

Алгоритм действий 3D контент

- 1. Удалить все объекты и группы сцены, кроме группы с нашей моделью
- 2. Удалить все ключи анимации у объектов группы! Они остаются, после применения художником скрипта PixelSquid Studio
- Э. Создать/переименовать группу с моделью и поместить ее в одноименный слой. Лишние/пустые слои удалить
- 4. "Pivot point" результирующей группы нужно установить в середину основания объекта. Саму группу поставить в ноль мировой системы координат
- 5. Проверить корректность настройки Pivot points для элементов, которые могут вращаться, при необходимости настройте их
- 6. Проверить и почистить при необходимости оба редактора материалов
- **7.** Очистить сцену от HDRI-карты. Для этого заходим в меню Render Setup, на вкладку V-Ray, свиток Enviroment и очищаем все поля
- 8. Очистить вкладку Render Elements от всех слоев. Почти все настройки Render Setup можно сбросить при помощи готового файла с настройками (render preset)
- 9. Проверить и при необходимости, очистить пути сохранения файлов (Render Output)

Для этого заходим в меню MaxScript Listener (F11) и вбиваем скриптовую команду

10. Проверить Asset Tracking меню на наличие абсолютных путей, сбросить при нужде

Если таковые имеются, выбираем их и используем команду Strip Path. Чтобы открыть меню Asset E, можно воспользоваться сочетанием Shift + T



12. Очень важно следить за тем, чтобы все объекты сцены имели масштаб 100%

Иногда, у моделей, имеющих иерархические связи (модели с ригом, например), масштаб может быть указан не 100%. При этом скрипт проверки сцены TSInspector (о нем далее в этом руководстве) не ругается на эти модели. В этом случае стоит оставить все как есть. Модель показывает масштаб своего родителя;

- 13. Обязательно проверьте, чтобы названиям мешей, из которых состоит модель, не были присвоены названия унаследованные от примитивов таких как: "Вох"...
- 14. Названия мешей и материалов не должны повторяться исправьте повторяющиеся названия или дополните нумерацией

15. Проверить сцену на наличие вирусов! Prune Scene

- **16.** Видовые экраны настраиваем по умолчанию (Top, Left, Front, Perspective)
- 17. К сетке модели, кроме Fur и Rig элементов, необходимо применить темно-серый цвет

RGB=30,30,30

18. Проведите проверку модели скриптом FixCyrilic данный скрипт проверяет названия текстур, модели, слоев и самой 3D тах сцены на

□ **19.** Обязательно сохраняем сцену в 2014 версии 3ds max

Создано с помощью онлайн сервиса Чек-лист | Эксперт: <u>https://checklists.expert</u>

как это убрать?