Etapa 1(Elemente statice) Punctaj recomandat 0.5

Cerințe teren

* (0.05) În scenă trebuie să existe un teren. Nu este obligatorie deplasarea pe teren, poate servi drept peisaj în jurul platformei de joc. ✅
* (0.15) Terenul trebuie să aibă un relief variat(să existe multiple zone joase și înalte). Terenul va avea alocat un material ce cuprinde multiple (minim 3) texturi (de exemplu, textură de iarbă, de nisip, de rocă etc). ✅Texturile asociate trebuie pictate pe teren astfel încât să fie în concordanță cu forma terenului (de exemplu o groapă adâncă va avea textură de rocă și nu cu iarbă/floricele) ✅
* (0.05) Pe teren trebuie să existe minim o rampă (meniul Sculpt-> ramp) ✅ (de pus doar)
* (0.05) Pe teren trebuie să existe două zone simetrice (de exemplu doi munți). (vezi meniul Sculpt-> mirror)

Cerințe materiale ✅

* (0.05) Obiect cu material transparent ✅
* (0.05) Obiect cu luciu metalic care reflectă mediul înconjurător✅
* (0.1) Obiect cu material lucios(care reflectă mediul) pe anumite zone și nelucios pe altele în funcție de un anumit pattern (rezolvarea se va face prin blueprints)
* (0.05) Existența unui obiect cu culoare emissivă. ✅
* (0.05) Obiect care are un material cu gradient în 2 culori (gradientul se va realiza prin blueprints fără a folosi o textură externă) ✅
* (0.05) Obiect care are transparență în gradient
* (0.15) Obiect care are un material cu gradient în 3 culori (gradientul se va realiza prin blueprints fără a folosi o textură externă) ✅
* (0.1) Obiect care are un material transparent pe porțiuni și opac pe altele. Porțiunile de transparență sunt decise printr-un pattern (de exemplu altă textură)
* (0.1) combinarea culorilor a două texturi în funcție de un pattern dat de o a treia textură
* (0.2) simularea unei culori cu sclipici (puncte sclipitoare dispuse în mod aleator) folosind un nod de zgomot și fără folosirea unei texturi externe (adică a unei imagini)
* (0.15) Un material complex cu un pattern creat folosind minim 5 funcții matematice. ✅
* (0.05) Folosirea unui normal map pentru a crea un obiect care dă senzația că are asperități chiar dacă nu și-a modificat vertecșii