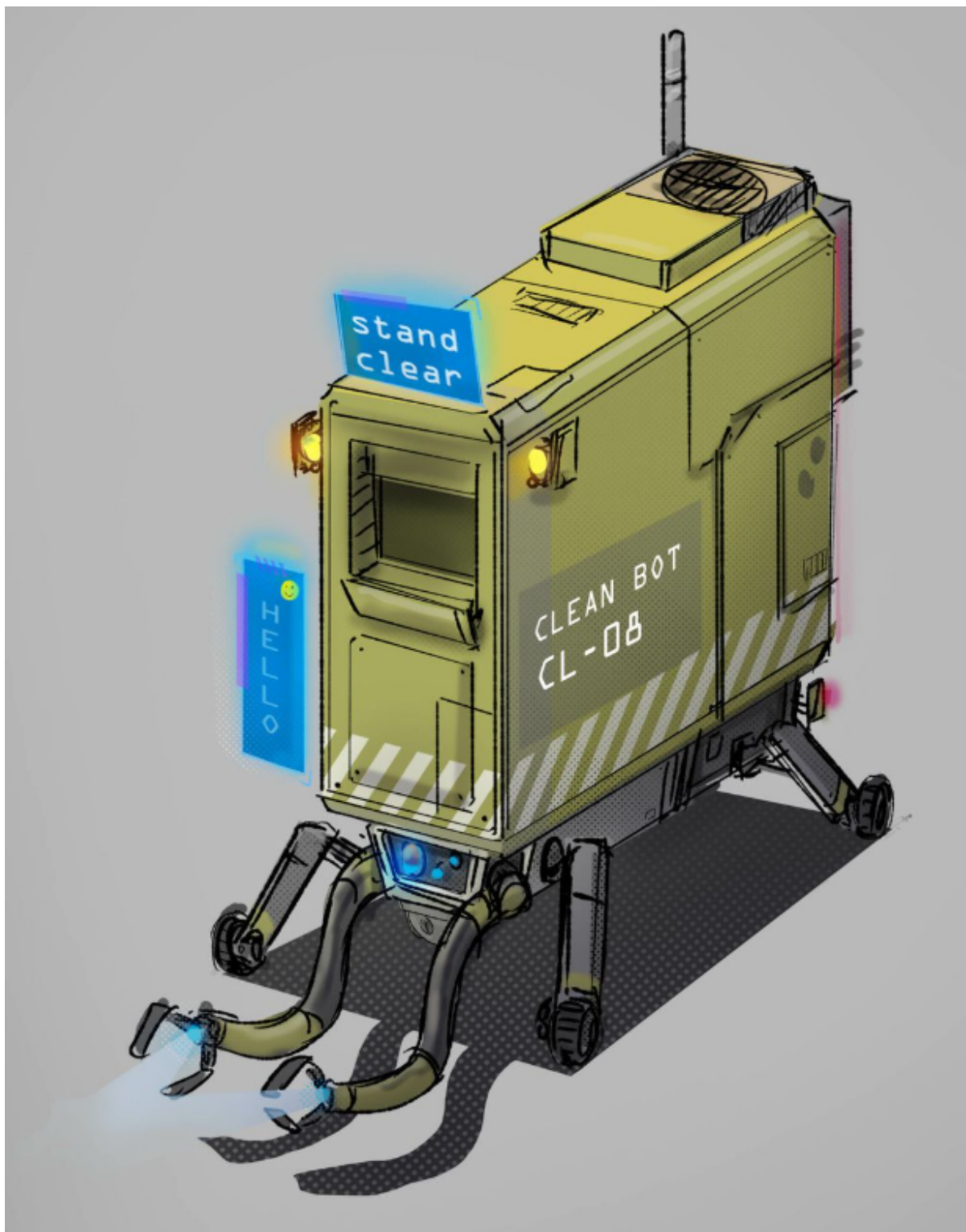


Тестовое задание на должность 3D Generalist AppFox.

Оцениваемые задачи:

1. Персонаж Clean Bot



- Создать персонажа робота на основе референса. Творческие дополнения и вариации стиля допускаются.
  - Стилистика: Semi Realism.
  - Лимит трисов: 7k.
  - Текстуры: PBR (Albedo, Normal, Roughness/Metalness) 2048x2048.

## 2. Риг и анимация

- Сделать базовый кастомный скелет
- Добавить 2 простых анимации:
  - Idle (стояние).
  - Walk cycle (короткая зацикленная походка).

## 3. Пропсы для окружения:

- Сделать 2–3 простых ассета (например: ящик, фонарь, куст/камень) На свое усмотрение в стилистике основной модели.
- Оптимизированы под геймдев, с PBR-текстурами (512–1k).

## 4. Сцена в Unity/Unreal

- Собрать небольшую демонстрационную сцену (платформа или кусочек земли).
- Разместить персонажа и пропсы.
- Выставить камеру и освещение.

## 5. Экспорт и демонстрация

- Персонаж должен быть импортирован в движок с анимацией.
- Переключение между idle и walk (например, по нажатию клавиши или через анимационный контроллер).

## 6. Финальный результат:

- Видео-демо (скринкаст, до 1 минуты).
- Архив с проектом/контентом сцены.

Критерии оценки:

- Чистота топологии и оптимизация моделей.
- Качество UV-развёртки и текстур.
- Равномерность Texel Density.
- Корректный риг и читаемая анимация.
- Грамотная интеграция в Unity/Unreal (без ошибок импорта, работающий аниматор).
- Визуальная аккуратность финальной сцены.

Объем работы рассчитан на 16 часов.