



TESTE TÉCNICO QA AGENT

TESTE TÉCNICO

ESSE DOCUMENTO ESTÁ DIVIDIDO EM 3 PARTES, SENDO ELAS:

1. VISÃO GERAL TÉCNICA DO QUE COMPREENDE A POSIÇÃO DE QA AGENT NA EMPRESA
2. PERGUNTAS TÉCNICAS
3. TESTE TÉCNICO DE HOMOLOGAÇÃO

ORIENTAÇÕES GERAIS:

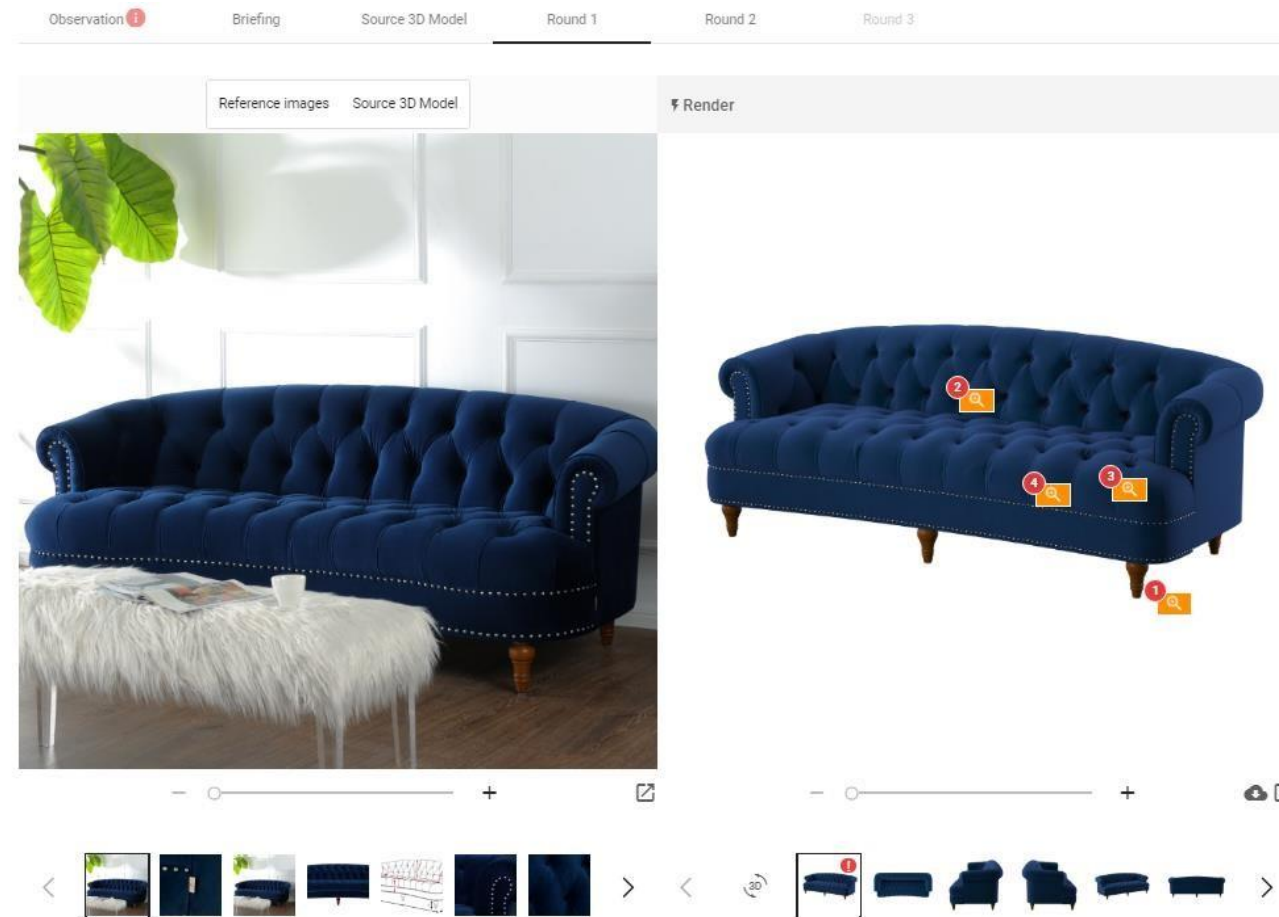
- CLIQUE EM ARQUIVO >> BAIXAR COMO >> BAIXAR UMA CÓPIA
- LEIA ATENTAMENTE O TREINAMENTO TÉCNICO
- RESPONDA AS PERGUNTAS NO PRÓPRIO DOCUMENTO. SALVE O ARQUIVO EM PDF E ANEXE NO CAMPO DE APLICAÇÃO DA VAGA.



