

**Sujet d'épreuves des Finales Nationales
de la 47^e Compétition des Métiers**

MÉTIER N°40

**ARTS GRAPHIQUES
ET PRÉ-PRESSE**

Soumis par :

Robin Gillet, Expert WorldSkills France

Eric Debuiche, Expert adjoint WorldSkills France

Emmanuel Young, Équipe métier N°40

1. EXPLICATION DU MODULE 1

DUREE TOTALE DE L'ÉPREUVE	6 heures
DIFFUSION DU SUJET	Brief la veille de l'épreuve et découverte le jour de la compétition

Game Lore est un magazine mensuel consacré aux jeux de rôle papier, transportant ses lecteurs dans des univers fascinants axés sur la fantasy, la science-fiction et l'horreur. Destiné aux jeunes adultes et adultes amateurs de jeux de rôle et de jeux de société, ce magazine présente les derniers jeux de rôles et campagnes.

Il propose des conseils et outils destinés à aider les maîtres de jeux à préparer et à diriger une session ou une campagne, ainsi qu'à aider les joueurs à concevoir leurs personnages, ou à améliorer leur expérience de jeu. On y retrouve également des portraits et interviews de grands maîtres de jeux, d'auteurs et d'illustrateurs reconnus. Le magazine présente également des critiques et des conseils sur les dernières parutions de jeux de rôle et campagnes. Enfin le magazine contient une partie communauté qui regroupe les événements permettant aux joueurs de se retrouver afin de jouer et d'échanger autour de leurs univers favoris.

Le magazine a été créé à Lyon en 2015 par un collectif de joueurs passionnés souhaitant partager leurs engouements autour des jeux de rôles et de ses dernières nouveautés.

À l'occasion de ce module 1, nous vous demandons de concevoir la nouvelle identité du magazine Game Lore qui sera présenté sur leur prochain numéro. Vous devrez d'abord concevoir la couverture du magazine. Celle-ci devra contenir un logo ainsi qu'un photomontage.

On vous demande également de concevoir un gabarit ainsi que trois doubles pages à partir du gabarit. Ces doubles pages présenteront 3 nouveaux jeux de rôles avec des univers différents (fantasy, science-fiction et horreur), ainsi que leurs caractéristiques.

2. TRAVAIL A REALISER

Partie 1 : Création de la couverture / Logo et photomontage (à rendre au bout de **2h30 d'épreuve**)

Partie 2 : Création du gabarit et des 3 doubles pages intérieures du magazine.

Public concerné

Des jeunes adultes et adultes amateurs de jeux de rôle et de jeux de société. Ils sont généralement aussi passionnés par la pop-culture, le cinéma, les comics et bandes dessinées, les jeux-vidéos et les romans d'aventure.

Prérequis

Créez un dossier sur votre bureau appel. «YY_MOD_C» (YY représente le numéro de votre poste de travail). Dans ce dossier vous devrez créer les dossiers suivants : "Partie 1" et "Partie 2". Dans chaque dossier vous devrez inclure les sous-dossiers suivants :

- "Original_folder" : il doit contenir l'ensemble des fichiers utilisés pour l'élaboration de votre projet.
- "Final_folder" : il doit contenir tous les fichiers demandés dans la partie. Vous devez fournir. Ainsi qu'un dossier d'assemblage complet de vos fichiers (fichiers natifs, polices de caractères, images).

Les modes de couleurs et les formats de fichiers de vos images seront évalués dans les fichiers PDF prêts pour l'impression. La résolution finale sera évaluée dans les fichiers natifs. Seuls les formats de fichiers suivants sont acceptables .TIFF / .EPS / .AI. Pour les supports web, seuls les formats .JPG / .PNG / .SVG sont acceptés. Tout fichiers enregistrés en dehors du dossier attribué. NE SERA PAS ÉVALUÉE

Impressions : afin d'éviter toutes confusions entre les compétiteurs vous devrez indiquer obligatoirement le numéro de votre poste en bas à droite de votre feuille. Toutes impressions non numérotées ne vous sera pas donnée et ne sera donc pas évaluée.

