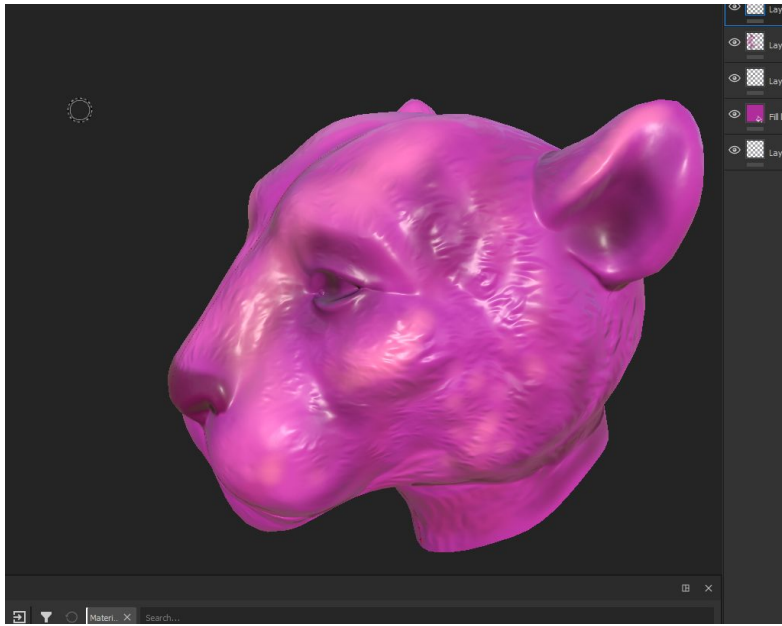


ТЗ НА ПЕРСОНАЖА

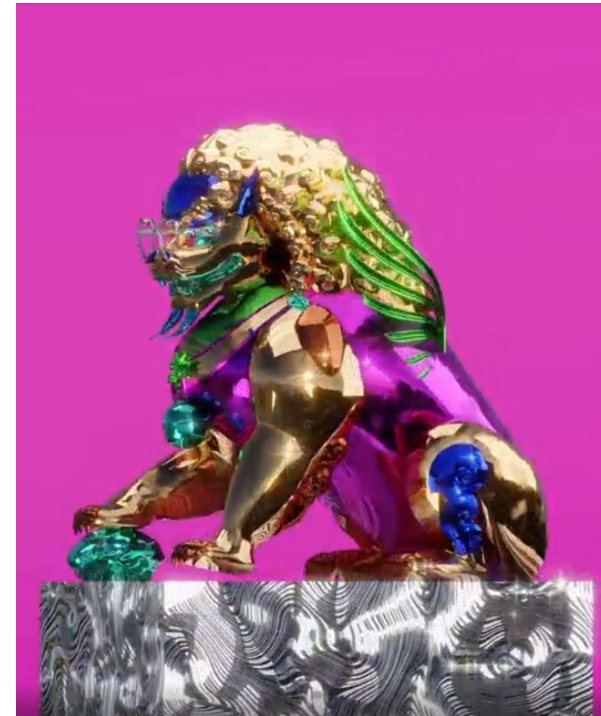
1 шт 1 прорисированное
персонажа 2 тыс 1obj
1blender файл с привязкой
ТОЧЕК



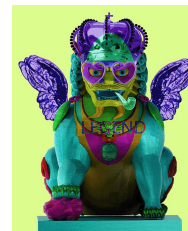
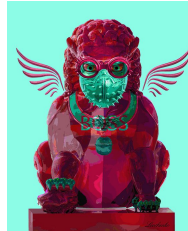
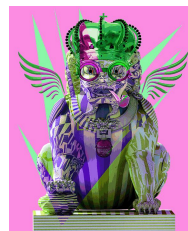
4 шт крупных рендера с областью глаз
3000 пикселей по ширине 500 р шт **4 JPG**
файла



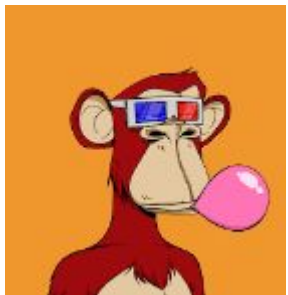
2 шт видео с танцем объекта и 1
приближением 2 поворотом камеры вокруг
3000 пикселей по ширине 1000 р шт - 4 mov 4
AVI файла (2 мал и 2 больших файла) 1 blender
https://disk.yandex.ru/d/Vu_8tDPLHgXb_Q - пример



**10 шт уникальных рендера 2000 пикселей
x 2000 пикселей – все 10 рендеров
должны включать все атрибуты**



моделирование 10 персонажей



100 шт уникальны атрибутов для разных частей картинки (согласование предметов с КРИС) 100 PNG 100 obj файла

ОЧКИ

1 тип

2 тип

3 тип

4 тип

5 тип



РОТ

6 тип

7 тип

8 тип

9 тип

10 тип



АТРИБУТ
Ы

11 тип

12 тип

13 тип

14 тип

15 тип



ГОЛОВА

16 тип

17 тип

18 тип

19 тип

20 тип



ФОН

21 тип

22 тип

23 тип

24 тип

25 тип



3 шт уникальных рендера 3000 пикселей x 2000 пикселей по 700 р шт в среде обитания героя 3 blender 3 psd 3 JPG файла



Каждый из персонажей включает в себя 6 разных элементов по 10 шт

0 слой стихия (например идущий изорта огонь или идущий дождь или лазер из глаз

1 Головной атрибут (пример - Нимб, шляпа , мозг , короны, кепка, ракез и пр) – самый верхний слой

2 глаза (выражение глаз должно разным – раскосые , узкие , глаза киборга)

3 укрышения на лице (пирсинг, наклейки , румяна, тату)

4 Нос рот (разные комбинации открытых закрытых ртов с серьгами , цветными зубами или без сигары жвачки и пр)

5 головной силуэт с ушами и шеей - предпоследний слой

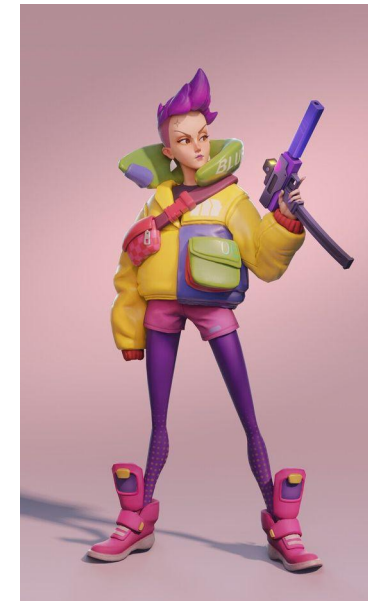
6 Украшения на одежде (цепи омулеты и тд)

7 одежда (одежду ориентируйтесь на референсы)

8 крылья - самый нижний слой

9 фон фон должен быть выдержан в одной цветовой и тональной гамме

3 JPG 3000x3000 картинки изображения трех ваших персонажей в среде



Примеры фона



Примеры образов

1 Византийский император

2 пират

3 инопланетянин

4 доктор зло

5 китайский император

6 лао цы

7 спартанец

8 медсестра

9 девушка кошка

10 киборг

РЕФЕРЕНСЫ образов

<https://www.pinterest.ru/jaroslav0807/puma/>

<https://www.pinterest.ru/jaroslav0807/образы/>

Цветовую гамму держать основываясь на следующих картинах

<https://www.pinterest.ru/jaroslav0807/платки-гермес/>

На выходе получаем

+10 jpg шт картинок 1500x1500 с десятью
разностилестическими персонажами

+10 psd шт файлов со слоями 1500x1500 с десятью
разностилестическими персонажами

+100 шт png предметов для их переодевания не мешающих друг
другу

3 JPG 3000x3000 картинки изображения трех ваших персонажей в
среде

ИТОГО: 20000 р

Папка 1 - 4 крупных рендера 4 JPG файла

Папка 2 - 2 ВИДЕО 4 mov 4 AVI файла (2 мал и 2 больших файла) 1 blender

Папка 3 - 10 РЕНДЕРОВ ПЕРСОНАЖА 10 JPG файла

Папка 4 - 100 АТТРИБУТОВ 25 PNG 25 obj файла

Папка 5 - 3 РЕНДЕРА В СРЕДЕ 3 blender 3 psd 3 JPG файла

Папка 6 - 1 ШТ Проектирование персонажа h1obj 1blender файл с привязкой точек