



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 текстель 50 - 100 используем текстуры 4k Если текстель 100 - 200 используем текстуры 2k Если текстель 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?