3. DESCRIPTION DES TACHES

PARTIE 1 : Couverture

Rendu : 2h30 après le début de l'épreuve

Pour cette première tâche nous vous demandons de réaliser la nouvelle couverture du magazine Game Lore, celle-ci présente leur nouvelle identité. Pour cette couverture nous vous demandons de concevoir leur nouveau logo ainsi qu'un photomontage afin de définir un style graphique qui sera récurrent sur les prochains numéros.

La couverture sera ennoblie à l'aide d'un foil argent mat appliqué sur vernis.

Le foil doit être strictement placé sur le logo et le photomontage, il peut être disposé intégralement ou partiellement sur ces éléments.

L'identité visuelle (composition / typographie / couleurs / etc.) doit pouvoir s'adapter à tous les univers qui pourront être présentés dans les prochains numéros.

Éléments voulus sur la première de couverture :

- Textes : Texte 1.1.pages
- Le titre du magazine (Logo) sera "**Game Lore**" (soit avec les premières lettres en majuscule soit tout en majuscule).
- Le Logo doit être uniquement textuel, doit faire au minimum 150 x 20 mm et au maximum 200 x 80 mm et doit être entièrement vectoriel.
- Un photomontage dans le thème **Fantasy**.
Le photomontage doit faire au minimum 120 x 120 mm et être composé d'au moins 3 images présentes dans le dossier Photos / Fantasy.
- Vous pouvez ajouter des illustrations présentes dans le dossier Illustrations / Fantasy sur la couverture ou au photomontage si vous le souhaitez.

Éléments voulus sur la quatrième de couverture :

- Textes : Texte 1.2.pages
- Le code barre du magazine Barcode.svg. Il doit mesurer exactement 3 cm de large et être en noir 100% sur fond blanc.
- Vous pouvez ajouter des photos / illustrations présentes dans le dossier Illustrations/Fantasy si vous le souhaitez.

Spécifications techniques :

- Dimensions finales du magazine : 210 x 279 mm
- Bords perdus : 5 mm
- Mode colorimétrique : CMJN
- Ennoblement : vernis avec foil argent mat (Konica Minolta JetVarnish 3D) Foil sur un calque séparé nommé "**Foil**", en ton direct nommé "**Foil**" en surimpression.
- Résolution des images : 300 DPI à 100%
- Profil ICC pour les images : Iso Coated v2 300%
- Taux d'encre : maximum 300%
- Recouvrement : 0.15 pt
- Impression : Offset et JetVarnish3D

Vous devrez fournir :

- 1 dossier nommé « Partie 1 » selon les « Prérequis » (page 3)
- 1 version du logo seul vectoriel en CMJN
- 1 version native du photomontage bitmap en CMJN
- 1 version de la couverture au format PDF/X4, présenté en planche, avec le foil, les bords perdus, les traits de coupe et la gamme de couleur.
- 1 sortie couleur de la couverture découpé au format

PARTIE 2 : Double pages intérieurs

Rendu en fin d'épreuve

Pour cette seconde tâche nous vous demandons de concevoir le gabarit d'une double page qui servira de base pour l'ensemble des pages intérieures du magazine, ainsi que les 3 doubles pages qui figureront dans la version finale du magazine.

Ces 3 doubles pages présentent 3 jeux de rôles se déroulant dans des univers différents (Fantasy, Science-Fiction et Horreur)

L'identité des éléments du gabarit devra s'adapter à tous les univers présentés dans le magazine et être cohérente avec l'identité mise en place sur la couverture.

Éléments voulus sur le pied de page du gabarit :

- Nom du magazine "**Game Lore #34**" sur la page de gauche.
- Foliotage automatique sur chaque page.
- Titre de la page sur les pages de droite (variable à partir du titre des doubles pages).