3D QA AGENT

O QUE FAZ 3D QA AGENT:

- É O PRINCIPAL FILTRO DE CONTROLE DE QUALIDADE DA CREATIVE DRIVE
- VALIDA OS MODELOS FORNECIDOS PELOS DESIGNERS FORNECENDO FEEDBACKS. SEU OBJETIVO É QUE ESSES MODELOS POSSAM REPRESENTAR OS PRODUTOS REAIS COM O MÁXIMO DE FIDELIDADE POSSÍVEL.
- A HOMOLOGAÇÃO É FEITA POR UM SISTEMA DE **TAGS**, DIVIDIDA EM **ROUNDS**. ONDE O DESIGNER RECEBE FEEDBACKS DO HOMOLOGADOR.



CHECK LIST QA

ASPECTOS MAIS IMPORTANTES DENTRO DA HOMOLOGAÇÃO:

- INFORMAÇÕES DO BRIEFING
- FORMAS E PROPORÇÕES PRINCIPAIS
- FORMAS E PROPORÇÕES DE ELEMENTOS MENORES
- DETALHES
- MATERIAIS



TESTE

TÉCNICO

BRIEFING DE MODELO

BRIEFING É UM ELEMENTO ESSENCIAL NA

HOMOLOGAÇÃO, POIS É ONDE SE ENCONTRAM AS

ORIENTAÇÕES GERAIS DE MODELAGEM E CONTROLE DE

QUALIDADE E TAMBÉM REQUISITOS TÉCNICOS RELEVANTES.

TESTE

TÉCNICO

QUESTIONÁRIO

Briefing

Sofás

Medidas e proporções

Tente sempre seguir as medidas, caso fique fora das proporções da imagem, é necessário modificá-las para ficar o mais parecido possível com a imagem de referência.

Forma

Estofamento

O estofamento precisa ter um aspecto fofo e macio, com silhueta irregular, formas suaves e arredondadas. Portanto evite linhas muito retas e cantos duros. Mas cuidado com exageros.

Atenção para vincos, dobras e amassados do estofado. Geralmente são mais concentrados próximo às costuras e botões.

Costuras

Seja atencioso com as costuras, elas são importantes para que o modelo fique realista.

Posicionamento

Todos os sofás ou poltronas que são reclináveis devem ser entregues fechados



Textura e materiais

Atenção com o tipo de material do estofado! Precisam ficar de acordo com a referência. Em caso de dificuldades, lembre-se de acessar **nossa biblioteca de materiais**.

Dica: Lembre-se que qualidade é diferente de resolução. Ela pode ser grande, mas pode não ser boa. Cuidado com blurs e sharps

Sempre confira se as partes com madeira estão condizentes com a referência e se a **orientação dos veios está correta**.

Orientações gerais

Sempre verifique se a orientação do vetor normal não está invertida;

Orientações específicas

Almofadas

Somente modele as almofadas quando acompanhar o produto e estiver presente nas imagens de referência. **Almofadas devem ser separadas em kit**.

Validação !

Almofadas devem ser **separadas em subgrupos**, caso estejam **inclusas no produto**.



1. BASEADO NO TREINAMENTO: QUAL É O PAPEL PRINCIPAL DO AGENTE DE QA NA CREATIVE DRIVE? POR QUE ELE É IMPORTANTE?

RESPOSTA: O papel principal é de validar os modelos criados, dando feedback sobre melhorias para deixar estes modelos o mais fiéis possíveis comparados as referências.

2. QUAIS SÃO OS PRINCIPAIS ITENS QUE DEVEM SER CONFERIDOS EM CADA HOMOLOGAÇÃO?

RESPOSTA: A informação contida no BRIEFING, Formas e Proporções do modelo, Formas e proporções dos elementos menores, Detalhamento, matérias.

3. O QUE É O BRIEFING DO MODELO, O QUE PODEMOS ENCONTRAR NELE E POR QUE ELE É TÃO IMPORTANTE?

RESPOSTA: BRIEFING do modelo é onde se encontra todas as informações e requisitos do modelo, a importância do briefing é que a partir dele que saberemos exatamente como o modelo deve se comportar na Medida e Proporção, Forma, Posicionamento, Textura e materiais, e orientações gerais e específicas.

4. DE QUE FORMA O SMOOTHING GROUPS INFLUENCIA NO MODELO? CITE UMA SITUAÇÃO ONDE NÃO É INTERESSANTE DEIXA-LO LIGADO

RESPOSTA: Smooth group influencia no modelo suavizando as faces que compartilham um mesmo grupo e deixando sharp edges entre grupo distintos, sem a necessidade de colocarmos mais edges de reforço no modelo (aumentando a poligonagem). (aonde dois grupos se encontram teremos um Sharp edge). Portanto quando não quisermos edges bem demarcadas aparecendo ou uma transição suave e sim manter o modelo com a silhueta que foi modelado na subdivisão desejada.

