



Тестовое задание светозвуковая граната М84

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.

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 блокнот 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.





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 10-15K треугольников.

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

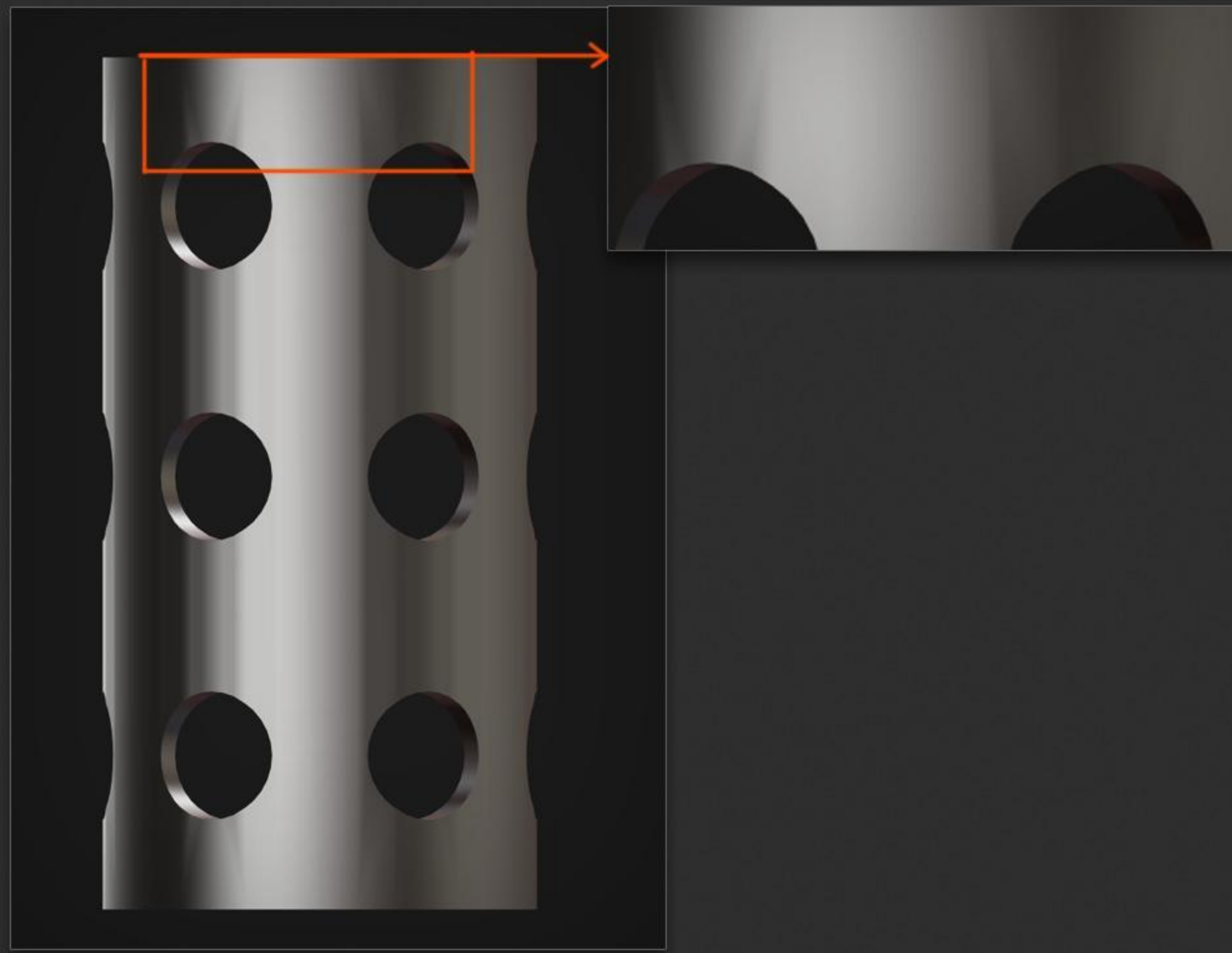
Избавляйтесь от артефактов на модели при помощи вертексных нормалей. Мы рассчитываем, что вы проявите смекалку и понимание технических основ.

