



# Конкурсное задание

на чемпионат для юниоров [ОБРАЗЕЦ]

по компетенции «3D моделирование для компьютерных игр»

**Конкурсное задание разработано:**

Ю.А. Лapidус  
Руководитель направления 3D проектов  
Sole IT, LLC

**Конкурсное задание согласовано:**

  
Менеджер компетенции Л.М. Лapidус

**Конкурсное задание апробировано:**

А.С. Ким, главный тренер национальной сборной  
А.И. Артемасов, тренер национальной сборной  
Основной состав участников сборной

## Содержание

Задача.....	3
Описание игрового мира.....	3
Краткое описание задания.....	3
Обзор и план работы.....	4
Описание конкурсного задания и задач.....	5
ДЕНЬ 1. СКЕТЧИНГ И КОНЦЕПТ-АРТ.....	5
Брифинг дня.....	5
Проверяемый результат работы.....	5
Рекомендации.....	6
ДЕНЬ 2. МОДЕЛИРОВАНИЕ.....	7
Брифинг дня.....	7
Проверяемый результат работы.....	7
Рекомендации.....	8
Инструкции для участников.....	9
Доступ к Интернету.....	9
Разделы WSSS.....	9
Референсы.....	10



Добро пожаловать на чемпионат для юниоров [ОБРАЗЕЦ]. Организаторы, эксперты и команда управления компетенцией желают вам удачи и достижения заслуженных результатов.

# Задача

На чемпионате вам предстоит создать модель для компьютерной игры. Чемпионат будет проходить 2 дня, на всю работу у вас будет 12 часов.

## Описание игрового мира

«Call of Duty: Modern Warfare» — компьютерная игра в жанре шутера от первого лица. Действия игры проходят в большинстве своём в 2019 году. За основу виртуальных конфликтов были взяты гражданская война в Сирии и Иракская война, а так же конфликт на востоке Украины (встречается в кооперативном режиме). Разработчики сообщали, что обе стороны будут представлены неоднозначно, акцентировав внимание на «серой зоне морали». В игре есть сцены использования химического оружия, бомбардировок жилых зданий, пыток и убийства детей. Создатели решили абстрагироваться от реальности.

В сюжетной кампании будут присутствовать две вымышленные страны: Кастовия, являющиеся аллюзией на территории ДНР и ЛНР, и Урзыкстан, который представляет собой Сирию.

## Краткое описание задания

В рамках чемпионата вы создадите одну модель для представленной компьютерной игры

Major-модель: Солдат регулярной армии цивилизованной страны. Полигонаж: 50'000 трисов

- Солдат одет в форму и снаряжение для тактических операций;
- У солдата с собой много дополнительных устройств (например: рации, доп.оружие) и мест хранения (например: под сумки, накладные карманы);
- На солдата надеты средства индивидуальной защиты (например: каска, наколенники);
- Солдат не держит в руках оружия, но оно может быть убрано в кобуру.

# Обзор и план работы

Результаты чемпионата будут включать следующее

День	Результат работы	Описание
C1	Концепт-арт	1. Наброски для моделей - минимум три цифровых скетча - финальный концепт-арт размером 3840×2160px 72dpi 2. Ассет-лист - указать бюджет полигонов и размер текстур для модели (Major) и для частей моделей
C2	Модель	1. Готовая 3D Major-модель - максимум 50'000 трисов

Все результаты работы должны быть сохранены в папке с вашей фамилией на рабочем столе вашего компьютера. Регулярно сохраняйте резервные копии вашей работы, чтобы избежать потери большого объёма работы.

# Описание конкурсного задания и задач

## ДЕНЬ 1. СКЕТЧИНГ И КОНЦЕПТ-АРТ

### Брифинг дня

В рамках конкурсного задания вы создадите модель, и сегодня вам необходимо создать художественную концепцию для модели (Major). Кроме того вам следует создать ассет-лист, который должен содержать

- список объектов, которые вы собираетесь создать, и их частей
- бюджет полигонов и текстур для модели в целом и каждой части

Посмотрите на изображения-референсы, приложенные к этому заданию. Эти изображения зададут вам направление мысли и дадут вдохновение, чтобы использованием различных материалов и текстур рассказать историю ваших моделей.

