- Le buste étant inspiré de la série Arcane, il vous est impérativement demandé de réaliser vos textures dans un autre style graphique que celui-ci ! Ce style peut être réaliste ou stylisé peu importe, tant qu'il s'éloigne un maximum du style de référence.

### À REMETTRE A LA FIN DU MODULE :

DANS UN DOSSIER NOMME “**CNAT48\_\*NOM\_PRENOM\*\_MODULE\*NUMERO 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)

- **Le fichier de votre scène 3D ZBrush avec votre high poly au format zpr native et ztl native**
- **Un modèle OBJ de votre high poly**
- **Le fichier de votre scène 3D avec l’UV de votre buste dans le format natif de votre logiciel (.blend, .max, .ma/.mb).**
- **Un modèle FBX de votre buste Unwrappé/déplié (non texturé)**
- **Votre scène Substance Painter native**
- **Vos texture maps : Diffuse/Metal/Rough/Ambient Occlusion/Normal/Opacity maps ou tout texture map qui vous semblera nécessaire en format PNG 2048 x 2048px**

## LISTE DES ANNEXES

Un dossier avec alpha et images d’inspirations pour la création des textures

Le modèle 3D d’un buste de personnage inspiré de l’univers d’Arcane :

Model by [Théo Douessin](#) :

