Checklist 3d models with PBR materials HUBSTAIRS (ru)

model check

1. modelling

- [ ] **1.1** одна группа сглаживания на все элементы модели (исключение - прямые стыки)
- [ ] **1.2** Isolated Vertices, overlapping faces, multiple edges, вывернутые нормали - исключены
- [ ] **1.3** NGons исключены
- [ ] **1.4** пересечений геометрии, щелей - нет
- [ ] **1.5** косяков на модели нет
- [ ] **1.6** все скругления отсечены от плоскости ребрами поддержки, правильный шейдинг
- [ ] **1.7** стек модификаторов по каждому объекту схлопнут (Editable Poly)
- [ ] **1.8** объекты модели в сцене прилинкованы к базовой точке (Point Helper)
- [ ] **1.9** пивоты всех объектов (координаты и вращение) в 0,0
- [ ] **1.10** если в сцене лампочка.. объект колбы лампочки назвал bulb,

материал и текстуры -glass

пивот объекта bulb выставил (-а) по центру сферы колбы лампочки. Координаты лампочки кратны 1 мм

- [ ] **1.11** размеры габаритов модели кратны 1мм
- [ ] **1.12** в конце применил (-а) ResetXForm

2. UV map

- [ ] **2.1** паддинг между элементами не меньше 50 px на развертке 2048x2048 px
- [ ] **2.2** масштаб развертки (texel density) - 50 и выше
- [ ] **2.3** все элементы на развертке имеют одинаковый масштаб (texel density)

  кроме "скрытых" элементов (можно уменьшить до 10%), кроме элементов, которые не видны в обычных условиях (можно уменьшить до 75%)
- [ ] **2.4** заметных искажений на развертке нет
- [ ] **2.5** inverted & ovelapped polygons - инвертированных и наложенных полигонов на развертке нет
- [ ] **2.6** все элементы на развертке выровнены параллельно осям x, y

3. textures

- [ ] **3.1** все текстуры png
- [ ] **3.2** размер текстур 2048x2048 либо 4096x4096
- [ ] **3.3** текстуры одного материала имеют одинаковое разрешение

- [ ] **3.4** все текстуры универсальные
- [ ] **3.5** размер текстур зависит от масштаба развертки: масштаб 50-95 - текстуры 4096x4096 \\\ масштаб 95 и выше - текстуры 2048x2048
- [ ] **3.6** текстуры с направленным рисунком расположены горизонтально
- [ ] **3.7** пути к текстурам установлены на \textures\
- [ ] **3.8** Height map - если заливка, по умолчанию - rgb 128.128.128, Normal map - если заливка, по умолчанию - rgb 128.128.255
- [ ] **3.9** AO на прозрачное стекло я не запекал (-а)
  AO - сплошная заливка, белый цвет

4. materials

- [ ] **4.1** все материалы - Physical Material
- [ ] **4.2** в редакторе материалов (Material Editor) - только материалы, используемые на модели
- [ ] **4.3** текстуры roughness metalness и normal подгружены с Override 1.0
- [ ] **4.4** все слоты текстур названы D R M N - соответственно
- [ ] **4.5** если в сцене ткань, карта Falloff настроена правильно, ior 1.0

5. scene

- [ ] **5.1** в сцене 4 слоя (0 (default), Base, Model, scene). Все объекты в сцене размещены на слое 0 (default)

- [ ] **5.2** все камеры в сете настроены для превью
  на ракурсах камер модель расположена в центре и занимает максимум пространства на превью

6. структура архива

- [ ] **6.1** структура архива соблюдена
- [ ] **6.2** в папку export экспортирована сама модель с базовой точкой (Point Helper)
- [ ] **6.3** папка export и финальный архив запакованы в .zip
- [ ] **6.4** превью сохранено в формате .png пропорции превью 4:3 (без альфа канала)
- [ ] **6.5** в папке scene\textures кроме текстур имеется три файла hdri
- [ ] **6.6** сцена сохранена в версии 3ds max 2018

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

как это убрать?