

Требование к модели персонажа:

1. Количество полигонов на модель до 2000. Можно использовать стандартную геометрию рук для всех моделей. Голова, руки и ноги должны быть скомбайнены с туловищем. Допускается использовать скелет с уже привязанной геометрией кистей рук, которые могут быть впоследствии не скомбайнены с остальным телом. Нужно подгонять пропорции модели под пропорции данного скелета.
2. Модель должна быть анатомически правильная, без всякой мультяшности.
3. Прическа персонажа допускается техническими возможностями движка при распущенных волосах не длиннее плеч. Возможны варианты с использованием одной косички или собранных в пучок волос длиной до лопаток. Локоны делаются только геометрией.
4. Одежда допускается в следующих вариантах: обувь любого вида, вплоть до высоких ботфорт; штаны любого покроя, вплоть до широких; юбки и мантии должны достигать земли, из-под них, возможно, будет заметна обувь; верхняя одежда может иметь полы до середины бедра; рукава любого типа, вплоть до свободных. Возможны воротники и отвороты любого типа. Плащи и накидки, развевающиеся на ветру не предусмотрены. Шляпы и шлемы можно использовать любого типа, даже с перьями. Амуниция возможна любого типа (подвесные сумки, перевязи, ремни и т.д.). Возможны доспехи, соответствующие духу времени. Двухсторонние объекты (например полы шляпы) делаются полигонами с противоположно-направленными нормальми, при этом дублирующие точки противоположных сторон слегка раздвигаются, во избежании всяческих багов.
5. По типажам: толстяки возможны до небольшой степени упитанности. Карлики и горбуны не предусмотрены. И длинные бороды также использовать не получится.
6. Ребра (edges) должны быть сглажены везде, кроме мест, где нужны резкие ребра (например, на границах текстур или деталей геометрии).
7. В местах под одеждой, длинными волосами или другими деталями не должно быть дыр в геометрии, которые были бы заметны при анимации персонажа.
8. На всю модель допускается использовать только одну текстуру размером 1024x1024 пикселей формата TGA без альфа-канала. Материал – Lambert. Желательно располагать UV координаты по возможности равномерно, без деформаций. Для рук шов располагать на стороне, прилегающей к туловищу, когда руки опущены.
9. Текстура должна быть приближена к фотографическому качеству настолько, насколько возможно. Можно для лица использовать фотографию реального человека. Отступ по всем краям текстурных деталей примерно на 3 пикселя заполняется цветом, повторяющим цвет края детали. Не допускается оставление незаполненных на текстуре мест. Допускается за счет их повышать детализацию лица, или участков с орнаментом, или амуниции.
10. Геометрия, кроме стандартных объектов геометрии, которые уже привязаны к скелету (руки) по окончании моделирования нужно сделать Freeze Transformations, они должны быть обязательно триангулированы и с удаленной History.
11. У всех объектов геометрии нужно проверить состояние атрибутов Double Sided и Opposite, которые должны быть off
12. Для скиннинга персонажей: требуется сделать две сцены, для каждой из которой используется свой особый скелет. а) В первой сцене находится модель персонажа во весь рост, с сомкнутым ртом без разрыва и глазами, цельными с моделью. Это модель используется непосредственно в игровом движке. При скиннинге персонажа кости скелета двигать нельзя. Способ скиннинга – *Smooth Bind*, *Max Influences* 3. б) Вторая

сцена - модель персонажа по пояс, для разговоров в диалоговом окне игрового движка. Геометрия модели должна отличаться тем, что у нее отсутствует нижняя часть тела и присутствуют дополнительно объекты глаз и зубов. Для совмещения геометрии головы и скелета к ней, можно двигать (translate) кости глаз, щек и челюсти, а также двигать и масштабировать объекты глаз и зубов. Если вы изменили scale геометрии глаза - после этого нужно изменить положение глаза так, чтобы центр сферы, частью которой он является, находился там же, где кость этого глаза. Желательно делать небольшие веса на движущихся костях при скиннинге говорящей головы, так, чтобы при проигрывании тестовой анимации выражение лица была похоже на человеческое.