5. O QUE SÃO NORMAIS INVERTIDAS? QUAIS OS EFEITOS NO RENDER QUE ISTO PODE GERAR?

RESPOSTA: Uma normal invertida é a face do objetivo virada para dentro do objeto, isso implica que quando texturizamos e colocamos materiais em um objeto, o render vai calcular (textura, material, iluminação ...) baseada na normal do objeto. Portanto quando essas normais estão invertidas esse cálculo não será calculado corretamente apresentando problema no render (podendo ser manchas, transparência, a câmera pode nem reconhecer que ali se encontra uma face uma vez que não esta transmitindo informação nenhuma pois sua normal está apontando para dentro do objeto).

6.QUAL A DIFERENÇA ENTRE BUMP E DISPLCEMENT? EM QUE SITUAÇÕES SÃO APLICAVEIS?

RESPOSTA: Displacement gera alteração na malha do objeto, criando alteração de volumes, que são vistos de diferentes ângulos, se usarmos numa peça de madeira que vamos dar um zoom de algum ângulo específico podemos usar o displacement para sentirmos a diferença de alturas e vales no objeto. Bump map ele cria uma ilusão de profundidade no objeto, a superfície não vai ser alterada, se ela for totalmente plana vai continuar, mas o jogo de luz e sombra em cima do objeto principalmente quando visto de frente irá dar a sensação de que existe profundidade no plano. Logo quando você vê o plano lateralmente desse objeto ele acaba te dando total sensação de falso pois conseguimos ver que é um plano “pintado”.

TESTE
TÉCNICO

TESTE TÉCNICO 01

AGORA É HORA DE HOMOLOGAR!

DE REFERÊNCIA.



COMPARE AS
IMAGENS ABAIXO E PONTE QUAIS MELHORIAS O DESIGNER DEVE FAZER NO MODELO 3D
PARA QUE ELE SE ASSEMELHE À IMAGEM



TESTE TÉCNICO 01

FAÇA SUAS OBSERVAÇÕES:

Materiais/textura: aumentar e melhorar o brilho no material do couro.

Formas/proporção:

- 1: A largura do objeto esta menor do que a referência, aumentar a largura para que fique igual.
 - 2: O encosto de cabeça está muito plano comparado a referência, dar mais volume principalmente na parte superior do encosto.
 - 3: A parte do encosto das costas está com pouca inclinado, aumentar o ângulo do encosto.
 - 4: O apoio de braço está com aspecto sólido, com bordas rígidas, e costura pouco detalhada. Modelagem tem que parecer mais orgânica para a sensação de um objeto mais almofadado.
 - 5: A altura da parte da parte de madeira do apoio de braço da cadeira está desproporcional quando comparada com a referência. Diminuir a altura do braço da cadeira corrigindo o ângulo e proporção seguindo a referência.
 - 6: A altura da almofada do assento está maior do que a referencia dando um aspecto abaloado. Diminuir a altura e espessura nesta parte.
 - 7: O apoio da alavanca está fino e chapado, conferir na referencia o formato da peça e corrigir espessura da peça.
 - 8: O diâmetro da peça está pequeno, aumentar diâmetro mantendo a proporção como em referência.
 - 9: Está parte cilíndrica esta sem detalhamento, dando aspecto de peça com superfície lisa, na referência vemos que temos detalhes nesta peça.
 - 10: A altura das hastes de madeira está maior do que na referência, diminuir a altura.
- Corrigir posicionamento do objeto para colocar ele na mesma orientação da referência.

