

## 1. Définition :

La compétition création d'actifs consiste en la réalisation d'éléments en 3D avec le logiciel Blender, et se divise en 2 parties :

- **Partie 1** : Création de l'asset d'un personnage

Consiste en la création d'un personnage pouvant être humain, humanoïde, animal ou tout autre espèce issu de votre imagination !

**But** : création niveau "micro"

Il s'agit de se concentrer sur la modélisation d'un seul et unique modèle. Aucun environnement ou élément décoratif n'est nécessaire, hormis sur le modèle lui-même.



Exemple de modèle. Source : <https://www.artstation.com/artwork/14KXRL>

- **Partie 2** : Création d'une scène/ d'un environnement

Consiste en la réalisation d'une scène incluant, une base (un sol par exemple) et plusieurs éléments de décors. Peut être sur plusieurs niveaux.

Les compétiteurs ont carte blanche en ce qui concerne la charte graphique, l'ambiance et les nuances qu'ils veulent donner à leur asset.

**But** : création niveau "macro"

Il s'agit de modéliser plusieurs éléments afin de créer un environnement 3D. A minima, il faudra modéliser : une surface/ sol d'une dimension ne dépassant pas 10x10x10 , 3 à 5 éléments de décorations (ex : table, chaise, lampadaire, plante...etc).



Exemple de modèle. Source : [Le Lien Était Trop Long](#)

### Détails :

- Durée : 3 heures - Débute à 18h et termine à 21h.
- Pondération : 1600 points - 8% des points des CS Games
- Software : Blender version 3.3.1
- Hardware : Clavier/souris. Les tablettes graphiques sont autorisées mais pas obligatoires.
- Éléments à remettre :
  - 2 fichiers (.blend) des parties respectives (les nommer partie1 et partie2)
  - 2 documents (.pdf) expliquant le concept des assets (les nommer partiet1 et partie2)

### Remarque :

- Un modèle du document est fourni
- La taille des fichiers .blend ne doit pas dépasser les 200Mo.

## 2. Comment rendre les fichiers

- Vous zippez les 4 fichiers, et nommez le fichier equipe.zip
- Vous m'envoyez le zip a cette adresse : [ikbhadda@etu.uqac.ca](mailto:ikbhadda@etu.uqac.ca)

### 3. Grille d'évaluation :

Critères	Pondération dans la partie 1	Pondération dans la partie 2
Modélisation	150	300
Texturisation	100	200
Gestion de la lumière	50	100
Animation	50	100
Niveau de détails	100	150
Concept	100	100
Respect du thème	50	50
Total (1600 points)	600 points	1000 points

### 4. Critères :

Critères	Explication
Modélisation	Processus de base dans la création d'asset, incluant la modélisation, la sculpture et le mapping UV.
Texturisation	Inclus la sculpture en partie mais surtout le painting
Gestion de la lumière	Inclus le shading et la disposition des sources de lumière
Animation	Inclus le rigging, le framing et la simulation de physique.
Niveau de détails	La preuve que vous avez poussé votre niveau d'attention et de rigueur au plus loin. Critère évalué grâce aux différentes tâches à réaliser, mais aussi grâce au document : si il y a un détail dont vous êtes particulièrement fier, que vous estimez qu'il peut faire la différence et vous voulez absolument qu'il soit pris en considération, mentionnez-le dans le document !
Concept	L'idée, le raisonnement derrière ce que vous avez créé et comment vous avez fait pour y parvenir. Ce critère sera évalué en grande partie grâce au document que vous allez remettre, n'hésitez pas à y inscrire les techniques que vous avez pu utiliser et l'histoire que vous avez imaginé pour votre création.

<b>Respect du thème</b>	Le respect du thème n'est pas obligatoire mais est très fortement encouragé
-------------------------	---

<b>Spectre de notation des critères*</b>			
0%	25%	75%	100%
Un critère n'est pas du tout respecté ou est totalement absent, aucun point ne sera accordé pour celui-ci !	La tâche a été effectuée mais de manière basique et peu détaillée	La tâche a été réalisée dans son ensemble, avec une qualité et un niveau de détail conséquent	La tâche a été réalisée avec une attention remarquable. L'aspect évalué est totalement (ou presque 🙄) maîtrisé !

\* Critères concernés : modélisation, texturisation, animation, la gestion de la lumière et niveau de détails