Éléments voulus sur la double page Fantasy (page 16 et 17) :

- Le texte de la double page Texte 2.1.pages
- Le logo du jeu de rôle Logos / Gleaming Renaissance.psd
- Au moins 2 illustrations du dossier Illustrations / Fantasy
- Les éléments de gabarit

Éléments voulus sur la double page Science-Fiction (page 20 et 21) :

- Le texte de la double page Texte 2.2.pages
- Le logo du jeu de rôle Logos / Infinity.ai
- Au moins 2 illustrations du dossier Illustrations / SciFi
- Les éléments de gabarit

Éléments voulus sur la double page Horreur (page 26 et 27) :

- Le texte de la double page Texte 2.3.pages
- Le logo du jeu de rôle Logos / L'Ascension des Grands Anciens.ai
- Au moins 2 illustrations du dossier Illustrations / Horreur
- Les éléments de gabarit

Spécifications techniques

- Création du gabarit et des doubles pages sur un logiciel de mise en page.
- Dimensions finales du magazine : 210 x 279 mm .
- Utilisation obligatoire du gabarit sur l'ensemble des doubles pages (les éléments ne doivent pas avoir été libérés ou remplacés).
- Bords perdus : 5 mm.
- Mode colorimétrique : CMJN.
- Pas d'images bitmap sur le gabarit.
- Résolution des images : 350 DPI à 100%.
- Profil ICC pour les images : Iso Coated v2 300%.
- Taux d'encrage : maximum 300%.
- Tous les textes doivent avoir des feuilles de styles. La casse des textes peut être modifiée pour faciliter la lecture.
- Le titre de page et le numéro de page en pied de page doivent être automatiques.
- Impression : Offset.

Vous devrez fournir :

- 1 dossier nommé « Partie 2 » selon les « Prérequis » (page 3).
- 1 version des pages intérieurs au format PDF/X4, présenté en page, avec les bords perdus, les traits de coupe et la gamme de couleur.
- 1 impression de la couverture et des doubles pages sans foil imposé, découpé et monté en livret

4. LISTE DES ANNEXES

Texte_1.1.pages :

Les textes en rouge ne sont pas à intégrer

Sous-titre à placer sous le logo

Le N°1 du jeu de rôle !

Numéro

#34

Article vedette

Gleaming Renaissance

Brillant dans tous les sens !

Le nouveau JDR Fantasy à l'univers atypique qu'il vous faut absolument découvrir !

p.16

Article secondaire 1

Infinity

Voyagez aux confins de la galaxie !

L'adaptation tant attendue du célèbre roman de Science-Fiction est enfin là !

p.18

Article secondaire 2

L'Ascension des Grands Anciens

Une enquête troublante dans l'univers de H.P Lovecraft

Découvrez des campagnes courtes, accessibles et bouleversantes !

p.20

Article secondaire 3

Wrath of Turtles

Préparez-vous à cogner des carapaces

Des tortues en colère ? Un JDR coloré et loufoque qui égayera vos soirées !

p.22

Texte_1.2.pages :

Les textes en rouge ne sont pas à intégrer

Titre

Game Lore

Description et résumé

Créé à Lyon en 2015 par un collectif de joueurs passionnés souhaitant partager leurs engouements autour des jeux de rôles et de ses dernières nouveautés, Game Lore le numéro 1 des magazines consacrés aux jeux de rôle papier, transportant ses lecteurs dans des univers fascinants axés sur la fantasy, la science-fiction, l'horreur et tous les univers imaginables !

Vous retrouverez dans ce magazine des conseils et outils destinés à aider les maîtres de jeux à préparer et à diriger une session ou une campagne, ainsi qu'à aider les joueurs à concevoir leurs personnages, ou à améliorer leur expérience de jeu. Vous y trouverez également des portraits et interviews de grands maîtres de jeux, d'auteurs et d'illustrateurs reconnus !

Texte_2.1.pages :

Les textes en rouge ne sont pas à intégrer

Titre de la page (à retrouver dans le bas de page)

Gleaming Renaissance

Sous-titre

Brillant dans tous les sens

Description

Dans le monde lointain d'Auranthia, les terres dorées d'Oréalis brillent de magie et de prospérité. Pourtant un secret obscur se cache derrière cette splendeur : Auros, un dieu énigmatique, règne sur ce royaume doré. Certains le vénèrent en tant que Gardien de la Lumière Dorée, mais d'autres murmurent qu'il détient des pouvoirs nécromantiques interdits. On raconte que la magie nécromantique donnerait de grands pouvoirs à ceux qui osent explorer les arts sombres et interdits. Les protecteurs de la Lumière une milice profondément croyante réfute les rumeurs au sujet d'Auros, chassent les nécromanciens impies et rependent la parole du Gardien de la Lumière Dorée. Les habitants d'Oréalis vivent dans la crainte et l'admiration d'Auros, dont les intentions demeurent incertaines. Les aventuriers audacieux tentent de percer les mystères de la lumière et de la magie nécromantique, de révéler la vérité sur Auros et de sauver Oréalis des ténèbres qui menacent sa Lumière Dorée.

Titre section 1

Pour les maîtres de jeu

Texte section 1

Gleaming Renaissance propose un système de création solide pour les maîtres de jeu. Le système de règles et d'outils fournis permet aux MJ de concevoir des scénarios et des campagnes riches en détails et en immersion. Gleaming Renaissance offre une grande variété de ressources et de matériel pour aider les MJ à créer des mondes, des personnages non-joueurs et des intrigues captivantes. De plus, la richesse du monde lointain d'Auranthia, avec ses multiples factions, ses conflits politiques et ses dangers surnaturels, offre de nombreuses possibilités aux MJ pour façonner des aventures épiques et mémorables.

Titre Section 2

Pour les joueurs

Texte Section 2

Le nouveau JDR propose également un système de création de personnage riche. Il offre aux joueurs de nombreuses options pour personnaliser leurs héros en choisissant parmi différentes races, professions, compétences et traits. Le système permet aux joueurs de créer des personnages uniques et adaptés à l'univers sombre et fantastique de Gleaming Renaissance.

En ce qui concerne l'expérience de jeu, c'est un excellent JDR dans le genre de la dark fantasy. L'univers doré Gleaming Renaissance, avec son atmosphère rayonnante, ses conflits politiques, ses créatures surnaturelles et son ton réaliste, offre une expérience immersive et captivante pour les joueurs. Les campagnes de jeu peuvent être riches en intrigues, en combats intenses et en dilemmes moraux, offrant ainsi une grande variété de situations et de défis à surmonter.

Titre du tableau

En 5 points

Données du tableau

Univers :

Fantasy

Difficulté des règles :

Intermédiaire

Dès nécessaires :

5 D20

Campagnes préconçus :

Oui

Qualité du Lore :

Fournis

Texte_2.2.pages :

Les textes en rouge ne sont pas à intégrer

Titre de la page (à retrouver dans le bas de page)

Infinity

Sous-titre

Voyagez aux confins de la galaxie !

Description

Dans les confins chatoyants de l'univers d'Infinity, les étoiles sont des portails vers des mondes inexplorés. Au cœur de ce cosmos en perpétuelle expansion se trouve le Noyau Prismatique, une entité mystérieuse qui régit la réalité elle-même. Autour de lui, des systèmes solaires aux teintes chatoyantes abritent une myriade de civilisations, chacune façonnée par une énergie unique tirée des étoiles.

Les Radiants, êtres d'énergie pure, parcourent l'espace, manipulant les flux stellaires pour créer des mondes utopiques. Les Ordonnateurs, cyborgs avancés, cherchent à équilibrer l'ordre et le chaos. Les Fléaux, une race insectoïde, vénèrent les anciens dieux stellaires et cherchent à étendre leur influence corruptrice.

Les Astronautes Libres, des aventuriers interstellaires, sillonnent les voies hyperspatiales à bord de vaisseaux aux couleurs éclatantes, cherchant fortune et renommée. Les Mondes-Refuges flottent dans les cieux d'Infinity, des cités volantes aux cultures exotiques.

