



Чек-лист при подготовке 3D-моделей от Site3D Configurator

- Работаем изначально в Blender или производим в нем финальные правки
- Убираем узлы , если они есть, оставляя только меши
- Именуем меши, материалы и текстуры понятными английскими словами маленькими буквами, где уместно используем цифры (именуем одинаково сущности , пробелы заменяем на «_»)
- Группируем меши в коллекции, которые называем русскими словами с большой буквы
- Центрируем модель относительно начала координат
- Устанавливаем у мешей центр по геометрии (Set Origin => Origin to Geometry => Bound Center), если он специально не нужен в другом месте (например, для анимации)
- У всех мешей сбрасываем повороты (где объект не повернут естественно из начального положения) и масштаб (Ctrl-A и выбираем Rotation и Scale)
- Размеры всех мешей должны быть в метрах и реалистичных значений
- Проверяем состояние нормалей (они не должны быть вывернуты)
- Одному мешу должен соответствовать только 1 материал (для мешей, которые участвуют в смене цветов или текстур)
- В Shader Editor используем только Image Texture, Normal Map и другие карты
- Смотрим размеры текстур (для большинства случаев достаточно изображений размером 1024 на 1024 в формате jpeg, которые можно сжать, например, в фотошопе со значением оптимизации в 60%)
- Проверяем, нет ли лишних ресурсов (Outliner => Blender File, далее смотрим: Images, Materials)
- Применяем все модификаторы
- Удаляем лишние вершины и полигоны, которые не вносят особый вклад в визуальную составляющую
- Если есть меши с одинаковой геометрией, то применяем связанное дублирование (Alt-D)
- Не забываем прикрепить к проекту все используемые ресурсы

Пример работы в Blender

