

# Вакансия Моделлер

З/П – 40 000р/мес

Полный рабочий день, удалённо

Вопросы на почту: [3dmodeinfo@gmail.com](mailto:3dmodeinfo@gmail.com)

## Требования к моделлеру:

- 1) Наличие мощного компьютера с мощной видеокартой.
- 2) Наличие быстрого круглосуточного интернета
- 3) Умение читать чертежи
- 4) Начальное владение автокадом (умение импортировать чертежи, удалять из чертежа лишнее)
- 5) Элементарное понимание архитектуры, здравый смысл, знание стандартных размеров и пропорций мебели

## Условия работы:

- 1) 5 дней в неделю, время работы определяется скоростью работы, ежедневное задание соответствует стандартному рабочему дню.
- 2) Моделлер должен быть на связи в скайпе в течение всего рабочего дня.
- 3) Моделлер не должен выполнять какую-либо работу помимо основной.
- 4) В любой момент времени моделлер должен предоставлять промежуточные результаты.
- 5) Работа сдаётся каждый день не позднее 19:00
- 6) Возможность выполнения дневного задания оценивается моделлером при получении, если объём работы слишком велик, моделлер должен сообщить об этом сразу. Если к 19:00 задание не выполнено, моделлер должен доделать модели до конца дня, при этом день работы не оплачивается.
- 7) Если моделлер не в состоянии выполнить работу в течении всего дня, он штрафуетя двумя дневными зарплатами. (включая пропущенный день)
- 8) Если моделлер не выходит на связь более двух часов ( по скайпу, телефону, почте, телеграфу..) Он штрафуетя двумя дневными зарплатами.
- 9) Если в конце рабочего дня моделлер работа не выполнена по техническим причинам(сломался компьютер, вылетел макс, выключили электричество в городе) он штрафуетя пятью дневными зарплатами.
- 10) Моделлер может пропустить до 2х рабочих дней в месяц, если предупредит об этом за два дня.
- 11) Если моделлер не выходит на работу и сообщает об этом в тот же день, он штрафуетя тремя дневными зарплатами(включая пропущенный день)

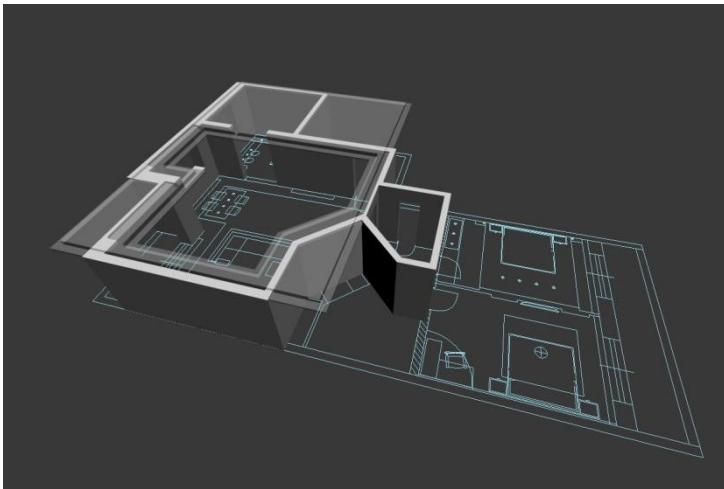
## Требования к моделям:

- 1) Единицы измерения – сантиметры
- 2) Каждый предмет мебели должен быть объединён в один Editable Poly с назначенными MaterialID (без дублирования материалов) Исключения – мягкая мебель с турбосмусом – такая мебель должна быть в виде двух Editable Poly – твёрдая часть и мягкая с несколлапшенным турбосмусом. (для объединения рекомендуется плагин attachSelectedObjects)
- 3) Все модели должны быть в единичном масштабе (с применением Reset Xform)
- 4) На всех моделях должен лежать мэппинг в RealWorld с правильными стыками и направлениями.
- 5) Чамфер в две-три грани на всех углах

