



TRACE STUDIO
LET'S CREATE

Тестовое задание Модель орудия

Спасибо, что согласились сделать наше тестовое задание.

Мы в Trace Studio верим, что скорость и высокое качество работы — наши преимущества. И мы ищем в команду тех, кто сможет показать высокие результаты, уложившись в приемлемое время — все, как в реальной жизни.

Мы нигде не используем ассеты, которые выполняют соискатели — можете быть спокойны. Нам они нужны только для оценки уровня кандидатов.

Удачи!

P.S.

Уже не терпится посмотреть, что вы нам покажете.

Необходимо создать игровую модель оружия, опираясь на концепт.

Мы ждем от вас:

- Сцена ma. в которой находится хайполи модель, а также лоуполи модель с UV, на которую накинута Normal map + один лод
- Проект Substance Painter для проверки текстур
- Время выполнения — необходимо написать, сколько часов было затрачено на каждую стадию.

Мы ожидаем, что вы выполните все стадии за время от 3 до 6 дней



- Сцена в метрах. В сцене логичная иерархия. Если модель не скомбайнена, то все объекты лежат в группе с названием Нр.
- Модель выполнена под сабдив. Назначен материал Blinn.
- Небольшие детали, не влияющие на силуэт, могут выполняться флоттерами.
- Толщина фасок. Не должны быть тонкими т.к при разрешении в 1к будут стробить.
- Также фаски стараться делать максимально однородными, за исключением мест, которые предусмотрены на скетче как более широкие.
- Габариты модели соответствуют ТЗ (длинна 6 метров).

- Полигонаж не должен превышать 2000-2500. При этом полигонаж должен быть логично обоснован. Т.е. на модель, которая получилась в 1300 полигонов, не нужно добавлять еще 700, потому что "позволяет планка по полигонажу".
- Паддинг около 4 пикселя с каждой стороны. Разрешение 1к.
- UV set называется map1.
- Все! UV бордеры отбиты хардами на меше. Даже цилиндрические и сферические объекты - это важно.

- Текстуры выполняются в Substance Painter под PBR. Metallic Roughness.
- Постараться выполнить художественно и эстетично — опираясь на скетч скорее в цвете и деталях.
- Делаем один лод, срезая чуть меньше половины полигонов.

Если остались вопросы, напишите нам:

Дарья d.kuzmenko@trace-studio.com

Полина p.kaneva@trace-studio.com