

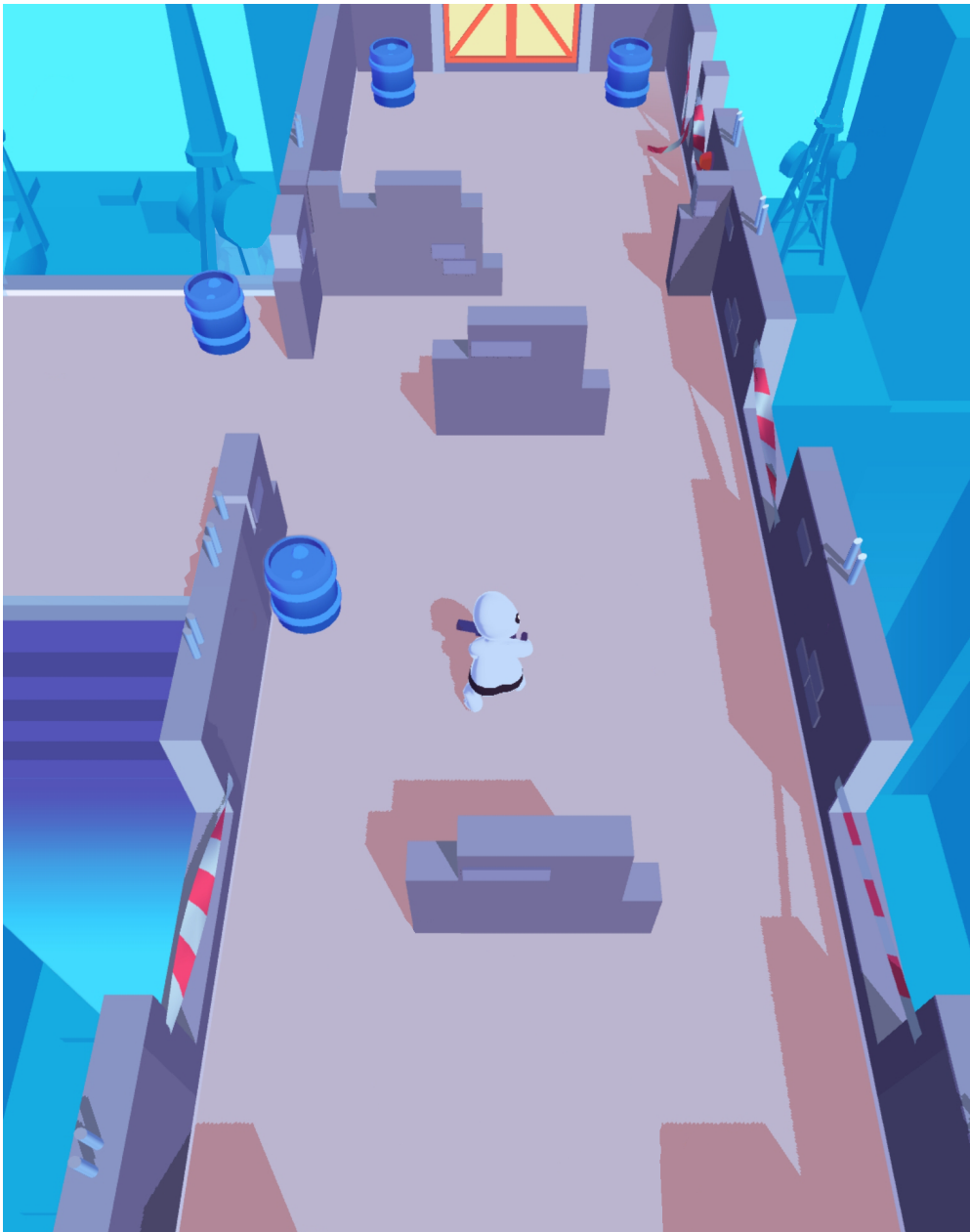
Техническое задание для соискателя на позицию cg generalist

Задачи:

1) Собрать максимально похожую сцену по предоставленному мокапу в юнити

- разбить сцену на отдельные объекты
- замоделировать их
- экспортировать в юнити
- собрать префабы
- настроить материалы
- выставить на сцене
- настроить свет и камеру

<https://yadi.sk/i/DDcpBh6YRKV92A>



зеленым отмечена зона которую нужно максимально точно воссоздать,
остальная часть локации (бэкграунд) не нуждается в такой точности, важно настроить туман и
цвета бэкграунда максимально похожими



2) Добавить на локацию персонажа с анимацией

модель персонажа <https://yadi.sk/d/en9Z7caPq6QwaQ>

- сделать развёртку
- сделать универсальную текстуру для последующей смены цвета персонажа шейдерами в юнити
- сделать скининг персонажа
- сделать анимацию заигрывания с игроком (персонаж дразнит игрока тем самым привлекая к себе внимание)
- экспортировать персонажа в игру, настроить префаб, настроить анимацию, собрать префаб
- добавить персонажа на локацию

3) Упаковать сцену со всеми необходимыми материалами в .unitypackage
приложить к .unitypackage, скриншот локации и отправить на проверку

Собирать проект нужно в 3D, версия Unity 2019.11f1