## Объем работ:

### Вариант 1 – квартира (один день)

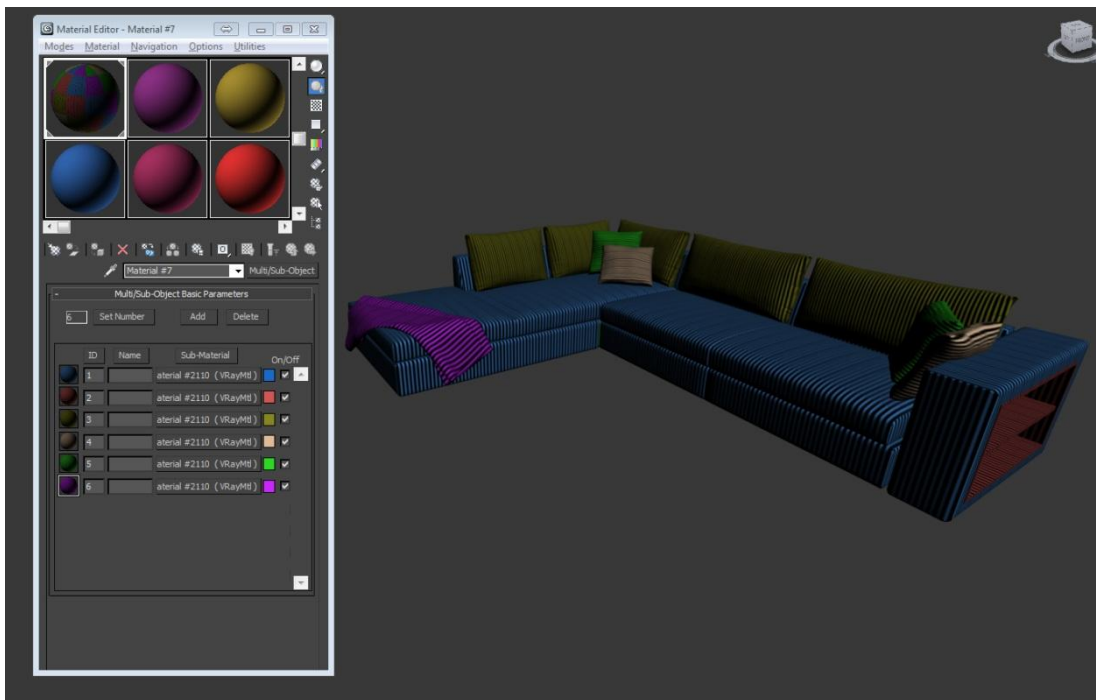
- 1) Подготовить чертёж в автокаде, импортировать его в Макс, смоделировать стены, потолок



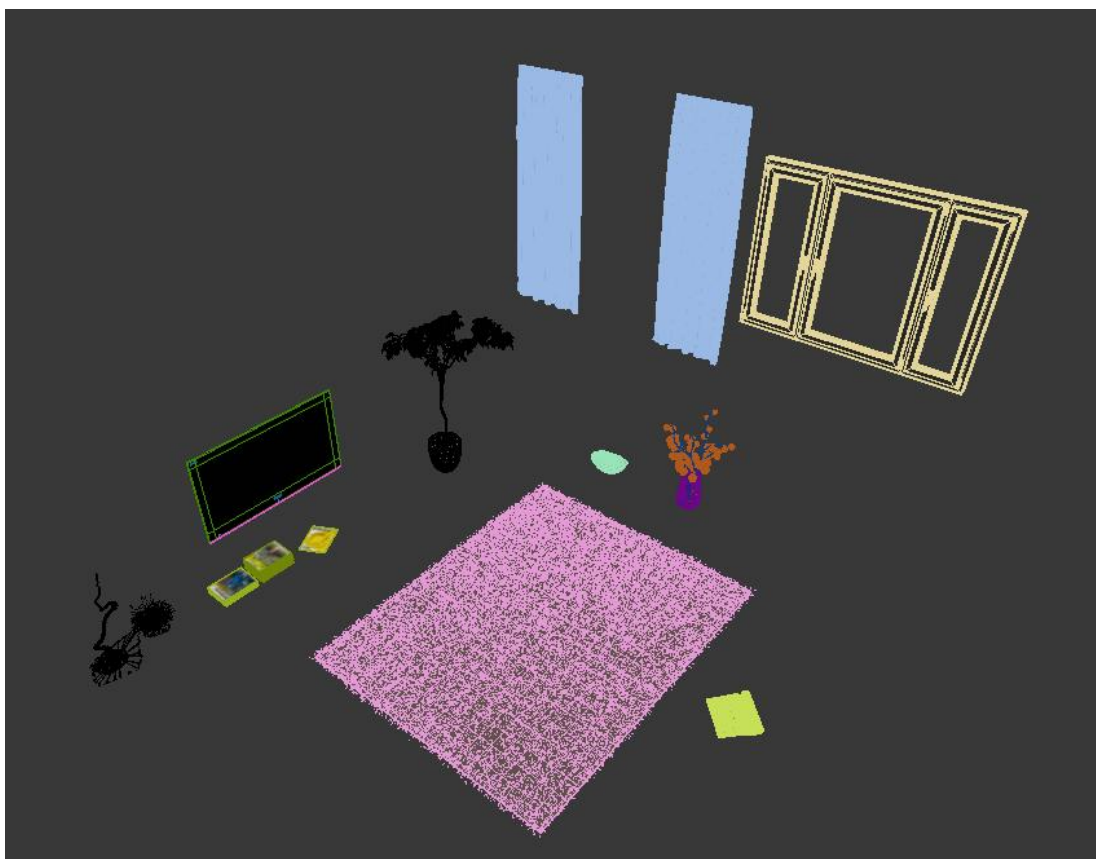
- 2) Смоделировать необходимую мебель по фотографиям



