



## Checklist 3d models with PBR materials HUBSTAIRS (ru)

model check

### modelling

- одна группа сглаживания на все элементы модели (исключение - прямые стыки)
- Isolated Vertices, overlapping faces, multiple edges, вывернутые нормали - исключены
- NGons исключены
- пересечений геометрии, щелей - нет
- косяков на модели нет
- все скругления отсечены от плоскости ребрами поддержки, правильный шейдинг
- стек модификаторов по каждому объекту схлопнут (Editable Poly)
- объекты модели в сцене прилинкованы к базовой точке (Point Helper)
- пивоты всех объектов (координаты и вращение) в 0,0
- 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*

- размеры габаритов модели кратны 1мм
- в конце применил (-а) ResetXForm

## UV map

- паддинг между элементами не меньше 50 px на развертке 2048x2048 px
- масштаб развертки (texel density) - 50 и выше
- 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%)*

- заметных искажений на развертке нет
- inverted & overlapped polygons - инвертированных и наложенных полигонов на развертке нет
- все элементы на развертке выровнены параллельно осям x, y

## textures

- все текстуры png
- размер текстур 2048x2048 либо 4096x4096
- текстуры одного материала имеют одинаковое разрешение

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

## **materials**

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

## **scene**

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

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

## **структура архива**

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

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

как это убрать?