

Локация: JerichoMainSquare

Декомпозиция задач



Список основных зданий и объектов в локации по визуальным планам:

Первый план:

- 1 Навес + опоры
- 2 Платка торговая
- 3 Фонтан
- 4 Территория площади
 - а) Ступеньки с центральной частью
 - б) Пруды с ограждением

Второй план:

- 5 Бар
- 6 Арена
- 7 Банк
- 8 Газетный киоск
- 9 Пальмы
- 10 Лестница-переход
- 11 Навес с товаром

Третий план:

- 12 Городская стена
- (конструктор)

Четвертый план:

- 13 Башня

Пятый план:

- 14 Плоский задник с изображением города и гор



Первый план

1 Навес + опоры.

Берём готовые ассеты, правим текстуры. На вставку модели в локацию и на настройку материалов - 4 часа
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/historic/medieval-market-built-in-176496>

2 Платка торговая

Берём готовые ассеты, правим текстуры. На вставку модели в локацию и на настройку материалов - 4 часа
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/historic/medieval-market-built-in-176496>

3 Фонтан

Ключевой элемент локации.

Фигуры богов - берём отмоделеных, ставим в позу, меняем материал - 8 часов

Нужно сделать архитектурную часть фонтана и основание.

Моделирование + UV maring - 10 часов

Скульптинг - 12 часов

Текстурирование - 10 часов. Текстуры рисуем оригинальные.

Всего времени на модель Фонтана : 40 часа

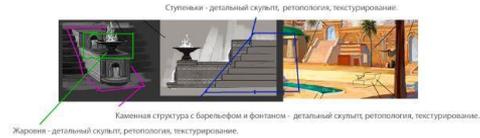
4 Территория площади

а) Ступеньки с центральной частью площади. Декоративные элементы оформления лестницы с малыми водопадами и чашами для огня. Текстура тайленая. Текстурирование делаем так же как на локации - JerichoMainSquareArenaBattle.

Моделинг - 6

Скульптинг - 8

Текстурирование - 6 часа



б) Пруды с ограждением вокруг фонтана.

Обе части площади нужно делать как единое целое, Это одна площадь. Все вместе должно визуально восприниматься как единый архитектурный ансамбль.

Моделинг - 4

Скульптинг - 6

Текстурирование - 6 часов

Всего времени на модель территории площади : 36 часов



Всего времени на модели первого визуального плана : 84 часов

**Второй план:**

5 Бар - готов. Делал Батырев. На вставку модели в локацию и на настройку материалов - 4 часа

6 Главная Арена - нет. Будет делать Борисов. По плану на работу - 24 часа

7 Банк - в работе. Делает Борисов. По плану на работу еще - 24 часа

8 Газетный киоск - готов. Делал Борисов. На вставку модели в локацию и на настройку материалов - 4 часа

9 Пальмы - Берём готовые ассеты, правим текстуры
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/historic/medieval-market-built-in-176496>
На вставку модели в локацию и на настройку материалов - 4 часа

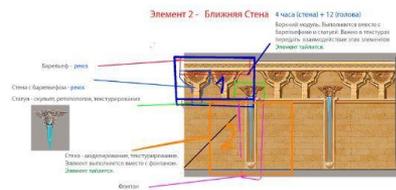
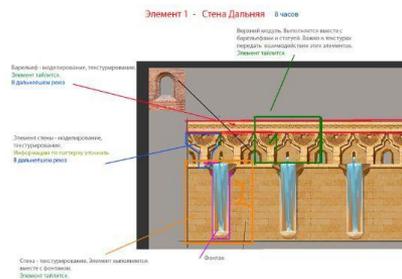
10 Лестница-переход - в работе. Делал Батырев. Эта модель входит в ассет, который делает Батырев (визуальный план 3. Смотри лист 4)

11 Навес с товаром - Берём готовые ассеты, правим текстуры
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/historic/medieval-market-built-in-176496>
На вставку модели в локацию и на настройку материалов - 4 часа

Всего: 64 часа



Третий план: 12 Городская стена (конструктор)
 В работе. Делает Максим Батырев. Он ранее уже расписал пайплайн.



Дополнительные затраты времени - поиск тайловых PBR текстур и материалов 4 часа

Всего: 53 часа



Четвертый план:

13 Башня - дизайн башни еще в разработке. Готовность арт-дизайна Башни - уточнять у Ивана Ануфриева.



Пятый план:

14 Центральную часть города за Башней делаем в 3d. Берём готовые ассеты, правим текстуры.
На вставку модели в локацию и на настройку материалов - 32 часа

Рисуем отдельные части задника с изображением города и гор - под камеру.
Для задника рисуем Matte Painting.