



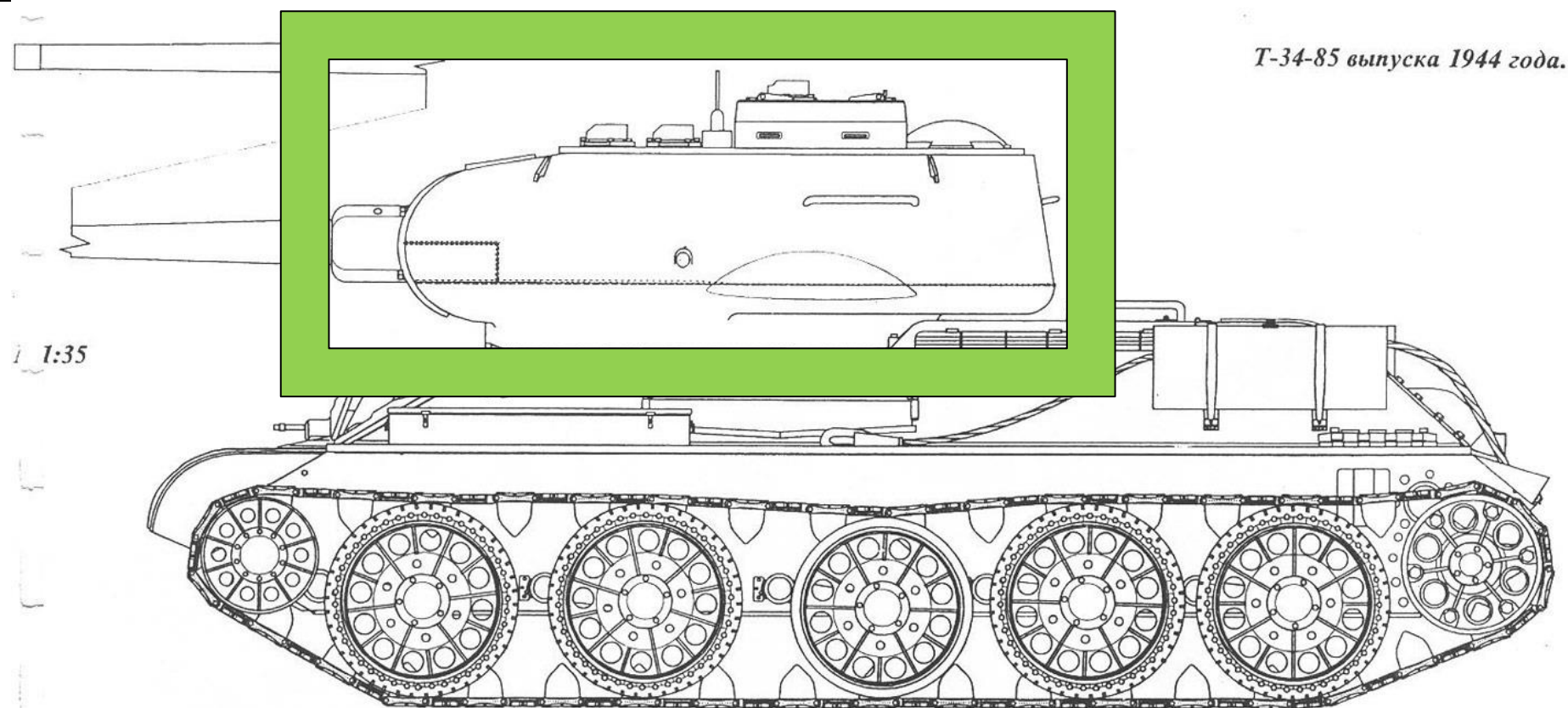
Тестовое задание:  
Башня танка "Т-34-85"



WARGAMING.NET  
LET'S BATTLE



**Задача:** Создание hi-poly модели, low-poly модели, развёртки, создание Normal map и диффуз-текстуры башни и маски пушки танка «Т-34-85».



# Материалы для работы:

Моделировать башню и маску пушки танка выпуска завода №183 (1944 года).

Базовая схема находится в файле «Т\_34\_85.jpg»

Также в качестве рабочего материала мы прилагаем папку «Ref», где Вы можете посмотреть фотографии отдельных деталей.

Рекомендуется поиск дополнительного референса в интернете, однако в случае возникновения спорных моментов следует отдавать приоритет приведённой схеме.

Размеры всего танка:

Длина, мм (с орудием): 8100,

Длина, мм (корпуса): 6100,

Ширина, мм: 3000,

Высота, мм: 2700



Распределение полигонов, детализация отдельных элементов и пр. — на Ваше усмотрение. Однако, стоит помнить, что наша кинематографичная камера в игре позволяет игрокам увидеть многое, рассмотреть мелкие детали. Сейчас особый акцент сделан на исторической достоверности. Посему, обратите внимание при моделировании на детализацию и на соответствие модели башни референсу.

**Hi-poly стадия:** количество полигонов не ограничено. Нужно учитывать, что будет произведено спечение нормал-мап с этой модели, поэтому моделируется именно под нормал-мап.

**Low-poly стадия:** в сцене должно присутствовать два объекта: башня и маска пушки (деталь, в которую крепится орудие, без ствола), которые имеют правильные точки вращения при выделении.

Общий поликаунт: 4000.

Маппинг: в один квадрат 1024x1024, максимально используя пространство.

Паддинг 4px.



**Текстурирование и Normal Map:** обе текстуры 1024x1024, инструментарий для производства не ограничен. Нормал должен содержать мелкие детали и фактуры. Диффуз – передавать цвет и возможные повреждения/потертости/ржавчину. Текстура не должна содержать камуфляжа. Степень повреждений башни незначительная. Формат сохраненных файлов – \*.tga.

Именованние файлов:

Модель: **T\_34\_85.mb/max** в зависимости от используемого софта.

Текстуры: **T\_34\_85\_diffuse.tga** и **T\_34\_85\_normal.tga** без альфа-канала.

Высылаемый архив с вышеназванными файлами: **T\_34\_85.RAR**

Присланная сцена не должна содержать лишних материалов и объектов/камер/источников света и т.д.





## На что мы обратим внимание при оценке тестового задания:

- Количество треугольников в модели.
- Детализация модели при соответствующем поликаунте.
- Соответствие референсу.
- Оптимальность построения сетки меша.
- Правильные smooth group (Maya – хард-софт ребра).
- Наличие вывернутых нормалей.
- Наличие двусторонних плоских полигонов, их быть не должно, это требование нашего «движка».
- Оптимальное расположение UV в маппинге – необходимо максимально использовать отведенное текстурное пространство.
- Текселерация – равномерность пикселей на модели. Но! Допускается малозаметные части в маппинге делать меньше, Для контроля можно использовать простейшую текстуру checker.
- Корректность и логичность имен объектов в сцене.



Готовое тестовое задание ждем на  
адрес [work@wargaming.net](mailto:work@wargaming.net)

**УСПЕХОВ!**



**WARGAMING.NET**  
LET'S BATTLE