



## My Checklist HubStairs

### 1. GEOMETRY

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

### 2. MATERIALS

- 2.1** Проверять материалы в материаледиторе чтобы все были наложены

*если по углам материала нету кавычек значит он не наложен*

- 2.2** в названиях материала должны быть дописана последняя буква
- 2.3** в редакторе материалов (Material Editor) - только материалы, используемые на модели
- 2.4** все материалы - Physical Material
- 2.5** если в сцене лампочка.. объект колбы лампочки назвал bulb, материал и текстуры -glass

*пивот объекта bulb выставил (-a) по центру сферы колбы лампочки. Координаты*

лампочки кратны 1 мм

**2.6** текстуры roughness metalness и normal подгружены с Override 1.0

**2.7** если в сцене ткань, карта Falloff настроена правильно, ior 1.0

### 3. UV-map

**3.1** масштаб развертки (texel density) - 50 и выше

**3.2** заметных искажений на развертке нет

*проверяю в Model Checker*

**3.3** паддинг между элементами не меньше 50 px на развертке 2048x2048 px

**3.4** inverted & overlapped polygons - инвертированных и наложенных полигонов на развертке нет

**3.5** все элементы на развертке выровнены параллельно осям x, y

### 4. TEXTURES

**4.1** все текстуры png

**4.2** размер текстур 2048x2048 либо 4096x4096

**4.3** текстуры одного материала имеют одинаковое разрешение

**4.4** все текстуры универсальные

**4.5** размер текстур зависит от масштаба развертки: масштаб 50-95 - текстуры 4096x4096 \\ масштаб 95 и выше - текстуры 2048x2048

- 4.6** текстуры с направленным рисунком расположены горизонтально
- 4.7** пути к текстурам установлены на \textures\
- 4.8** Height map - если заливка, по умолчанию - rgb 128.128.128, Normal map - если заливка, по умолчанию - rgb 128.128.255
- 4.9** все слоты текстур названы D R M N - соответственно
- 4.10** АО на прозрачное стекло я не запекал  
*АО - сплошная заливка, белый цвет*

## 5. SCENE

- 5.1** проверять чтобы кнопка которые скрывает объекты была отжата при сохранение проекта.
- 5.2** BackFace Cull - отключен у всех деталей модели
- 5.3** в сцене нету скрытых источников света или деталей  
*проверить все слои структуры*
- 5.4** В папке не должно быть лишних текстур или мусора
- 5.5** все камеры настроены на объект. Сетка должны быть отключена.
- 5.6** в сцене 4 слоя (0 (default), Base, Model, scene). Все объекты в сцене размещены на слое 0 (default)
- 5.7** структура архива соблюдена
- 5.8** в папку export экспортирована сама модель с базовой точкой (Point

## Helper

- 5.9** папка export и финальный архив запакованы в .zip
- 5.10** превью сохранено в формате .png пропорции превью 4:3 (без альфа канала)
- 5.11** скрин с размерами называем как и превью, только в конце названия скрина добавляем \_dimen
- 5.12** в папке scene\textures кроме текстур имеется три файла hdri
- 5.13** все 4 окна viewport настроены правильно
- 5.14** не должно быть ошибок при открытии сцены
- 5.15** 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?