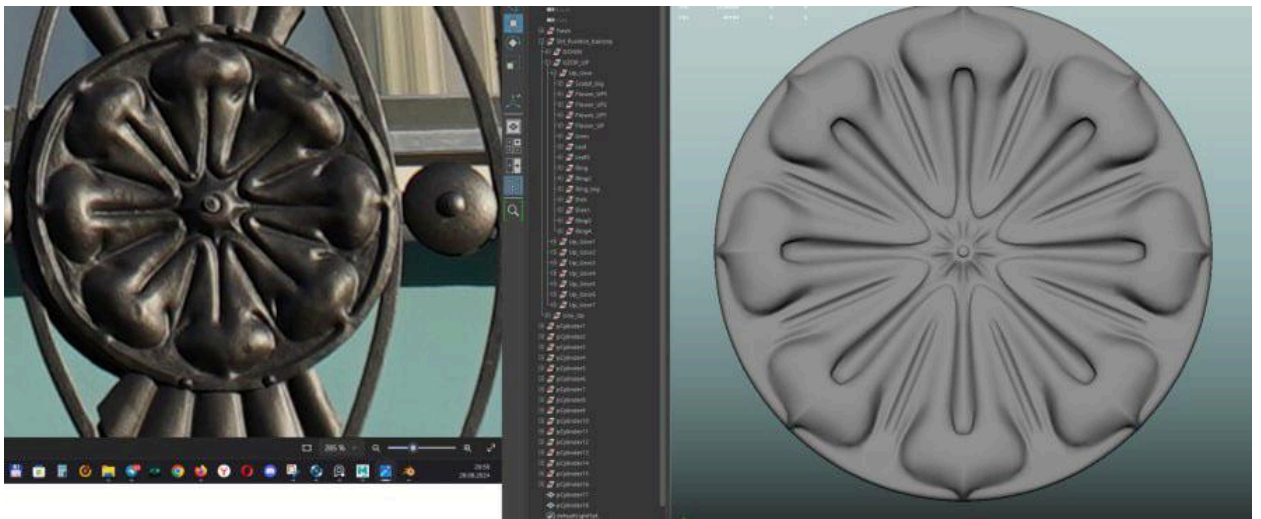


### Требования к моделерам:

- Гиперреалистический стиль,
- Желателен опыт работы 3D-моделлером в проектах, связанных с созданием архитектурных или городских моделей,
- Hard Surface и Organic моделирование, архитектурное моделирование (умение работать со сложными элементами типа лепнины и резьбы по дереву),
- Высокий уровень скульптинга,
- Создание качественных фотореалистичными High Poly моделей с последующей оптимизацией под Unreal Engine,
- Создание оптимизированных UV развёрток, хорошее понимание топологии,
- Понимание ретопологии с оптимизацией под игровые движки,
- Умение запекать карты глубины, карты нормалей, текстуры
- Умение работать с фото референсами,
- Умение создавать объекты с размерами соответствующими объектам в реальном мире,
- Понимание процесса создания текстур и шейдеров (в том числе процедурных)

### Пример качества работы:





Примеры объектов, которые требуется делать:





