

*****此题目请不要外泄*****

测试作品 IP 归属：无论测试通过与否，测试作品的知识产权归网易所有，测试作品除用于本次测试用途外，未经网易许可，作品与测试题不得用于其它任何用途。

技术美术测试题

参考图：



测试内容：

请结合参考图，完成一个柜子的制作工具。并使用此工具，完成柜子的制作。请使用 Unity3D 或 unreal 4 引擎完成测试，呈现布光烘培后的带此柜子的小场景。

测试要求：

工具请满足以下几点需求：

- 1、使用者在工具的输入端指定需要放置在柜子中的物件，以及柜子的长宽高。通过测试者制作的工具，可以合理生成一个装有物件的柜子。风格如参考图，并且合理美观。
- 2、使用者在工具的输入端改变测试者制作的工具中的随机种子，可触发柜中的格子尺寸和陈列物品的摆放变化。呈现多样性。
- 3、使用者在工具的输入端替换不同的陈列物件，设置不同的柜子的长宽高数值，或者更改随机种子后，能高效快速的预览到实时效果。
- 4、柜子自身模型要有合理的 uv1(用于纹理)以及 uv2(用于 lightingmap)。若需要，也可在顶点写入其他信息。满足只要通过工具输出模型，不需要再进行二次编辑或修改。
- 5、当使用者在工具的输入端放入的物件尺寸过大，或者输入的柜子尺寸过于极端的时候，合理处理此类问题。
- 6、此资源是用于游戏中，所以测试者请用恰当的标准进行规划。考虑如何通过制作向的优化，提高游戏运行时的效率。

场景请满足以下需求：

- 1、对截图尽量进行还原，保证美观高效。

- 2、引擎中的模型，贴图，材质，等，从命名到属性，请设置成你认为的标准。

提交形式：

- 1、制作的工具及源文件。
- 2、此柜子所在场景的工程项目。
- 3、制作思考过程与实践过程的文本与截图记录。
- 4、相关引擎工程文件，需进行精简与压缩。
- 5、提交一段演示视频

制作时间：

- 1、请在 1-3 天内制作完成，特殊情况可申请延长时间。

*附件中有补充资源，也可自行下载所需资源