



Алгоритм действий 3D контент

- ☐ **1.** Удалить все объекты и группы сцены, кроме группы с нашей моделью
- ☐ **2.** Удалить все ключи анимации у объектов группы! Они остаются, после применения художником скрипта PixelSquid Studio
- ☐ **3.** Создать/переименовать группу с моделью и поместить ее в одноименный слой. Лишние/пустые слои удалить
- ☐ **4.** “Pivot point” результирующей группы нужно установить в середину основания объекта. Саму группу поставить в ноль мировой системы координат
- ☐ **5.** Проверить корректность настройки Pivot points для элементов, которые могут вращаться, при необходимости настройте их
- ☐ **6.** Проверить и почистить при необходимости оба редактора материалов
- ☐ **7.** Очистить сцену от HDRI-карты. Для этого заходим в меню Render Setup, на вкладку V-Ray, свиток Environment и очищаем все поля
- ☐ **8.** Очистить вкладку Render Elements от всех слоев. Почти все настройки Render Setup можно сбросить при помощи готового файла с настройками (render preset)
- ☐ **9.** Проверить и при необходимости, очистить пути сохранения файлов (Render Output)

Для этого заходим в меню MaxScript Listener (F11) и вбиваем скриптовую команду

`rendOutputFilename = ""` и нажимаем *Enter*

- ☐ **10.** Проверить Asset Tracking меню на наличие абсолютных путей, сбросить при нужде

Если таковые имеются, выбираем их и используем команду Strip Path. Чтобы открыть меню Asset E, можно воспользоваться сочетанием Shift + T

- ☐ **11.** Проверить настройки модификатора TurboSmooth.

Он должен быть назначен на все объекты как Instance. Кроме объектов с модификатором VRayDisplacementMod

- ☐ **12.** Очень важно следить за тем, чтобы все объекты сцены имели масштаб 100%

Иногда, у моделей, имеющих иерархические связи (модели с ригом, например), масштаб может быть указан не 100%. При этом скрипт проверки сцены TSInspector (о нем далее в этом руководстве) не ругается на эти модели. В этом случае стоит оставить все как есть. Модель показывает масштаб своего родителя;

- ☐ **13.** Обязательно проверьте, чтобы названия мешей, из которых состоит модель, не были присвоены названия унаследованные от примитивов таких как: "Box"...

- ☐ **14.** Названия мешей и материалов не должны повторяться

исправьте повторяющиеся названия или дополните нумерацией

- ☐ **15.** Проверить сцену на наличие вирусов!

Prune Scene

- ☐ **16.** Видовые экраны настраиваем по умолчанию (Top, Left, Front, Perspective)

- ☐ **17.** К сетке модели, кроме Fur и Rig элементов, необходимо применить темно-серый цвет

RGB=30,30,30

- ☐ **18.** Проведите проверку модели скриптом FixCyrilic

данный скрипт проверяет названия текстур, модели, слоев и самой 3D max сцены на

отсутствие кириллицы, недопустимы символов и пробелов.

☐ **19.** Обязательно сохраняем сцену в 2014 версии 3ds max

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

как это убрать?