TESTE
TÉCNICO

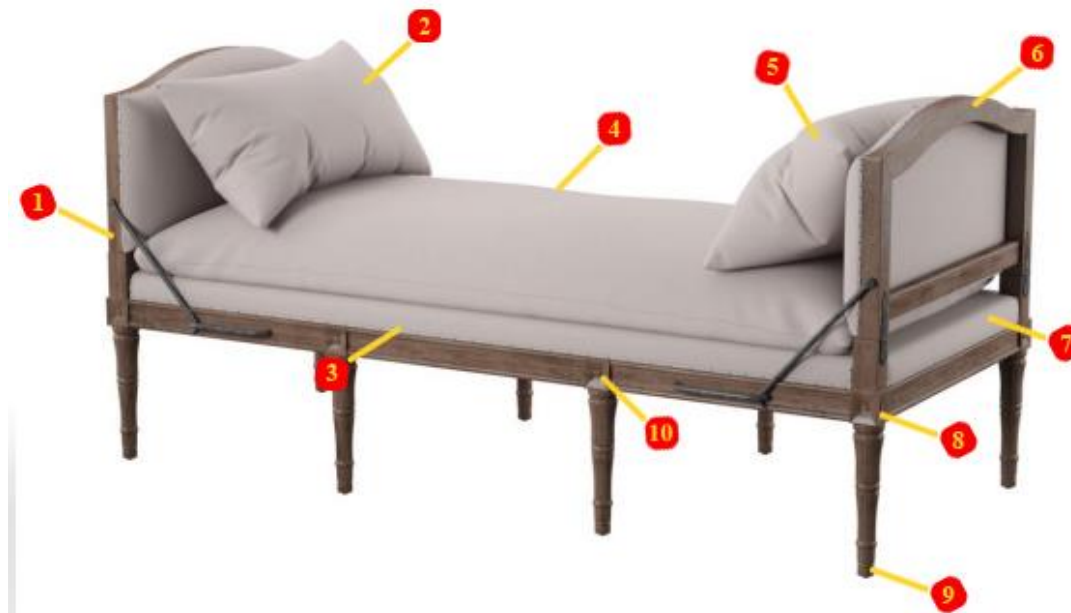
TESTE TÉCNICO 02

AGORA É HORA DE HOMOLOGAR!

COMPARE AS IMAGENS ABAIXO E PONTE QUAIS MELHORIAS O DESIGNER DEVE FAZER NO MODELO 3D PARA QUE ELE SE ASSEMELHE À IMAGEM DE REFERÊNCIA.



IMAGEM DE REFERÊNCIA



MODELO 3D

TESTE

TÉCNICO

TESTE TÉCNICO 02

FAÇA SUAS OBSERVAÇÕES:

materiais / textura: material muito escuro, trocar o material e textura para um mais claro como o da referência.

Formas/proporção

1: A cabeceira está reta, na referência vemos que essa parte possui um ângulo/inclinação.

2: O travesseiro está muito alto, na referência o travesseiro é menor em altura dando essa sensação de mais cumprido.

3: Os rebites que ficam no entorno de todo o objeto são maiores e mais visíveis.

4: o colchão que compõem todo o objeto é mais volumoso e irregular, mais espesso, mais ovalado em suas bordas dando a sensação mais macia. No modelo está muito duro parecendo pesado e menos macio.

5: O travesseiro está muito espesso dando um formato maior e mais cheio do que na referência. Diminuir sua espessura seguindo a proporção na referência.

6: Nesta parte ondulada do modelo temos que ela está muito baixa, na referência podemos ver que essa inclinação é maior e mais alta no centro aumentando o tamanho das partes laterais. Dando a sensação de mais “pontuda”.

7: Esta parte do estofado está muito dura. Na referência podemos ver que há uma transição mais suave da parte de cima pra lateral presa na madeira. No modelo tenho hard edges fazendo essa transição mais dura dando sensação de quina.

8: Essa “box” que faz a transição entre a parte de cima e de baixo está pequena, precisa aumentar o tamanho dando um pouco mais de destaque.

9: Os pés estão fazendo uma transição muito forte entre a parte de cima até as pontas. Os pés são mais grossos e a transição entre a parte de cima até as pontas é um pouco menor aumentando assim o diâmetro da peça.

10: Todos esses detalhes aonde os pés se encaixam estão muito demarcados, essas peças dão a sensação de que a madeira é afundada, quando a referência vemos que é são planas com um “pino” em contato.

TESTE

TÉCNICO

TESTE TÉCNICO 03

COMPARE AS IMAGENS ABAIXO E PONTE QUAIS MELHORIAS O DESIGNER DEVE FAZER NO MODELO 3D PARA QUE ELE SE ASSEMELHE À IMAGEM DE REFERÊNCIA.



IMAGEM DE REFERÊNCIA



MODELO 3D

TESTE

TÉCNICO

TESTE TÉCNICO 03

FAÇA SUAS OBSERVAÇÕES:

formas e proporções:

- 1: A altura do par externa do abajur está muito baixa, na referência percebemos que ela é mais alta deixando menos a parte esférica a mostra.
- 2.1: As hastes que descem começam mais perto da parte de cima do abajur, no modelo elas estão descendo retas até quase a metade do abajur.
- 2.2: quando as hastes se curvam no modelo, elas estão se curvando de modo proporcional. Na referência vemos que a curvatura é mais suave na parte de cima e mais brusca na parte de baixo
- 2.3: as hastes são mais abertas, mais longas do centro. No começo, na parte curvada e na parte da base quando se encontra com a base do abajur.
- 3: O raio da peça da base é maior.