

Test for 3D Retopology and baking specialist:

- Сделать ретопологию и UV в MAYA;
- Запечь карты нормалей в Substance painter;
- Размер карты нормалей 1024x1024;
- Бюджет от 400 до 500 треугольников максимально сохраняя силуэт с разных ракурсов;

Результат присылайте в архиве следующего формата:

barrel_retopology.zip
barrel.fbx
barrel_NM.png

Так же приложите скриншоты модели в Unity в базовой сцене стандартный материал, albedo цвет 128 128 128 (серый) с примененной картой нормалей, в разных ракурсах с сеткой (выделенный) и без.

Права на модель и производные работы принадлежат компании, выкладывать производные работы (включая модели, скриншоты), а также исходный скульпт запрещено.

[Ссылка на модель](#)

Thank You!