



3ddd. Техническое задание

Проверка 3D-модели перед отправкой верификатору.

1. Проверка геометрии

☐ **1.1** Проверка габаритов модели L.мм x W.мм x H.мм.

Модель должна соответствовать референсу и попадать в габариты, указанные на сайте. Не допускается растягивать модель по размерам габаритного контейнера с нарушением пропорций.

☐ **1.2** Размещение элементов

Модель должна находиться в центре координат, нижней точкой в 0 по оси Z.

☐ **1.3** Editable Poly и трансформы объектов

Все объекты должны быть сконвертированы в Editable Poly. Трансформы объектов должны быть сброшены: Scale - [100,100,100]; Rotate - [0,0,0]. Для этого необходимо на всех объектах применить Reset XForm.

☐ **1.4** Элементы геометрии

У полигона максимум 4 ребра. Не должно быть скрытой геометрии, изолированных вершин, а также дублированных и вывернутых полигонов.

☐ **1.5** Группы сглаживания

На всех фасках и переходах плоских элементов в скругление шейдинг должен отображаться корректно. Проверяем нормали или распределение групп сглаживания.

2. UV, текстуры и материалы

☐ **2.1** Проверка развёртки Unwrap UVW

Не допускается вывернутость и искажённость островов UV.

☐ 2.2 Проверка текстур

Запрещено размещение любых товарных знаков и штрихкодов.

☐ 2.3 Проверка материалов

В редакторе материалов, особенно в Slate Material Editor, не должно быть лишних материалов!

3. Проверка сцены

☐ 3.1 Плагины

Нельзя использовать сторонние плагины в сохраняемой сцене!

☐ 3.2 Названия

Все объекты и материалы должны иметь уникальные названия на латинице. Весь путь до модели и названия папок - на английском

☐ 3.3 Сброс путей к текстурам

Откройте Asset Tracking (Shift+T) и проверьте, чтобы в сцене не было лишних текстур и путей. Примените ко всем путям «Strip Path».

☐ 3.4 Экспорт модели

Перед созданием файла экспорта удалите все источники освещения. Разгруппируйте все объекты геометрии. Если Вы выбираете движок "vray+corona" и добавляете файл экспорта .fbx, обязательно нужно добавить данный файл для каждого движка отдельно, так как и файлы 3ds max. Если делаете экспорт в .obj формате, то достаточно только одного общего файла экспорта.

☐ 3.5 Содержание финального архива

1. Файл 3ds max (версия до 2021 включительно). 2. Текстуры должны быть размещены в одной папке textures. 3. Файл экспорта .fbx или .obj (если формат .fbx не поддерживает какие либо материалы) 4. Библиотека материалов, по желанию. 5. Файл «MAXFILES.TXT» по возможности не нужно удалять из архива. 6. Также не удаляйте файл .mtl, если делаете экспорт в .obj формат. 7. Запрещено добавлять в архив превью модели.

□ 3.6 Preview

Рекомендуемый размер изображения: 1500 x 1500 px. Запрещено размещение любых товарных знаков. Если вы размещаете их, то мы не даем гарантии того, что модель не будет удалена по запросу производителя. Фон должен быть чёрным / белым / серым - на ваш выбор, в зависимости от цвета модели. В качестве последних превью обязательно добавьте изображение сетки. Исключениями могут быть: материалы, текстуры и скрипты.

После проверки выпить литр чаю)

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

как это убрать?