

Техническое задание

3D-артист

148b Studio · Вакансия · Версия от 11.03.2025

1. Общие положения

Компания **148b Studio** приглашает **3D-артиста** — специалиста широкого профиля, способного закрыть весь 3D-pipeline в игровых проектах, **кроме анимации**. Моделирование, текстурирование, риггинг, скульптинг, окружение — от концепта до интеграции в движок.

2. Требования к кандидату

- Опыт работы 3D-артистом от 1 года (игры или смежные области)
- Универсальность: моделирование (хардсерф, органика, персонажи), текстурирование, UV, baking
- Умение готовить оптимизированные модели под real-time (ограничения по полигонам, LOD)
- PBR-текстурирование, понимание игровых материалов
- Риггинг и скининг (базовый или продвинутый) — модели должны «оживать» в движке
- Базовое понимание анатомии и пропорций (для персонажей и существ)

3. Обязанности

- Моделирование персонажей, существ, окружения и реквизита (хардсерф и органика)
- Скульптинг, ретопология, UV-развёртка, baking карт
- Текстурирование в PBR (Albedo, Normal, Roughness, Metalness и т.д.)
- Риггинг и скининг персонажей под нужды анимации (сами ключи анимации не создаёте)
- Подготовка ассетов к интеграции в Unity / Unreal Engine или другой движок
- Взаимодействие с командой по согласованию стилистики и технических требований

4. Технические навыки

- **Обязательно:** Blender или Maya / 3ds Max — моделирование, UV, базовый риггинг
- **Обязательно:** Substance Painter или аналог — PBR-текстурирование
- **Обязательно:** ZBrush или аналог — скульптинг (хардсерф и органика)
- **Желательно:** опыт интеграции в Unity / Unreal Engine (материалы, импорт, LOD)

5. Портфолио

Необходимо портфолио, демонстрирующее широту навыков: персонажи, окружение, реквизит, при необходимости — риггинг и скининг. Приветствуются работы с полным циклом: концепт → скульпт/модель → текстуры → интеграция в движок.

6. Условия работы

- Формат: удалённая работа / проектная занятость (по договорённости)
- График: гибкий, с соблюдением дедлайнов
- Оплата: обсуждается индивидуально по результатам собеседования

7. Тестовое задание

Для оценки навыков просим выполнить тестовое задание. Срок — 5–7 рабочих дней с момента выдачи.

Задача

Создайте **игровую модель** на выбор:

- **Вариант А:** магический сундук (сказочный, с орнаментом и застёжкой)
- **Вариант Б:** скипетр или посох (фэнтезийный стиль)
- **Вариант В:** персонаж или органическое существо — голова/бюст или полноростовой персонаж. Стилистика на выбор: реализм (человек, призрак) или стилизация (гоблин, тролль, дух, животное-компаньон)

Технические требования

- **Полигоны:** до 3000 трисов (А, Б) или до 8000 трисов (В — персонаж/органика)
- **Текстуры:** PBR (Albedo, Normal, Roughness, Metalness), разрешение 1024×1024 (для В — можно 2048×2048 на персонажа)
- **UV:** развёртка без пересечений, оптимальная упаковка
- **Для варианта В:** топология, готовая к риггингу (чистые циклы в зоне суставов, лица). Приветствуется риггнутая модель — это даст преимущество при оценке
- **Формат:** .fbx или .obj + набор текстур

Что нужно прислать

1. 3D-модель в формате FBX или OBJ
2. Текстуры (PNG или TGA)
3. 2–4 скриншота/рендера модели (вид в движке приветствуется; для В — добавить wireframe для оценки топологии)
4. Краткое описание: время выполнения, использованные программы

Результат приложите к отклику архивом или ссылкой на облако (Google Drive, Dropbox и т.п.).

8. Как подать заявку

Отправьте резюме, ссылку на портфолио и выполненное тестовое задание через форму на странице вакансий или на контактный email студии. Укажите в теме письма: **3D-артист**.

148b Studio — разработка игр, сайтов, 3D-моделей и дизайна на заказ

<https://148bstudio.ru>