

Сетка / пропорции

- Используйте сетку, предоставленную для создания ассета (Pet-Haven_Grid-64px.psd)
- Будет предоставлен шаблон psd для сетки, в котором есть информация об относительной пропорции дома для домашних животных и главного героя.
- В спецификациях будет информация о размерах сетки для сборных элементов.

Гайдлайн

Концепты

- Создавайте концепты согласно полученным спецификациям.
- Создайте в итоге три варианта для каждого ассета.
- Их необходимо назвать следующим образом,
 - **например: Trellis_Arch_Old_Option1, Trellis_Arch_Old_Option2 и тд (В спецификациях название ассета указано вместе с номером варианта)**
- Необходимо предоставить png/jpeg файлы для утверждения.

Гайд по подтвержденным элементам

Цветовое решение

1. Сделайте три цветовых варианта для подтвержденного концепта.
2. Их необходимо назвать следующим образом,
 - а. например: `Trellis_Arch_Old_ColorOption1`, `Trellis_Arch_Old_ColorOption2` и тд (В спецификациях название ассета указано вместе с номером варианта)

Гайд по подтвержденным элементам

3D

- Процесс 3D-моделирования выполняется для концепт-арта путем настройки обзора камеры под диаметральный углом в сцене.
- Используйте предоставленный файл Maya для настройки диаметральной камеры и освещения..(Pet Haven_Maya Scene.rar)
- 3D ассет должен соответствовать концепт-арту и требуемому стилю.
- Требуемая часть 3D модели отделена для соответствия стилю анимации.
- Базовая текстура применяется с плоскими цветами без каких-либо деталей жесткой текстуры.

Процесс рендеринга выполняется для каждой отдельной 3D части модели с требуемым разрешением и настройками освещения, которые экспортируются как png.

- Разместите файлы PNG в фотошопе в отдельные слои со ссылкой на весь ассет
- Дайте имя каждому слою в фотошопе eg- wall_left , roof_plank01
- Не группируйте слои, пожалуйста

Гайд по подтвержденным элементам

Анимация и FX в Unity

Предоставлены разные документы для одного и того же. Пожалуйста, обратите на это внимание.

Гайд по подтвержденным элементам

Интеграция Unity

Предоставлены разные документы для одного и того же. Пожалуйста, обратите на это внимание. (Алгоритм сборки в UNITY)

Финальная отправка

- Подтвержденное закрашивание PSD файла с разными слоями,
- Майя/3D Max файлы и файлы для рисования текстурных материалов или файлы PSD
- Финальный Unity префаб содержит все анимации и частицы FX (см. Документ для Алгоритм сборки в UNITY)
- Окончательные файлы должны содержать High poly 3D ассет Maya / 3Ds Max файл, текстуры