3) Назначить материалы на модели (с правильным маппингом в RealWorld)



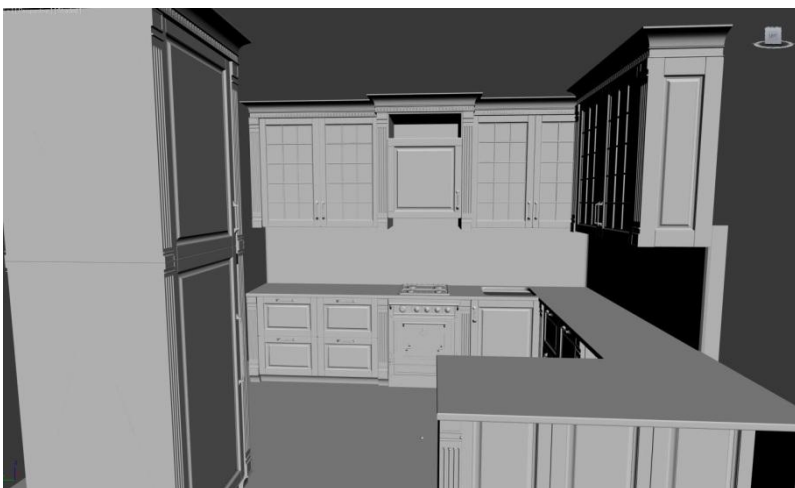
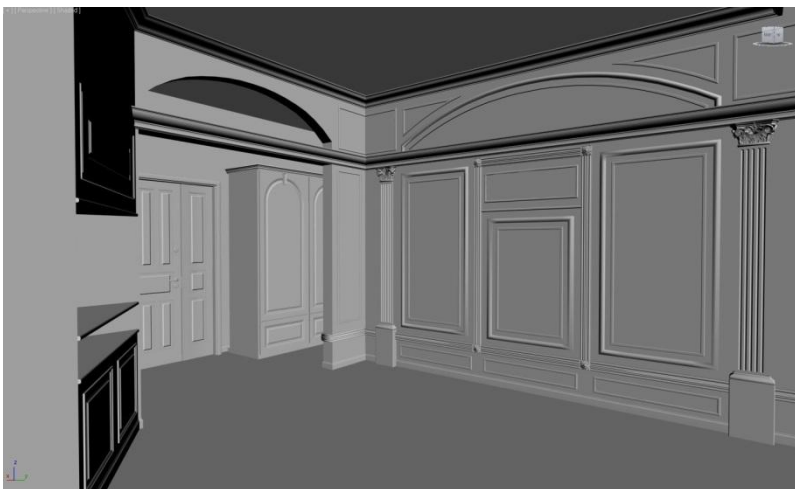
4) Вставить библиотечные элементы в модель



5) Расставить мебель и библиотечные аксессуары (книги вазы и т.п.)

## **Вариант 2 – Сложная квартира (3 дня)**

1)Импортировать чертежи, замоделировать стены, лепнину, кухню, присвоить условные материалы)



2) Смоделировать мебель, расставить библиотечные элементы



### **Вариант 3 – Мебель**

Ежедневная норма:

1 супер-сложный или резной диван



Или:

3 сложных предмета (с возможностью применения библиотечного декора):

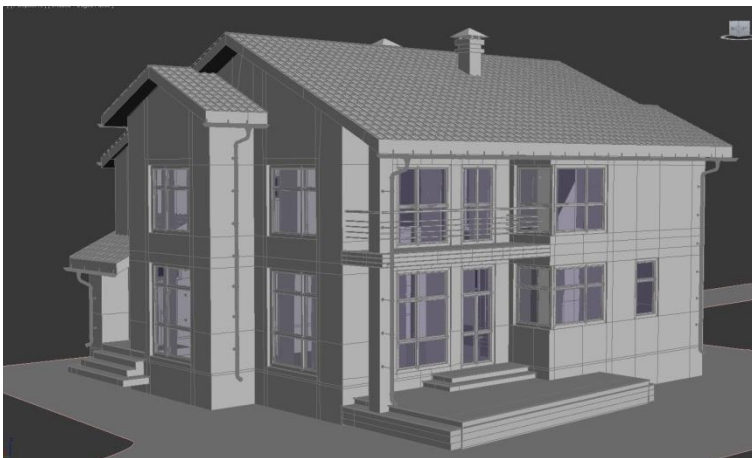


Или:

10 простых предметов ( стулья, настольные лампы, столы, светильники и т.п.)

## Вариант 4 - Архитектура

Частный дом без лепного декора (с вставкой библиотечных штор и черепицей) – 1 день:



Сложный дом с лепниной – 3 дня:

