

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 4

DURÉE TOTALE DE L'ÉPREUVE	3 heures
---------------------------	----------

Module diffusé en C3 Uniquement aux 4 finalistes

ANIMATION :

Pour cette dernière épreuve de la compétition, les 4 finalistes devront démontrer leur capacité à finaliser et intégrer un personnage animé dans un moteur de jeu temps réel, tout en assurant la cohérence technique et visuelle de l'ensemble des éléments produits lors des précédents modules.

Durant ce dernier module, un modèle 3D d'un personnage inspiré de l'univers de Dofus vous est fourni. À partir de ce fichier, vous devez réaliser un Rig complet et fonctionnel, en assurant un Skinning propre, c'est-à-dire une déformation correcte du maillage lors des mouvements. Votre squelette devra être composé d'un minimum de **16** bones et vous devrez utiliser au mieux les IK/FK lors de votre rig. Vous utiliserez le logiciel de votre choix : Blender, 3ds Max ou Maya.

Vous devez ensuite réaliser une animation type Idle sur votre modèle. Cette animation est libre dans sa forme mais doit refléter une posture et un mouvement naturel ou stylisé, correspondant à un personnage en attente ou repos. Elle doit durer entre 2 et 5 secondes et former une boucle en 30 fps.

INTÉGRATION DANS UN MOTEUR DE RENDU :

Dans un second temps, les compétiteurs devront créer une scène interactive dans un moteur de rendu temps réel. Ils auront le choix entre **Unity** et **Unreal Engine** pour cette intégration. L'objectif est d'assembler, dans une même scène cohérente, les trois éléments créés ou fournis au cours de la compétition :

1. **Le diorama inspiré de votre MoodBoard (module 1),**
2. **Le buste inspiré d'Arcane texturé, réalisé lors du second module avec ses textures (module 2)**
3. **Le personnage animé, produit durant cette épreuve.**

L'ensemble doit être intégré de manière propre et fonctionnelle. Les textures existantes, notamment celles du buste d'Arcane, devront être correctement appliquées et visibles dans la scène. Le personnage de ce dernier module devra être animé en temps réel, et son animation Idle doit être visible en mode Play sans erreur. La scène devra être lisible, bien cadrée, et comprendra une mise en lumière simple mais efficace. Une ambiance minimale est recommandée pour mettre en valeur les différents éléments. Libre à vous d'ajouter des textures ou non sur les modèles non texturés pour aller plus loin dans la qualité du rendu

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 dans le format natif de votre logiciel (.blend, .max, .ma/.mb).
- Le fichier riggé et animé du personnage, exporté au format .FBX (avec animation intégrée)
- Un projet Unity (au format .unitypackage) ou Unreal Engine (.uproject + dossier Content) entièrement fonctionnel.

LISTE DES ANNEXES

Le modèle 3D d'un personnage type monstre inspiré de l'univers de dofus :

Model by [Théo Douessin](#) :

