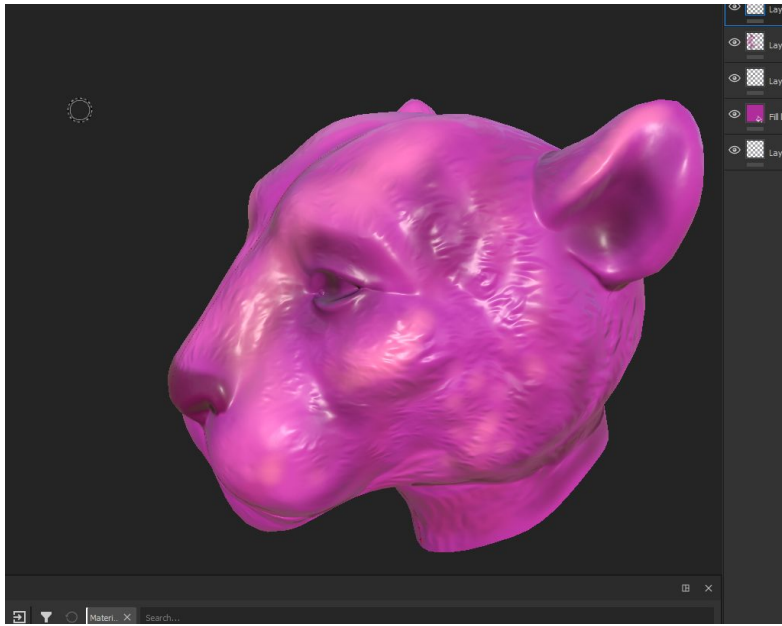


ТЗ НА ПЕРСОНАЖА

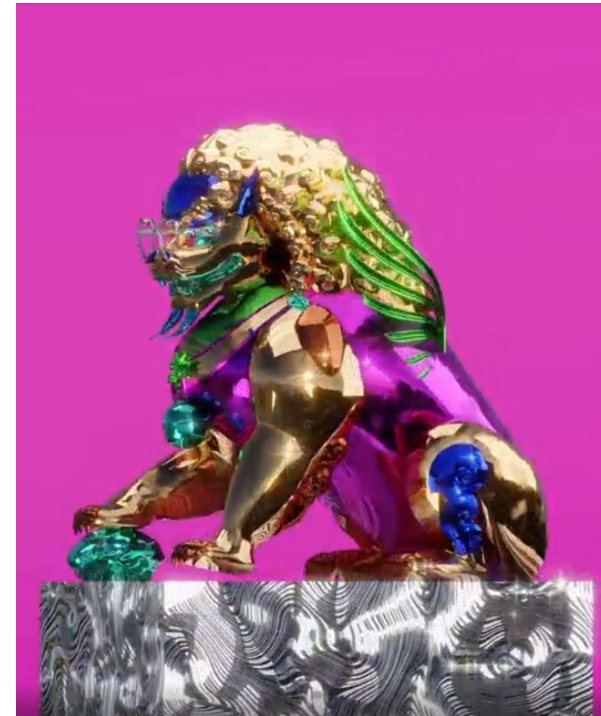
1 шт 1 прорискированное
персонажа 2 тыс 1obj
1blender файл с привязкой
ТОЧЕК



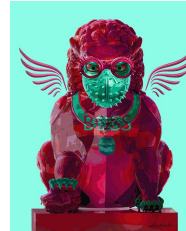
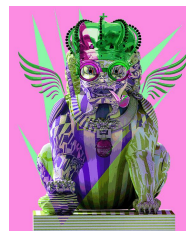
4 шт крупных рендера с областью глаз
3000 пикселей по ширине 500 р шт **4 JPG**
файла



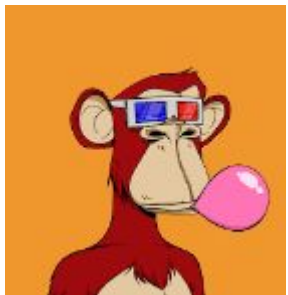
2 шт видео с танцем объекта и 1
приближением 2 поворотом камеры вокруг
3000 пикселей по ширине 1000 р шт - 4 mov 4
AVI файла (2 мал и 2 больших файла) 1 blender
https://disk.yandex.ru/d/Vu_8tDPLHgXb_Q - пример



**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



АТРИБУТЫ

- 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

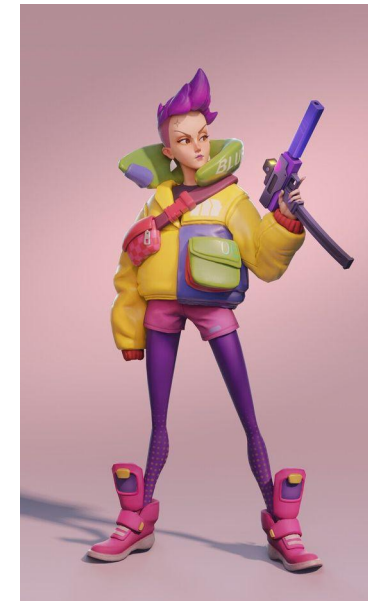
6 Украшения на одежде (цепи омулеты и тд)

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 АТРИБУТОВ 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