

Test for Texture artist:

Целью тестового задания является определение и оценка умений работать с концептом, переносить информацию на текстуру. Приветствуется навык рисования плавных пушистых градиентов кистями от руки в Photoshop, или любых других программах для текстурирования, знание законов академической живописи.

В качестве концепта прилагается скриншот объекта с готовой текстурой, которую нужно постараться повторить.

В качестве ориентира и референса можно равняться на Overwatch

Задание: Создать PBR текстуры для объекта с готовой Normal Map.

Общее ТЗ

- Соответствие по цвету и соотношению тоновых пятен с концептом.
- Общий тоновой градиент. Объект к низу меняет тон на более темный
- Общий цветовой градиент. Общий цвет к низу объекта меняет свой оттенок.
- Уменьшение контраста к низу объекта.
- Отсутствие чисто белого и черного цветов в Albedo карте.
- К низу объекта количество отражаемого света должно уменьшаться.

Пожелания:

- Фактура, или легкий шум могут быть использованы, вместе с тем не должны создавать эффект фото реалистичной текстуры.

Финальная работа принимается в архиве, который должен содержать следующие файлы:

1. Albedo (Diffuse)
2. Specular
3. Glossiness
4. Normal Map
5. Скриншот финальной затекстуриванной модели, как она выглядит у вас в программе

Все карты должны быть одинакового разрешения - 512x512 px

[Архив с моделью, концептом и normal map](#)

Thank You!