

ДЛЯ РИГ МОДЕЛЕЙ Алгоритм действий 3D контент

- 1. Проверить и почистить при необходимости оба редактора материалов
- 2. Очистить сцену от HDRI-карты. Для этого заходим в меню Render Setup, на вкладку V-Ray, свиток Enviroment и очищаем все поля
- Э. Очистить вкладку Render Elements от всех слоев. Почти все настройки Render Setup можно сбросить при помощи готового файла с настройками (render preset)
- 4. Проверить и при необходимости, очистить пути сохранения файлов (Render Output)

Для этого заходим в меню MaxScript Listener (F11) и вбиваем скриптовую команду rendOutputFilename = "" и нажимаем Enter

5. 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

6. Проверить настройки модификатора TurboSmooth. Он должен быть назначен на все объекты как Instance. Кроме объектов с модификатором VRayDisplacementMod

7. Обязательно проверьте, чтобы названиям мешей, из которых состоит модель, не были присвоены названия унаследованные от примитивов таких как: "Вох"...

В. Названия мешей и материалов не должны повторяться

исправьте повторяющиеся названия или дополните нумерацией

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

RGB=30,30,30

□ 11. Проведите проверку модели скриптом FixCyrilic данный скрипт проверяет названия текстур, модели, слоев и самой 3D тах сцены на отсутствие кириллицы, недопустимы символов и пробелов.

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

как это убрать?