

Компетентності рівня junior для 3D-artist	Компанії		
	Загальна оцінка компетентності (max. 6)	G5 Entertainment	Viseven
1. Базова теорія 3D			
1.1. Растрова графіка Розуміє переваги та недоліки растрової графіки. Володіє основними форматами растрової графіки, розуміє їх відмінності та способи утворення. Розуміє сферу використання векторних зображень. Володіє основними програмами обробки растрових зображень	4	2	2
1.2 Векторна графіка Розуміє переваги та недоліки векторної графіки. Розуміє сферу використання векторних зображень. Володіє основними програмами для створення векторних зображень.	2	1	1
1.3 3D графіка Розуміє відмінності між основними видами 3D графіки та способами їх утворення. Вміє використовувати програми для обробки растрових та векторних зображень для утворення 3D об'єктів. Володіє програмами для утворення моделей 3D графіки.	6	3	3
2.Дизайн мислення та Ideation			
2.1 Техніки генерації та оцінки ідей. Методи та інструменти дизайну для пошуку креативних рішень. Знає різні техніки генерації ідей, такі як мозковий штурм, SCAMPER, "6 Thinking Hats" та інші. Вміє оцінювати та відбирати ідеї.	3	2	1
2.2 Робота зі скетчами Розуміє принципи скетчування та візуалізації ідей. Застосовує інструменти дизайну для пошуку креативних та інноваційних рішень. Вміє схематично структурувати та візуалізувати ідеї та концепції 3D моделювання	4	3	1
2.3 Брейнстормінг та створення мап у FigJam/Miro Вміє проводити ефективні сесії брейнстормінгу, стимулювати творчий потенціал команди та генерувати ідеї. Може працювати зі спеціалізованими інструментами, такими як FigJam або Miro, для створення мап ідей для роботи над проектами.	3	2	1
2.4 Презентація проєкту замовнику Може підготувати та провести ефективну презентацію 3D моделей для проєкту перед замовником або командою. Вміє використовувати інструменти презентаційної графіки.	4	3	1
3. 3D моделювання			
3.1 Основи полігонального моделювання Знає параметричні та полігональні примітиви. Володіє інструментами полігонального моделювання. Вміє працювати з компонентами 3D моделей, точками, ребрами та гранями. Розуміє поняття топології, володіє правилами побудови полігональної сітки.	6	3	3
3.2 UV розгортка об'єктів. Розуміє сферу використання UV розгортки полігональних об'єктів. Вміє використовувати текстурні UV координати. Володіє інструментами створення розгортки. Вміє розподіляти елементи розгортки у вікні редагування. Вміє зберігати результат у вигляді растрового зображення.	5	2	3
3.3. Моделювання складних об'єктів Вміє моделювати на основі креслень та референсних зображень. Створює моделі персонажів з варіативністю одягу. Володіє поняттям LOD та створенням кількох рівнів деталізації моделі.	5	3	2
3.4 Текстурування Володіє поняттями матеріалів, текстур та фактур. Вміє створювати прості текстури у редакторах зображень. Вміє імпортувати та накладати текстури на модель. Володіє поняттям PBR текстурування	6	3	3
3.5 Візуалізація Знає сферу використання поняття рендерингу. Знає особливості основних візуалізаторів(Arnold, RedShift, Vray, Corona). Розуміє поняття матеріалів та їх властивостей. Вміє створювати текстурні карти та складні матеріали. Створює та налаштовує джерела освітлення. Володіє поняттям HDRI карт. Вміє працювати з камерами при візуалізації моделі.	6	3	3

