



## My Checklist HubStairs

### GEOMETRY

- модель расположена строго в центре с использованием FFD 3x3x3
- все элементы модели имеют правильное название
- группа сглаживания применена ко всем объектам.
- в конце применил (-а) ResetXForm
- размер модели должен быть как на сайте
- пивоты всех объектов (координаты и вращение) в 0,0

### MATERIALS

- Проверять материалы в материаледиторе чтобы все были наложены  
*если по углам материала нету кавычек значит он не наложен*
- в названиях материала должны быть дописана последняя буква
- в редакторе материалов (Material Editor) - только материалы, используемые на модели
- все материалы - Physical Material
- 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

- текстуры roughness metalness и normal подгружены с Override 1.0
- если в сцене ткань, карта Falloff настроена правильно, ior 1.0

## UV-map

- масштаб развертки (texel density) - 50 и выше
- заметных искажений на развертке нет  
*проверяю в Model Checker*
- паддинг между элементами не меньше 50 px на развертке 2048x2048 px
- 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
- все слоты текстур названы D R M N - соответственно
- AO на прозрачное стекло я не запекал  
*AO - сплошная заливка, белый цвет*

## **SCENE**

- проверять чтобы кнопка которые скрывает объекты была отжата при сохранение проекта.
- BackFace Cull - отключен у всех деталей модели
- в сцене нету скрытых источников света или деталей  
*проверить все слои структуры*
- В папке не должно быть лишних текстур или мусора
- все камеры настроены на объект. Сетка должны быть отключена.
- в сцене 4 слоя (0 (default), Base, Model, scene). Все объекты в сцене размещены на слое 0 (default)
- 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)
- скрин с размерами называем как и превью, только в конце названия скрина добавляем \_dimen
- в папке scene\textures кроме текстур имеется три файла hdri
- все 4 окна viewport настроены правильно
- не должно быть ошибок при открытии сцены
- сцена сохранена в версии 3ds max 2018

Проверить еще раз через 15 мин.

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

как это убрать?