

1. Настройка света

Свет выставлен через Diredctional light и изменён через настройки (изменено цветовое пространство на Linear). Запечён с помощью Enlighten, **размер до 4 мб**. Переработаны лайтмапы всех мешей.



2. Полицейский

- Ходьба настроена через NavMeshAgent
- Гибкое кол-во patrol points, бесконечный бег.
- Навигация запечена
- Анимации подобраны из Mixamo.

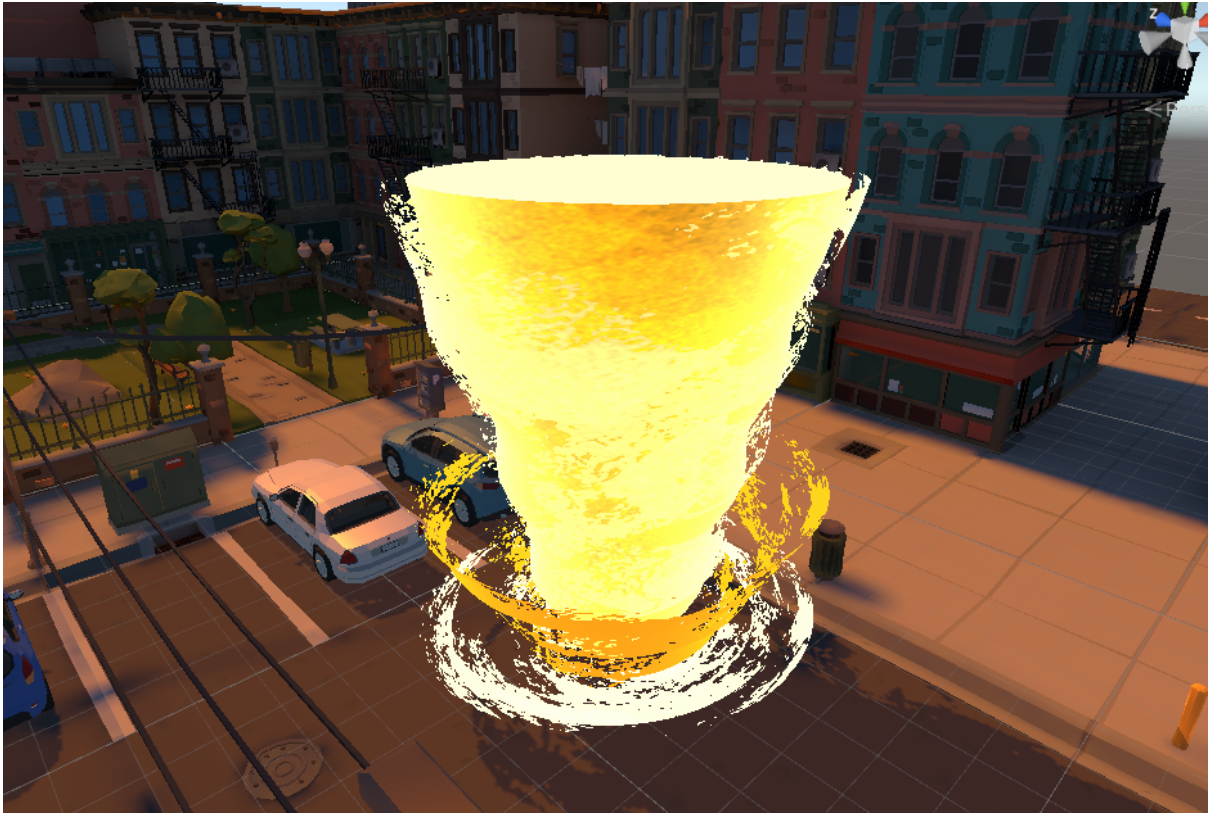
3. Капот

Отделён от машины в программе Blender, для наглядности изменён цвет.



4. Торнадо

- URP Shadergraph
- Все параметры меняются в материале
- Стоит в качестве префаба



5. Вода

- URP Shadergraph
- Динамические волны