Au centre de cette saga cosmique se trouve une prophétie ancestrale : le Gardien du Noyau Prismatique, une entité légendaire, émergeant lorsque les étoiles s'alignent. Le destin d'Infinity repose entre les mains de ceux qui pourront contrôler la puissance du Noyau, pour le salut ou la destruction de l'univers.

Titre section 1

Pour les maîtres de jeu

Texte section 1

Le JDR Infinity s'avère être un choix judicieux pour les maîtres de jeu expérimentés. Bien qu'il n'offre pas de campagnes préétablies, son livre de règles de qualité est un précieux guide. Ces règles sont bien conçues, fournissant une structure solide tout en permettant une grande créativité.

L'univers de science-fiction space opéra, inspiré d'un célèbre roman, est d'une profondeur fascinante, regorgeant de races exotiques, de mondes excentriques et de factions intrigantes. Cette richesse offre une toile de fond parfaite pour des aventures captivantes.

Ce qui distingue Infinity, ce sont ses règles novatrices, conçues pour améliorer l'expérience de jeu. Elles introduisent des mécanismes originaux qui ajoutent une dimension unique aux aventures, tout en encourageant l'imagination des maîtres de jeu et des joueurs.

Titre Section 2

Pour les joueurs

Texte Section 2

INFINITY EST ÉGALEMENT UN EXCELLENT CHOIX POUR LES JOUEURS GRÂCE À SA CRÉATION DE PERSONNAGES FLEXIBLE ET RICHE ET SA VARIÉTÉ DE CLASSES ET D'ITEMS FASCINANTS. LES JOUEURS BÉNÉFICIENT D'OUTILS INTERACTIFS POUR FACILITER LEUR IMMERSION DANS CET UNIVERS PASSIONNANT, TANDIS QUE LES MÉCANISMES DE JEU DE NIVEAU INTERMÉDIAIRE OFFRENT UN ÉQUILIBRE ENTRE DÉFI ET ACCESSIBILITÉ. CETTE EXPÉRIENCE INVITE LES JOUEURS À EXPLORER UN UNIVERS CAPTIVANT ET À CRÉER DES PERSONNAGES UNIQUES, TOUT EN SE PLONGEANT DANS UNE AVENTURE INOUBLIABLE.

Titre du tableau

En 5 points

Données du tableau

Univers :

Science-Fiction

Difficulté des règles :

Intermédiaire

Dès nécessaires :

10 D10

Campagnes préconçus :

Non

Qualité du Lore :

Très fournis

Texte_2.3.pages :

Les textes en rouge ne sont pas à intégrer

Titre de la page (à retrouver dans le bas de page)

L'Ascension des Grands Anciens

Sous-titre

Une enquête troublante dans l'univers de H.P Lovecraft

Description

Dans l'Arkham brumeux des années 1920, l'enquêtrice audacieuse, Eleanor Sinclair, se voit confier une mission macabre : pénétrer dans le sinistre manoir Eldritch, où des rumeurs disent que d'indicibles horreurs se trament derrière ses murs lugubres.

À l'intérieur, Eleanor découvre un labyrinthe de pièces secrètes, remplies d'artefacts impies et de tomes maudits, liés aux entités cosmiques de Lovecraft. Les murs murmurent des secrets indicibles, et chaque ombre renferme une menace.

Au fil de ses investigations, Eleanor se rend compte que les Grands Anciens s'éveillent lentement, cherchant à reprendre leur place dans le cosmos. Son esprit est mis à l'épreuve, et ses cauchemars deviennent réalité. Elle doit déchiffrer les mystères du manoir avant que la folie lovecraftienne ne l'emporte.

Alors que le temps s'écoule inexorablement, Eleanor se prépare à une confrontation terrifiante, où le destin d'Arkham repose sur ses épaules. L'horreur atteint son paroxysme dans cette quête désespérée pour empêcher l'Ascension des Grands Anciens.

Titre section 1

Pour les maîtres de jeu

Texte section 1

L'Ascension des Grands Anciens est un JDR d'horreur inspiré des œuvres de H.P. Lovecraft, idéal pour les maîtres de jeu. Il convient à deux joueurs maximums, y compris les débutants, grâce à des règles simples mais complètes. L'univers du jeu est riche en mystère et en atmosphère lovecraftienne, offrant une expérience immersive. La campagne intégrée est complète, offrant une histoire captivante.

Ce JDR favorise l'intimité et l'interaction profonde entre les joueurs, créant une expérience intense. Il allie la simplicité des règles, l'accessibilité pour les débutants, et une atmosphère riche en mystère, permettant aux maîtres de jeu d'explorer l'univers terrifiant de Lovecraft de manière immersive. En somme, "L'Ascension des Grands Anciens" est une option exceptionnelle pour ceux qui cherchent à plonger dans l'horreur lovecraftienne tout en offrant une expérience inoubliable.

Titre Section 2

Pour les joueurs

Texte Section 2

Ce JDR d'horreur est parfait pour les joueurs. Il convient à tous les niveaux, y compris les débutants, grâce à ses règles simples. Les personnages sont riches en profondeur, offrant des expériences de jeu immersives.

La campagne est captivante et facile à jouer, avec une histoire riche en mystère et en tension. Les joueurs peuvent se plonger dans des rôles complexes et influencer l'intrigue par leurs choix.

Titre du tableau

En 5 points

Données du tableau

Univers :

Horreur

Difficulté des règles :

Débutante

Dès nécessaires :

5 D10

Campagnes préconçus :

Oui

Qualité du Lore :

Très fournis

Logos



Fantasy.psd

Infinity



Infinity.ai



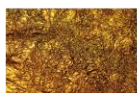
L'Ascension
des
Grands
Anciens
L'Ascension_des_Gran...

Code barre



Barcode.svg

Photos



alexander-grey-yoWk...



anna-saveleva-sbVHa9...



anna-saveleva-t3lsbbn...



anna-saveleva-VNZJ_...



cant-lpv_MNTzcQI-uns...



gioele-fazzeri-eBfIoj...



jacob-capener-A64HT...



jeremy-perkins-UgNjy...



jeremy-thomas-rMmibF...



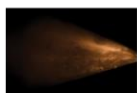
jonathan-kemper-rtOY...



jonathan-kemper-Y5eu...



jordon-conner-VlcTzk...



karen-alsop-8M8xi-5o2...



kier-in-sight-archive...



krisztina-papp-5gwae...



linus-sandvide-5DIFv...



luca-di-giovine-LIQvH...



luke-besley-Mdz-EpieP...



manuel-torres-garcia...



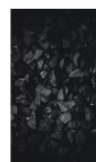
marcel-strauss-TdVgq...



marcus-dall-col-XU-...



nathan-dumlao-CaLE...



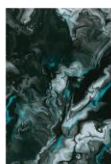
nick-nice-gPm8h3DS1s...



nik-shuliahin-JOzv_pA...



patrick-baum-oQTI_mH...



pawel-czerwinski-CL3...



ricardo-cruz-DCqvWkX...



rincn-content-studio-...



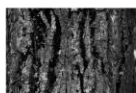
rod-long-y98wLEvLBjw...



shengpengpeng-cai-7H...



steije-hillewaert-CA...



teslariu-mihai-49SaxK...



teslariu-mihai-ijks835...



tom-barrett-2t60-JYQ5...

Illustrations Fantasy

Finales Nationales
47^e Compétition des Métiers
Lyon 2023

Métier N°40
Arts-Graphiques et Pré-press
Version : 1.0
Date : 24/01/2024



1 (1).jpg



1 (1).png



1 (2).jpg



1 (2).png



1 (3).png



1 (4).png



1 (5).png



1 (6).png



1 (7).png



1 (8).png



1 (9).png

Illustrations SciFi



3 (1).png



3 (2).png



3 (3).png



3 (4).png



3 (5).png



3 (6).png



3 (7).png



3 (8).png

Illustrations Horreur



2 (1).png



2 (2).png



2 (3).png



2 (4).png



2 (5).png



2 (6).png



2 (7).png



2 (8).png



2 (9).png