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

Пример хорошей HiPoly и LowPoly модели с выровненными вертексными нормальями.



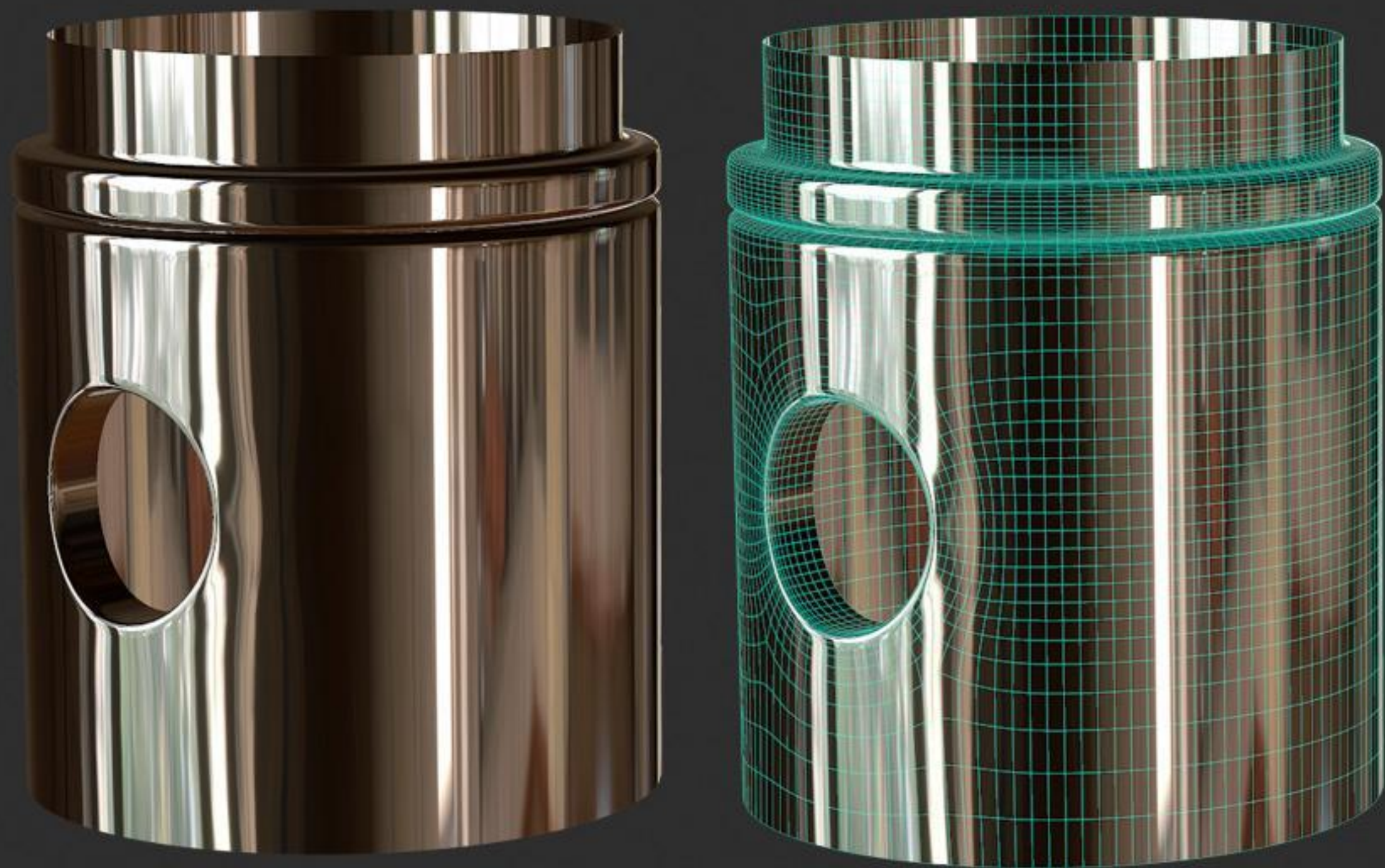
Пример с невыравненными нормальями



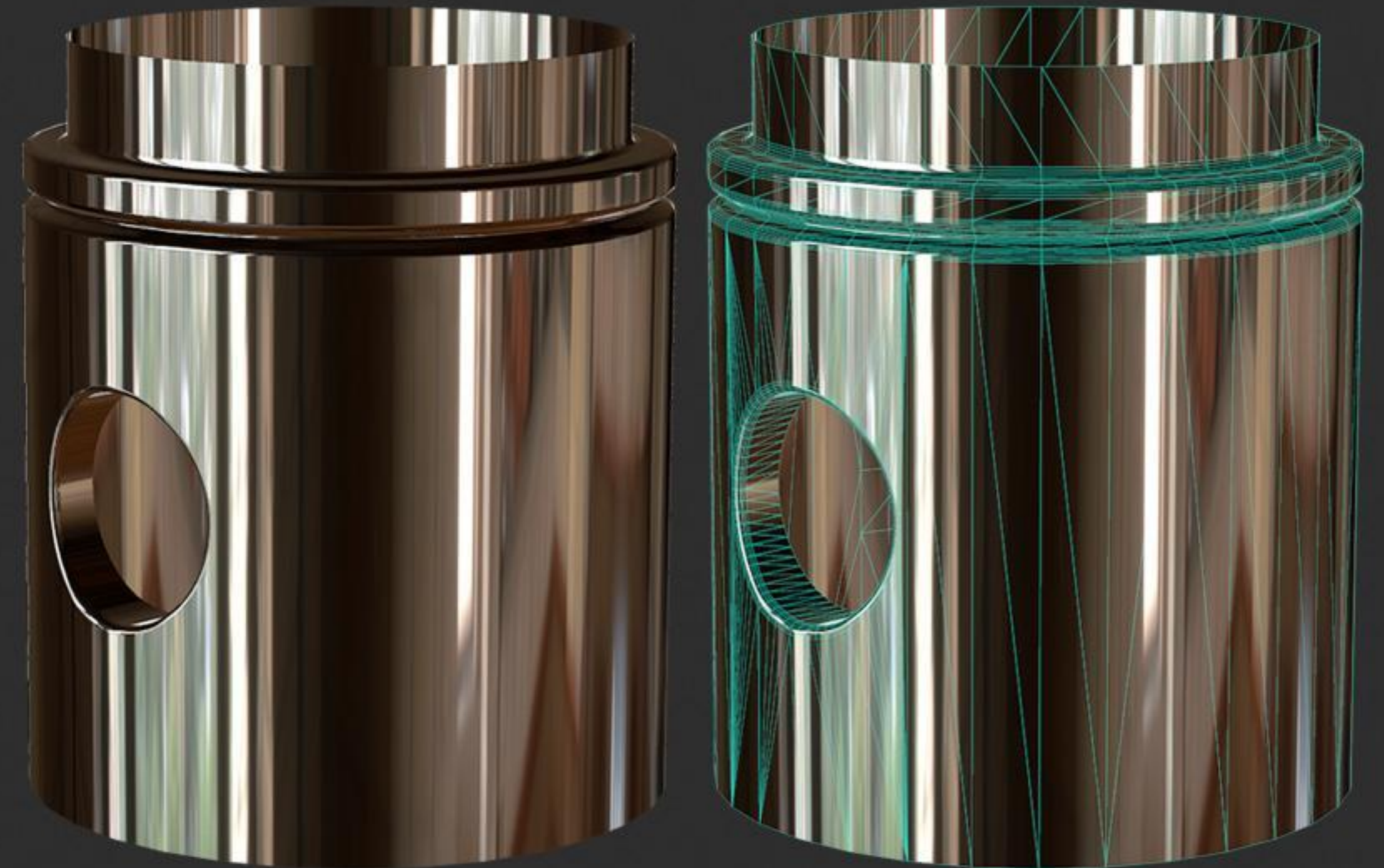
Методы построения HiPoly модели

Тонкости создания ассета

subd



bevel+custom vertex normals



- 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 экспортируйте 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 присылаемых 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

Полина p.kaneva@trace-studio.com