



ВСЕРОССИЙСКОЕ
ЧЕМПИОНАТНОЕ
ДВИЖЕНИЕ
ПО ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ
МАСТЕРСТВУ

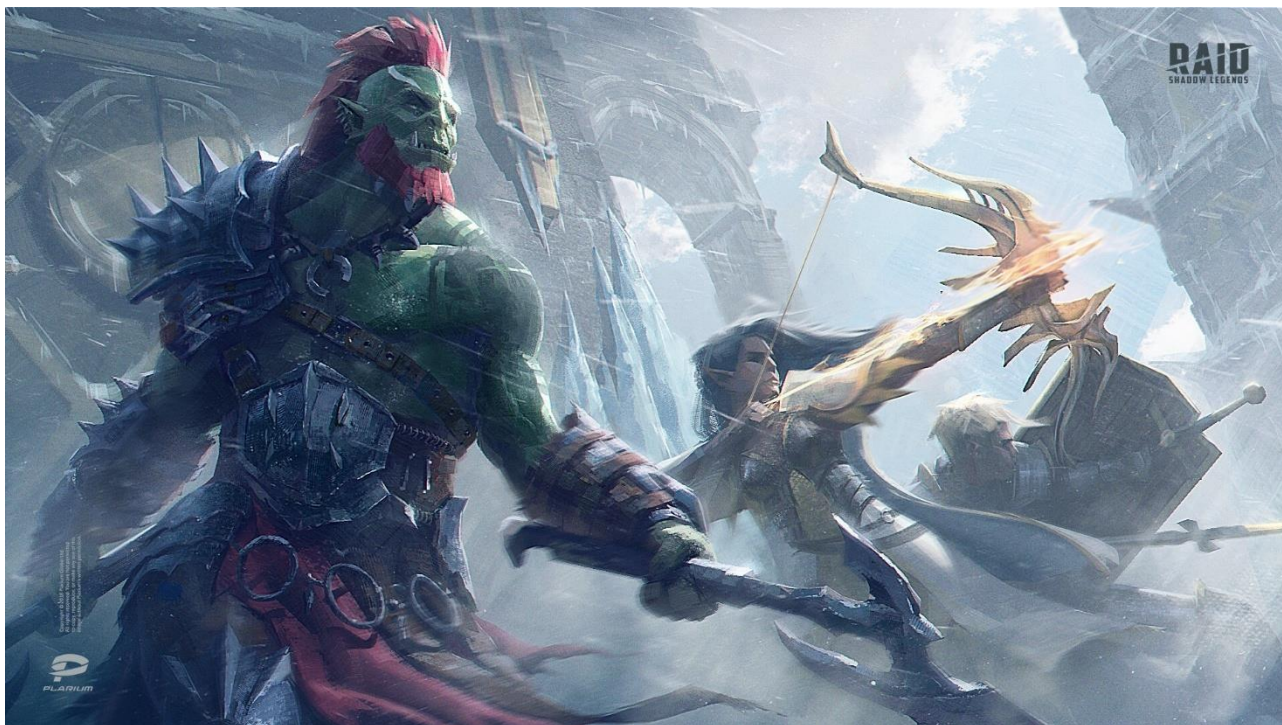
КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«3D Моделирование для компьютерных игр»

Регионального этапа Чемпионата по профессиональному
мастерству «Профессионалы» в 2026 г.

Кемеровская область - Кузбасс

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО МИРА



AAA-Игра «RAID: Shadow Legends» - пошаговая ролевая игра в жанре фэнтези, активно развивающаяся и набирающая аудиторию. Изначально выпущена на мобильных устройствах, а позже портирована и на ПК.

Сюжет разворачивается в вымышленном королевстве Телерия, которое было покорено Тёмным лордом Сиротом. Игроки берут на себя роль древнего телерианского воина, воскрешённого, чтобы победить Тёмного лорда Сирота и восстановить мир и гармонию на территории Телерии.

Игровой процесс предлагает составить собственную команду из множества разнообразных героев. Собранных чемпионов ждёт длинная череда пошаговых сражений, а самые смелые игроки могут испытать свои силы в PvP либо присоединиться к командным клановым войнам.

На чемпионате вам предстоит создать персонажа для игры RAID: Shadow Legends и его оружие. Из представленных ниже четверых героев вам предстоит создать свою интерпретацию персонажа и оружие для него.

Ориентируйтесь на представленные референсы, но предложите зрителям новое восприятие героя.

