



Тестовое задание светозвуковая граната M84

Привет!

Письмо от нашей команды

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.

# Задание

Детали и особенности задания

Создайте на основе фотографий модель светозвуковой гранаты под современные игровые движки.

Мы ждем от вас:

- Настроенную сцену Toolbag с приложенными моделями/текстурами
- Low-poly и High-poly модель
- Скриншоты
- Отчет по затраченному времени на выполнение задания

Пожелания

К тестовому заданию прилагается архив с установленной иерархией папок.

Пожалуйста, придерживайтесь этой иерархии, отправляя ассеты на проверку.

В архиве находится блокаут для общих габаритов объекта, постарайтесь вписать модель в этот объект.

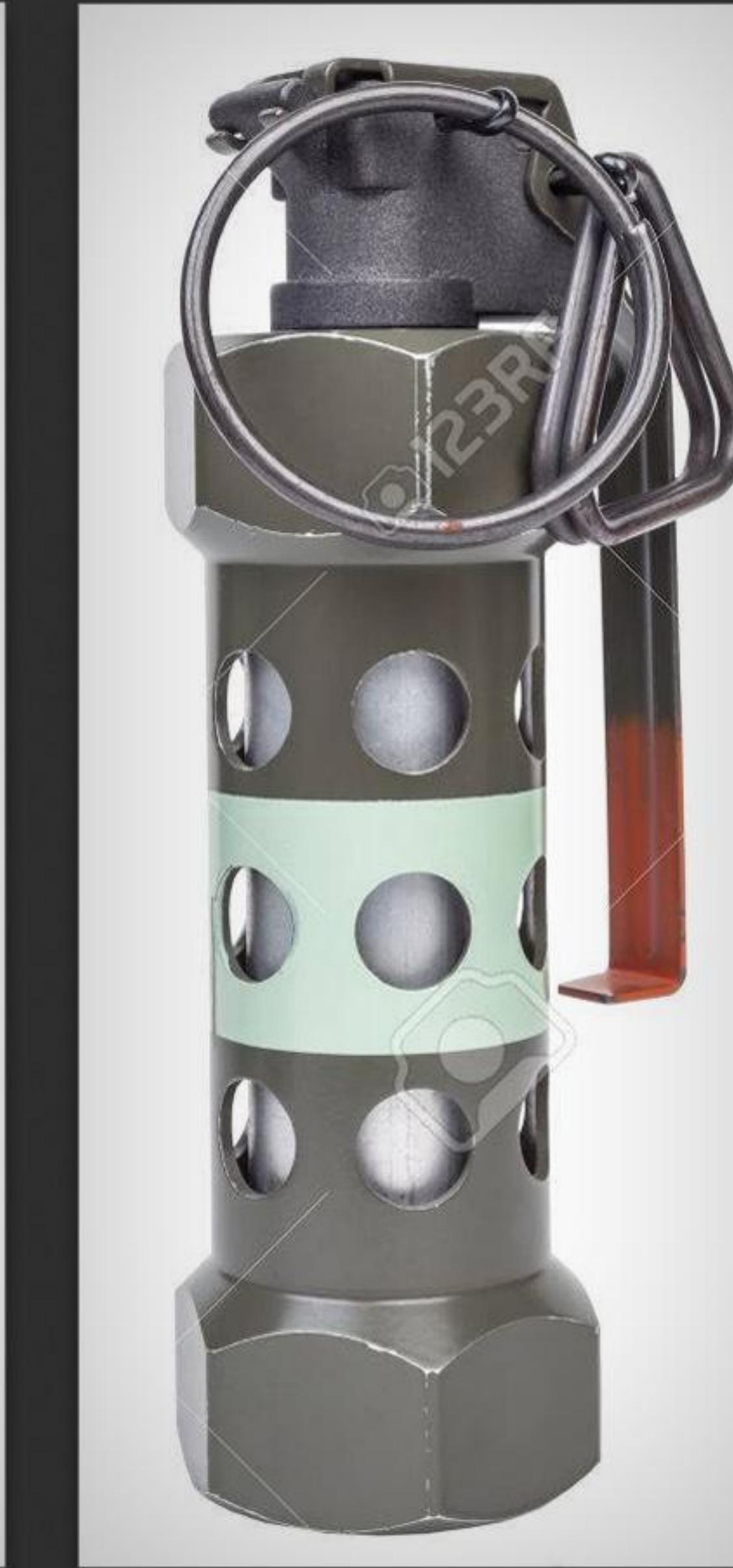
Объект должен быть изношен и вписываться в окружение.

