

Тестовое задание

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 2000
- 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

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 возможность посмотреть в браузере (Marmoset viewer, Scetchfab etc)

На что мы точно посмотрим:

- Попадание модели в концепт, в т.ч по материалам и тону
- 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.