Герои (на выбор):

- *Безумный шляпник (Major-модель), посох-трость, чайник (minor-модель);*
- *Лавовый рыцарь (Major-модель), Щит (minor-модель);*
- *Король льда (Major-модель), молот (minor-модель);*
- *Гензель (Major-модель), арбалет (minor-модель).*

Общие требования:

- Атлетичное телосложение;
- Легко читаемые атрибуты, отсылающие на референс (амуниция, обмундирование, аксессуары);
- Множество элементов детализации, выполненной посредством скульптинга;
- Пр продемонстрируйте историю персонажа через детализацию;
- Оружие согласно КЗ;
- Модель поставлена в позу Контрапост.

Интерпретируйте задание и представленные ниже референсы таким образом, чтобы в результате у вас получился персонаж с собственным уникальным дизайном

Проверка работы будет осуществляться каждый конкурсный день. По итогу каждого конкурсного дня вам необходимо сдать на проверку следующие этапы работы (см. таблицу):

Д1	*High poly Major; *High poly Minor.	7ч
Д2	*Базовая 3D-Major модель/Ретоп; *Базовая 3D-Minor модель/Ретоп; *UV Udim развертка 3D-моделей.	7ч
Д3	* Текстурные карты 3D-модели; * Рендер из Marmoset ToolBag;	7ч

	* 3D-модель с настроенным риггом и скином; * Анимация; * Модель в настроенной сцене игрового движка; * Папка с правильной структурой и иерархией.	
--	--	--

Модуль А. Pre и Post Production

Время на выполнение модуля: 2 часа

Задания:

№	Этап	Содержание
1	Pre-production	Прочитать и верно интерпретировать задание, понять критерии успешной работы. Внимательно изучить Концепт-арт (ы), предоставленные Главным экспертом. Продумать, как будут выглядеть ваши модели, в каком мире они будут существовать, проработать детали, присущие моделям. Создать папку с правильной структурой и неймингом.
2	Post-Production	Экспортируйте готовые модели, анимацию, текстуры в игровой движок. Настройте освещение в сцене. Подготовьте наиболее удачную позу для вашей модели. Проверьте отсутствие видимых ошибок деформации меша при анимации.

Убедитесь, что вы следуете следующим инструкциям:

Pre и post-production

- Модели должны соответствовать стилистике игры Raid: Shadow legends;
- Задача интерпретировать Raid: Shadow legends под стилистику полуреализм (близкий к реализму);
- Модель должна развивать идею, представленную в Концепт-арте, не противоречить ему;
- Соблюдается строгая иерархия и структура папок (Фамилия конкурсанта: 1) Modeling, 2) Texturing, 3) Render, 4) Animation 5) Engine;
- Корневая папка носит название фамилии конкурсанта;
- Оружие соответствует выбранному персонажу и стилистике, заданной КЗ;

- Наименование файлов в папках соответствует их содержанию (например, в случае работы с Udim карта metal – это действительно карта metal_№ Udim, или, High poly model – название модели_HP)
- Модели правильно импортированы в сцену игрового движка.

Модуль Б. 3D Моделирование и UV (Инвариант)

Время на выполнение модуля: 12 часов

Задания: на основе предоставленной дизайн-концепции создать трёхмерные модели персонажа и его оружия в программном обеспечении для 3D-моделирования. Последовательность действий на данном этапе определяется конкурсантом самостоятельно. Важно, чтобы в конечном счёте была предоставлена 3D-Major модель и 3D-Minor модель с правильной топологией. Построить корректную UV (UV Udim) - карту развертки. Необходимо «развернуть» модели для последующего создания текстур и дополнительных карт.

Моделирование

Задание: на основе предоставленной дизайн-концепции создать трёхмерную модель персонажа (Major) и трёхмерную модель оружия (Minor) в программном обеспечении для 3D-моделирования.

Проверяемый результат работы

- готовый скульпт 3D Major-модель;
- готовая базовая 3D Major-модель, 55'000 - 60'000 трисов;
- готовый скульпт 3D Minor-модель;
- готовая базовая 3D Minor-модель, 5'000 - 7'000 трисов;

UV развертка моделей

Задание: построить корректную UV Udim развертку для Major-модели и корректную UV Udim развертку/уникальную UV-развертку для Minor-модели. Необходимо «развернуть» модель для последующего создания текстур и дополнительных карт.

Проверяемый результат работы

- UV Udim развёртка 3D Major-модели;
- UV Udim развёртка/UV-развертка 3D Minor-модели.

Рекомендации для обеих моделей

Большинство объектов было построено посредством скульптинга в программном обеспечении ZBrush, с последующей ретопологией
Структура складок ткани выполнена грамотно, читаемые и логичные формы ткани
Структура дерева выполнена грамотно, читаемые и логичные формы дерева
Структура кожи выполнена грамотно, читаемые и логичные формы кожи (skin)
Структура металла выполнена грамотно, читаемые и логичные формы металла
Детализация модели выполнена посредством скульптинга
Сцена в Blender/Max/Maya организована грамотно, на сцене есть только нужные объекты
Модель выставлена в нулевые координаты, pivot настроен по нижней границе модели
Распределение полигонов на модели выполнено грамотно и принимает во внимание области, где потребуется деформация
Фаски и/или жесткие рёбра на модели исключают ошибки затенения.
Большинство элементов сетки модели было оптимизировано для соответствия polyloop на модели
Топология оптимизирована, подчёркивает форму объекта
Модель узнаваема по своему силуэту
Модель соответствует предложенной в задании стилистике
На модели нет N-угольников
На модели нет вывернутых нормалей
3D-Major Модель укладывается в бюджет полигонов 55'000 - 60'000 трисов
3D-Minor Модель укладывается в бюджет полигонов 5'000 - 7'000 трисов
Количество полигонов модели более 90% от общего бюджета
Выполнена развёртка модели
Размер текселя: 20.48
Область занимаемого пространства на каждом тайле UV-развертки не менее 50%
UV-развёртка выполнена аккуратно и эффективно для модели

Швы для UV развертки выполнены в рамках стандартов моделирования
UV Udim развертка состоит из мин. 3 тайлов
Udim UV развертка создана. Каждый элемент Udim UV развертки расположен в своих координатах
Все Udim имеют совпадение тексель
Части UV-развёртки сгруппированы по цветам
UV не накладываются друг на друга (кроме повторяющихся/отзеркаленных)
UV использует повороты/вращения, чтобы максимально использовать пространство
Нет очевидной пикселизации на поверхностях

Модуль В. Текстурирование

Время на выполнение модуля 3,5 часа

Задания: отрисовать текстуры заданных в задании материалов, выполнить текстурирование, уделив внимание особенностям каждой текстуры (например: складки, морщины, трещины, рваные места), использовать текстурные карты.

- Необходимо следовать строгому текстурному pipeline (Metal, Roughness);
- Текстура должна соответствовать и передавать суть заданной стилистики;
- При текстурировании необходимо использовать минимум 8 материалов;
- Продемонстрируйте элементы стилистики Raid: Shadow legends;
- Продемонстрируйте элементы изношенности, повреждения одежды и тела персонажа и его оружия;
- Текстурные карты для модели: Base color / Metal / Rough / Ambient Occlusion / Normal;
- Минимум одна дополнительная текстурная карта;
- Все создаваемые вами карты должны нести логический смысл и применены не в случайных местах;

– Рендер завершенной работы из Marmoset Toolbag.

Рекомендации

Текстуры подчеркивают информацию, созданную посредством скульптинга
Использованный цвет и тон демонстрируют базовый цвет материалов
Текстуры поверхностей корректно описывают материалы
Швы спрятаны на текстурах
Текстура соответствует стилистике игрового мира
Создана карта Metal
Создана карта нормалей
Создана карта Roughness
Был представлен набор различных материалов
Карта Ambient Occlusion была создана
Были созданы карты Emissive
В Substance Painter использованы ancor point
Предоставлен рендер завершенной работы
Выполнена настройка сцены Marmoset Toolbag

Модуль Г. Риг и анимация

Время на выполнение модуля 3,5 часа

Задания: грамотно привязать кости (подвижные элементы) к модели для корректной анимации. Выполнить анимацию модели, как указано в задании.

Выполнить анимацию модели: idle-анимация (стоит шатается и смотрит по сторонам).

Время анимации: 5 секунд стоит-шатается.

Частота кадров: 30 fps.

Рекомендации

Все задачи выполнены вовремя
3D-модели соответствует стилистике игрового мира

Созданные кости соответствуют модели и её подвижным частям
Кости спрятаны внутри меша
Созданы прямая и инверсная кинематика
Анимационные ключи установлены в Blender/Max/Maya для проверки движения
Анимация экспортирована в FBX
На зацикленной анимации не видно склеек
Настроено корректное время анимации и частота кадров
Присутствуют явные признаки вторичной анимации

Пример структуры папок и рабочих файлов на рабочем столе:

- *Project3D_IvanovIvanIvanovich*
 - *Day1*
 - *High_poly_Major_model.blend*
 - *High_poly_Minor_model.blend*
 - *Day2*
 - *Low_poly_Major_model.blend*
 - *Low_poly_Minor_model.blend*
 - *UV_Major_model.fbx\obj*
 - *UV_Minor_model.fbx\obj*
 - *Day3*
 - ...