3.6 Скульптурінг та високополігональне моделювання Володіє інструментами скульптурінгу. Використовує у процесі моделювання карти рельєфу, записання Normal map, Bump, Displacement Map. Володіє ретопологією та переходом від високополігональної моделі до низькополігональної.	5	3	2
3.6 Інтеграція з програмами ігровими рушіями Unity, Unreal Engine. Вміє імпортувати та налаштовувати модель у ігровому рушії. Вільно володіє накладанням матеріалу та текстурних map. Імпортує анімовані об'єкти та персонажі в ігровий рушії	3	2	1
4. 3D анімація			
4.1 Основи 3D анімації Розуміє особливості комп'ютерної анімації та її відмінності від покадрової анімації. Вільно використовує ключові кадри для створення 3D анімації. Вміє використовувати редактори кривих для доопрацювання анімації. Використовує при моделювання констейнери та деформери.	6	3	3
4.2 Персонажна анімація. Відрізняє персонажну анімацію від об'єктної. Володіє поняттями скелету та сугавів. Вміє прив'язувати скелет до полігонального об'єкту. Володіє прямою та інверсною кінематикою для управління персонажем. Вміє спрощувати маніпуляцію великою кількістю об'єктів.	3	2	1
4.3 Анімація рухів. Вміє реалізовувати анімування двоногих та чотириногих персонажів. Реалізовує циклічну анімацію(хода, стрибок, бір). Вміє анімувати по відеореференсам. Візуалізує отриману анімацію у вигляді сиквенції.	3	2	1
5. Етапи роботи над проєктом			
5.1 Портфоліо Вміє показати свої творчі здібності та стиль через портфоліо. Розуміє важливість портфоліо для представлення своїх робіт та навичок. Знає процес створення та розміщення онлайн-портфоліо. Вміє оформлювати та презентувати свої роботи з використанням візуальних елементів та описів	6	3	3
5.2 Комунікація Володіє навичками ефективної комунікації з клієнтами, командою або замовниками проєкту. Здатний слухати й розуміти вимоги та бажання замовника. Вміє чітко і зрозуміло передавати свої ідеї та концепції	5	2	3
5.3 Бріф та ТЗ Розуміє процес створення бріфу (brief) та технічного завдання (ТЗ) для проєкту. Вміє аналізувати елементи дизайну конкурентів	4	2	2
5.4 Етапи роботи над проєктом Розуміє етапи створення продуктів, від ідеї та задачі до втілення дизайну та розробки. Знає основні метрики оцінки дизайну.	5	3	2
5.5 Референси і мудборд Здатний знаходити та використовувати референси (взірці) для натхнення та створення концепцій. Вміє створювати мудборди (матеріальні або віртуальні дошки з ідеями) для візуалізації концепцій	4	2	2
5.6. Ітерації та покращення. Використовує зворотний зв'язок від користувачів та інших зацікавлених сторін для внесення змін у 3D моделюванні. Володіє навичками проведення повторних тестів після внесення змін для перевірки ефективності та прийняття подальших рішень щодо ітерацій та покращень.	4	2	2
5.7 Підготовка макетів до друку Володіє навичками додрукарської підготовки проєктів (макетів). Знає особливості та сфери застосування. Розуміє технічні аспекти друку, включаючи роздільну здатність, кольоровий простір, формати файлів та правила підготовки документів для друку	2	1	1
6. Розмовна англійська			
6.1 Правильна побудова фрази з узгодженням часу Вміє використовувати відповідні часові форми дієслів і структури речень для точного вираження часу в комунікації. Здатний правильно використовувати часові форми, такі як Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Future Simple, для передачі правильного значення в повідомленні.	3	2	1
6.2 Професійна ітермінологія в розмові з замовником Знає і використовує професійні ІТ-терміни та скорочення, які використовуються в ІТ-індустрії, для чіткого та зрозумілого спілкування зі замовником. Вміє перекладати складні технічні концепції на доступну мову для замовника, не знайомого з ІТ-галуззю.	4	3	1
6.3 Професійна ітермінологія у діловому звіті Знає і використовує спеціалізовану ІТ-термінологію та фразеологію при написанні ділових звітів. Вміє передати інформацію про технічні питання та проєкти зрозуміло та конкретно, використовуючи адекватні ІТ-терміни та аббревіатури.	2	1	1
6.4 Професійна термінологія для 3D графіки Знає та розуміє специфічну термінологію, що використовується в галузі 3D дизайну. Вміє використовувати основні терміни для опису та обговорення аспектів дизайну з користувачем.	6	3	3

6.5 Неформальне спілкування (small talks) Вміє вести неформальну розмову, розпочинати діалоги та підтримувати невимушену атмосферу. Знає загальноживану термінологію та фрази, які використовуються у неформальних розмовах, таких як загальні питання про погоду, цікаві події, особисті захоплення, спорт, фільми тощо.	3	2	1
--	---	---	---

Коментарі до таблиці

Оцінки компетентностей вказані станом на 2023/2024 рр., по шкалі від 0 до 3.

«3» - компетентність вкрай важлива, якщо кандидат нею не володіє, його подальше просування на вакансію неможливе.

«2» - компетентність, знання якої обов'язково знадобиться кандидату при подальшому професійному зростанні.

«1» - некритична компетентність, якою можна знехтувати.

«0» - неактуальна компетентність.

Зауваження від компаній

Viseven

2.2 - Працює лише як гарний бонус до знань. Вміє - класно, не вміє - не страшно.

3.3, 4.2, 4.3 - Персонажка частіше являється окремою професією - Character 3D Artist.

3.6 - Опція. Якщо студія/компанія займається геймдизайном - це 3. Якщо ні - 0

5.4 - Пайплайни можуть сильно відрізнятись.