**Теоретическая часть**

1. Для NPC в игре было решено использовать модели из DAZ3D. Как бы вы импортировали и настраивали модели?

2. К новым персонажам нужно добавить физической динамики к конечностям, волосам и одежде. Как бы вы это сделали?

3. Часть этих же персонажей нужно наделить логикой поворота головы и слежения взглядом за ближайшей целью. Как бы вы выполнили эту задачу?

4. У некоторых персонажей по геймплею должно иметься несколько вариантов одежки, которую по геймплею можно менять. Как бы вы это реализовали?

5. Модельке главного героя нужно сделать кастомизируемые черты тела (лицо, маскулинность, формы тела). Как бы вы подошли к такой задаче?

1. Скачать fbx. импортировать в движок путем перетаскивания курсором, обратить внимание на галочки в окне импорта, на Skeletal Mesh.

2. Можно в блендере добавить настройки для мягких тканей костям волос или Sконечностям. Либо зайти в Skeletal Mesh, в Mesh, добавить Clothing Data, затем выбрать кисть и выделить ей нужные места, отключить кисть, и нажать Apply Clothing Data.

3. Найти ближайшую цель, в зависимости от используемых механик будут отличаться шаги. Если используется AIPerception, то через его зрение или слух находим Актора. Либо можно добавить персонажу сферу коллизии, на оверлапе находить ближайшего актора, а затем в анимационном БП в эвент графе в переменную передать координаты локи. И в машине состояний вызвать ноду Look At.

4. Самый простой вариант это иметь несколько Skeletal Mesh и при выборе другого скина менять персонажу меш. Либо можно сделать голого персонажа, выставить в Skeletal Mesh несколько точек на скелете и туда спавнить выбранную одежду.

5. Простой вариант это сделать несколько пресетов и давать выбор между ними. Другой вариант это можно использовать ноду Set Morph Target, которая деформирует определенную часть скелета. Сделать слайдер в UI, и по его перемещению менять часть скелета.

Затраченное время - 4 часа.