

ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ

Тестовое задание по направлению 3D Art

Требуется создать game-ready модель здания по концепту.

Ниже приложены 2 концепта горнодобывающих зданий в разных сеттингах. На концептах изображены 3 уровня развития строения.

Вы самостоятельно можете выбрать любое из представленных строений, которое, на ваш взгляд, вам будет посильно выполнить в полном цикле разработки. Так же никто не препятствует выполнить всю линейку целиком, если вы чувствуете в себе силы.

Требования к модели:

- Модель должна быть проработана со всех сторон.
- Кол-во треугольников лоуполи модели не превышает 2500.
- Длина и ширина модели вписываются в квадрат 10x10м.
- Геометрия слита в единый меш, либо логически структурированные части, объединённые в группу.
- Симметричные и повторяющиеся элементы на развёртке можно складывать в пачки, можно использовать trim, tile и прочие технологии мапинга.
- Отсутствуют n-gon, полигоны с внутренними углами (другими словами, не забудьте триангулировать модель в местах, где триангуляция не однозначна и может повлиять на отображение геометрии).

Требования к сцене:

- В сцене не должно быть лишних материалов, мешей, трансформаций, групп, слоев, нод.
- Вертикальная ось – Y, модель смотрит в -Z.
- Единицы измерения сцены – метры.
- Удалена история в сцене (для продуктов Autodesk).
- Обнулены трансформы.
- Pivot объекта должен стоять в нуле координат.

Требования к текстурам:

- Текстура может быть выполнена как в стиле handpaint, так и в PBR.
- Обязательно наличие Normal карты.
- Максимальны размер текстуры 1024x1024.
- Формат текстур – tga.

ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ

Результат:

- Низкополигональная модель в формате fbx или obj (файлы max, maya, blender не принимаются).
- Текстурные карты.
- Рендер модели в ракурсе сходном с концептом.
- Ссылка на turntable модель, с возможностью посмотреть в браузере (Marmoset viewer, Scetchfab etc).

На что мы точно посмотрим:

- Попадание модели в концепт, в т.ч по материалам и тонам.
- Соблюдение технических требований.
- Качество и логичность сетки, оптимизация, группы сглаживания.
- Качество Normal.
- Оптимальность маппинга (следует избегать больших свободных мест, не занятых UV).

Дополнительно:

- Если у вас есть навык рига и анимации, можно добавить в сцену анимацию объектов, которые, на ваш взгляд, нуждаются в анимации.
- Сцену с анимируемыми объектами – приложить отдельно.

В этом случае вас будут рассматривать, как человека способного помочь команде с анимациями на проекте.

ТЕСТОВОЕ ЗАДАНИЕ