Убедитесь, что вы следуете следующим инструкциям

- модель должна иметь уникальный дизайн и не может быть скопирована с референсов
- модель стилизована под мир игры, описанной в разделе «Описание игрового мира»
- представлено три или более цифровых скетчей для модели
- цифровой концепт-арт имеет размер 3840×2160px (72dpi)

### Проверяемый результат работы

В конце работы в этот день вы должны предоставить на оценку:

- скетчи для модели
- концепт-арт для модели
- ассет-лист с бюджетом полигонов и текстур для модели и её частей

## Рекомендации

Описание
В PSD файле абсолютно все слои и папки названы и не имеют стандартных названий, присутствует разумная структура папок
Созданный ассет-лист содержит бюджет полигонов и текстур
Цифровые скетчи демонстрируют минимум три принципиально разные идеи
Цифровой концепт-арт демонстрирует работу с тенями и перспективой
В цифровом концепт-арте обозначены пропорция объектов
Целостная цветовая палитра и освещение в концепт-арте
Концепт-арт включает в себя идеи скетчей или является доработанной версией одного из набросков
На концепт-арте использованы плавные переходы цвета и смешение цветов для демонстрации формы модели

## ДЕНЬ 2. МОДЕЛИРОВАНИЕ

### Брифинг дня

Сегодня вам предстоит создать 3D Major-модель. Для Major-модели должны быть сделаны и скульпт, и базовая модель.

Major-model должна вписываться в игровой мир, описанный в соответствующем разделе. Внимательно изучите референсы, описание мира и создайте свой уникальный дизайн. Прочтите раздел Краткое описание задачи, чтобы вспомнить требования к Major-модели.

### Проверяемый результат работы

В конце работы в этот день вы должны предоставить на оценку:

- готовый скульпт 3D Major-модель, должен быть экспортирован в виде normal map
- готовая базовая 3D Major-модель, максимум 50'000 трисов

## Рекомендации

Описание
Сцена в Max/Maya организована грамотно, на сцене есть только нужные объекты
Вначале был создан скульпт Major-модели, а затем была выполнена ретопология
Распределение полигонов на Major-модели выполнено грамотно и принимает во внимание области, где потребуются деформация
Топология Major-модели выполнена грамотно и подчёркивает формы модели
Major-модель узнаваема по своему силуэту
Major-модель соответствует предложенной в задании стилистике
На Major-модели нет N-угольников
На Major-модели нет вывернутых нормалей
На 90-градусных углах на Major-модели сделана фаска
Major-модель укладывается в бюджет полигонов в 50'000 трисов
Количество полигонов Major-модели более 90% от общего бюджета (более 90% от 50'000 трисов)



# Инструкции для участников

Все результаты работы должны быть сохранены в папке с вашей фамилией на рабочем столе вашего компьютера. Регулярно сохраняйте резервные копии вашей работы, чтобы избежать потери большого объёма работы. В конце работы позаботьтесь о том, чтобы папка с вашей работой была наименьшего размера (удалите ненужные файлы, удалите ненужные резервные копии)

## Доступ к Интернету

В течение рабочего дня доступ к интернету строго запрещён. Участник, использующий интернет будет дисквалифицирован

## Разделы WSSS

Помните о техническом описании компетенции, ваши работы будут оцениваться в соответствие с требованиями, изложенными в спецификации

Все права на представленные изображения принадлежат их авторам.

Команда управления компетенцией цитирует изображения, защищённые авторским правом, в образовательных и некоммерческих целях.

# Референсы

Эти скриншоты даны для ознакомления с сеттингом игры и не могут быть использованы для создания скетчей и концепт-артов. Пожалуйста, проявите фантазию.



Скриншот из трейлера игры Call of Duty: Modern Warfare. © Infinity Ward



Скриншот из игры Call of Duty: Modern Warfare. © Infinity Ward