Чек-лист | Эксперт

Check List 3D PBR

Проверка модели перед отправкой.

1. Проверка геометрии

- [ ] **1.1** Вершины и рёбра
  Не должно быть лишних и изолированных вершин, а также дублированных рёбер.

- [ ] **1.2** На всех твердых объектах должны быть фаски с ОТСЕКАЮЩИМИ ребрами

- [ ] **1.3** Многоугольники, скрытые и дублированные полигоны
  У полигона максимум 4 ребра. Не должно быть скрытой геометрии и дублированных полигонов.

- [ ] **1.4** Шейдинг
  У всех элементов одна группа сглаживания, за исключением прямых стыков (autosmooth 65-80)

- [ ] **1.5** Размещение элементов и проверка на пересечение
  Все основные элементы должны быть в центре координат, особенно, если модель симметричная. Не должно быть пересечений, кроме мягкой мебели и стыков с фасками.

- [ ] **1.6** Все объекты Editable Poly

- [ ] **1.7** Проверка габаритов модели L.mm x W.mm x H.mm

- [ ] **1.8** Проверка Pivot и Transform у объектов.
  Scale - (100,100,100), Pivot, Move, Rotate - (0,0,0) у лампочки Pivot находится по центру

колбы. Все координаты должны быть кратные 1 мм.

- [ ] **1.9** Reset XForm

2. UV, текстуры и материалы

- [ ] **2.1** Проверка UV

  Не допускается вывернутость, искажённость, зеркальность и наложение UV. Развёртки для одного типа материала должны иметь одинаковый масштаб. Элементы, которые не видны, уменьшаются до 75%

- [ ] **2.2** Проверка Padding на 2048 px.

  Должен быть соблюден паддинг (минимум 6-8 px на 2048 px)

- [ ] **2.3** Текселерация. Texel density

  не должен быть меньше 50. Если тексель 50 - 100 используем текстуры 4k Если тексель 100 - 200 используем текстуры 2k Если тексель больше 200 - используем текстуры 1k

- [ ] **2.4** Название текстур и материалов в соответствии с ТЗ

  В редакторе материалов должны быть только используемые материалы.

- [ ] **2.5** Формат всех текстур .png

- [ ] **2.6** Разрешение текстур

  У каждого материала все его под-текстуры должны быть одного разрешения.

- [ ] **2.7** Сброс путей на \textures\

3. Проверка сцены

- [ ] **3.1** Название объектов в соответствии с ТЗ

- [ ] **3.2** Проверка иерархии

- [ ] **3.3** Включить Backface Cull у всех объектов

- [ ] **3.4** Отображение модели во вьюпорте

  Слой scene должен быть скрыт. Layer Explorer должен быть скрыт. Виды Top; Left; Front; Camera_1 (активный). Во всех видах модель по центру. !Настроить Camera_2!

- [ ] **3.5** Preview соответствует камере в сцене

  Превью на белом фоне, размером 1000x750 px, формат PNG, без прозрачности

- [ ] **3.6** Export

  Готовая модель должна быть экспортирована в форматы FBX и OBJ. Экспорту подлежит только модель с базовой точкой.

После проверки выпить литр чаю)

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

как это убрать?