**Шаблон ТЗ на объект**

1. Название: quest\_SpaceShip\_1

Тип объекта: Квестовый

A picture containing blue

Description automatically generatedОписание: Необходимо low poly мультяшную модель как   
  
 Рис.1 “Low Poly модель космического корабля”

A picture containing transport, aircraft

Description automatically generated

космического Рис.2 “Референс для модели корабля”

Размер:

Направление:

Сеттинг:

Стейты объекта:

Анимация:  
Референсы:

**Подробности:**

**Название объекта** нужно в формате type\_object\_1. Например, quest\_cup\_1.

**Типы объектов:**

* Квестовые (*объекты с которыми взаимодействует игрок, на которых завязан сюжет и геймплей локации*)
* Декорные ( *объекты которые создают атмосферу локации, но игрок с* *ними не взаимодействует)*
* Дроповые (*различные растения и камни*)
* Стены*(преграда\ограждение\неубираемый объект)*
* Конструктор*(состоит из нескольких частей, как дорога, скалы, ров)*
* Декаль*(дополнительная текстура на поверхность - следы, разметка на дороге, рисунки на стенах итд)*
* Подложка*(основной фон локации)*
* Достройки (*объекты которые игрок чинит или крафтит на локации, они состоят из нескольких стадий*)
* НПС (*3D модельки персонажей и персонажи для диалогов*)
* Иконки(*небольшие иллюстрированные картинки, уточняющие квес*т)

## **Описание**

Следует максимально просто и понятно описывать, что требуется от художника, не рассчитывая на его знание сюжета или истории.

Если лампы, то какие (настенные, настольные, напольные, отдельно лежащие), в каком стиле, как должны выглядеть.

Если объект-достройка, нужно подробно обозначить что используется для его восстановления/создания/сборки. Если составной объект квестовый (на нахождение, например) и описан в другом тикете, дать на него ссылку.

**Размер**

Размер указываем в любом удобном формате и придерживаемся его в описание всего арта. Это могут быть клетки (если есть сетка), пиксели, см и т.д. Размер нужно указывать по осям x/y/z (длина/ширина/высота) и помнить, что он должен логично смотреться рядом с персом или НПС: стол по колено или кофейная чашка с грудную клетку вызовет у игрока диссонанс.

## **Направление**

Указывая направление использовать стрелочки:

Юго-Запад 

Северо-Запад 

Юго-Восток 

Северо-Восток 

**Сеттинг**

В сеттинге расписываем общую тематику локации: это может быть лесная местность, темные катакомбы и прочее. Важно указать все отличительные черты, чтобы художник правильно понял стилистику и как объект должен смотреться с окружением. Если на макете уже составлена примерная зона интереса, можно прикрепить ее скрин.

**Стейты**

Если объект многоуровневый, нужно указать названия и описание уровней. Например, если мы описываем крафт источника вечной жизни:

1. ruins - руины старого алтаря, покрытые мхом с отколотыми камнями;
2. altar\_off - восстановленный алтарь, без живой воды;
3. altar\_on - восстановленный алтарь, в чаше переливается живая вода, излучает свет.

**Анимация**

Описания что должно происходить с объектом, как он должен двигаться, в каком стейте

**Референсы**

Изображения, помогающие иллюстрировать то, как должен выглядеть объект, примеры, зарисовки. Референсы можно искать в гугле, дорисовывать важные моменты. Если объект типа достройка, лучше добавить больше референсов общего вида и составных частей, в описании отметив в каком из них на что обратить внимание.