Представьте, что граната побывала в сложных условиях, покрывается пылью, царапинами.

Мы ожидаем, что вы справитесь с заданием за 5-7 дней.

# Концепт

То, что требуется создать



# Окружение

То, где находится объект



# Технические требования

Тонкости создания ассета

Размер текстуры 1024x1024

Текстуры должны быть выполнены в **PBS - SPECULAR GLOSSINES** и **DirectX** нормали

Соблюдайте корректный диапазон значений для PBR текстур

Вертикальная ось — +Z

Поликаунт — примерно 10-15К треугольников.

Используйте текстурное пространство максимально эффективно. Разветку делайте уникально, паддинг 4-6 пикселя

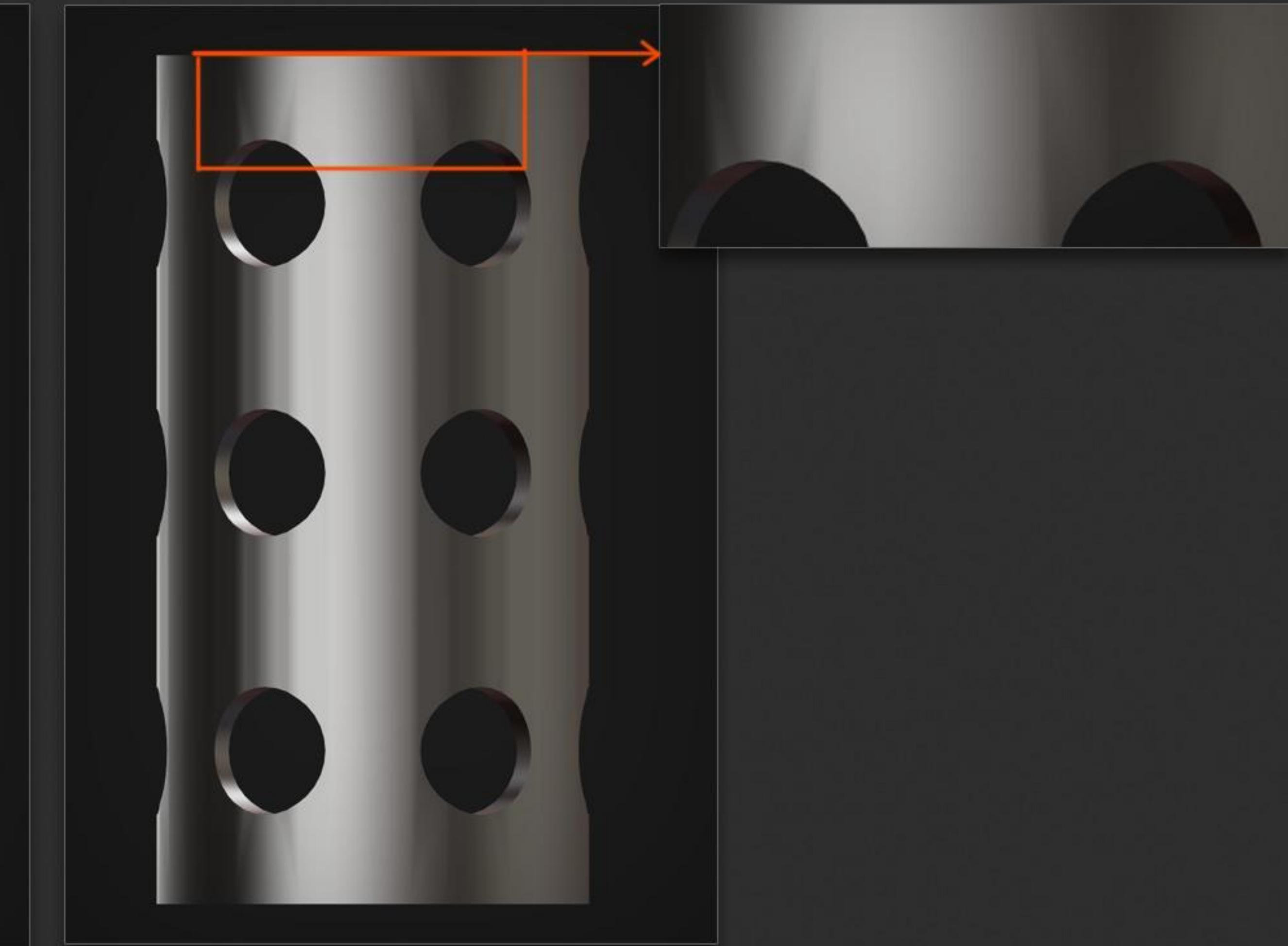
Избавляйтесь от артефактов на модели при помощи вертексных нормалей. Мы рассчитываем, что вы проявите смекалку и понимание технических основ.

Имейте в виду: отсутствие артефактов на high-poly и low-poly модели, оптимизация UV и текстурного пространства будет учитываться как важный критерий.

Пример хорошей Highpoly и Lowpoly модели с выровненными вертексными нормалями.



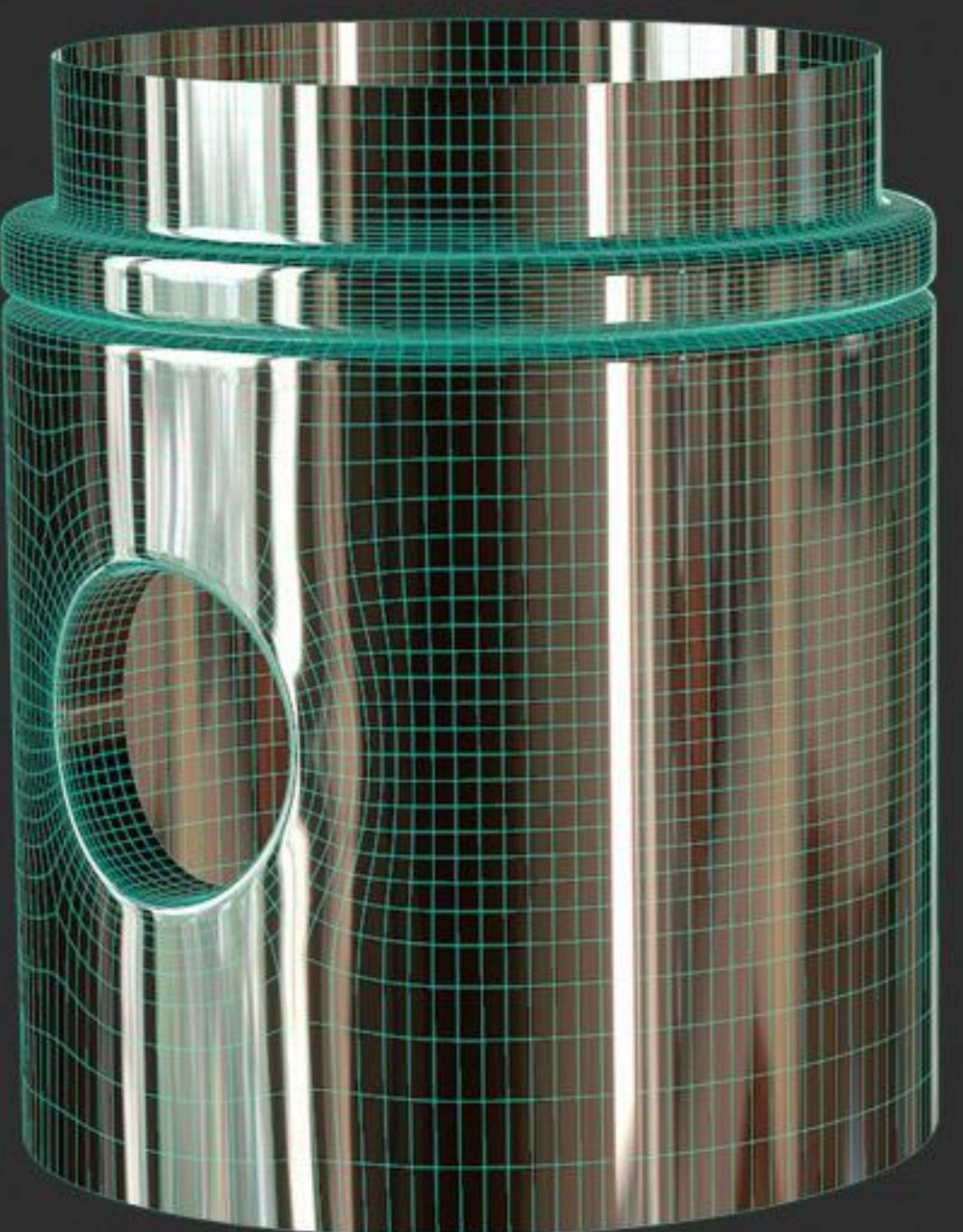
Пример с невыравненными нормалями



# Методы построения Hipoly модели

Тонкости создания ассета

subd



bevel+custom vertex normals



# Требования к готовой работе

Тонкости создания ассета

- Ассет нужно сдать в Maya 2015/2016.

Для моделирования вы можете использовать любой пакет, просто проверьте soft/hard эджи и масштаб после импорта в Maya (смотрим, чтобы у модели были назначены софты, чтобы она не лежала на боку и не была неправдоподобно огромной или маленькой).

- Чтобы отсматривать текстуры, используйте Marmoset toolbag 3.

Не используйте русские буквы и пробелы в названиях файлов, пробелы заменяйте на нижнее подчеркивание.

Не отправляйте сцену в формате Maya LT. Это затрудняет для нас проверку. По той же причине нет смысла настраивать материал в Maya – вместо этого просто экспортните геометрию в FBX, чтобы мы могли посмотреть модель в Мармосете.

- Обязательно приложите скриншоты работ — минимум 3 штуки.

1 - финальный рендер готовой модели (3 ракурса)

2 - рендер сетки геометрии (3 ракурса)

3 - рендер сермат с запеченным нормалом (3 ракурса)

- Напишите, сколько часов вы потратили на выполнение работы.

Количество затраченных часов не будет ключевым критерием при принятии решения.

- Как собрать сцену в Marmoset?

После настройки сцены выберите file > export > scene bundle и укажите папку Toolbag из архива в качестве пути. Toolbag поместит модель и текстуры, использованные в сцене в папку Assets рядом с файлом сцены.

# Требования к готовой работе

Список файлов, пример присыаемых скриншотов

## Список файлов

- Настроенная сцена Toolbag с приложенными моделями/текстурами
- Low-poly + hi-poly модель (Maya 2015/2016)
- Скриншоты (формат .png)
- Отчет по затраченному времени на выполнение задания (report.txt)

## Вопросы

Пишите, не стесняйтесь

Если остались вопросы, напишите нам:

Маргарита [m.sarksian@trace-studio.com](mailto:m.sarksian@trace-studio.com)

Полина [p.kaneva@trace-studio.com](mailto:p.kaneva@trace-studio.com)