



Этапы работы и правила коммуникации на  
проекте v2.1

# Содержание

<b>Введение</b>	<b>3</b>
<b>Правила общения в чате</b>	<b>3</b>
Роли и теги участников	3
Правила коммуникации	4
<b>Этапы проверки и сдачи модели</b>	<b>5</b>
1 этап - Визуальная проверка формы модели (vis)	5
1.1 Блокинг форм	5
1.2 Детализация геометрии	5
2 этап - Техническая проверка геометрии и развертки (tech)	6
2.1 Оптимизация топологии модели	6
2.2 UV-развертка	6
3 этап - Текстурирование (vis)	6
4 этап - Сдача модели на финальную проверку (vis & tech)	7
Чек-лист проверки финальной работы перед загрузкой в систему	7

# Введение

Уважаемый художник!

В данном документе описаны основы взаимодействия всех участников проектов и этапы работы с моделью. Соблюдение этих правил позволит Вам эффективно взаимодействовать со всеми участниками проекта. Этапы проверки организованы таким образом, чтобы сократить время создания модели и исключить лишние трудозатраты. В случае возникновения сомнений или неясностей, не стесняйтесь задавать вопросы менеджеру и проверяющим.

## Правила общения в чате

### Роли и теги участников

В чате каждого проекта, как правило, работают от 3 до 5 участников:

- Художник (artist) - Вы, исполнитель проекта;
- Менеджер (manager) - занимается согласованием и утверждением стоимости и сроков сдачи проектов, контролирует рабочие процессы;
- Визуальный проверяющий (vis) - отвечает за сходство внешнего вида модели с референсами;
- Технический проверяющий (tech) - отвечает за соответствие модели техническим требованиям компании;
- Супервайзер (supervisor) - наблюдатель, не принимает активного участия в рабочих процессах.

\* В некоторых проектах роль визуального и технического проверяющего может быть присвоена одному человеку.

При каждом обращении обязательно используйте теги соответствующих участников. Это необходимо, чтобы менеджер и/или проверяющие увидели Ваше сообщение и своевременно отреагировали на него.

## Пример обращения к визуальному проверяющему



\* Сообщения без тегов имеют меньший приоритет в очереди ожидания проверки.

\* Для обращения к нескольким участникам одновременно используйте несколько тегов. При этом важно использовать теги только конкретных участников, чьё внимание или действие необходимо на данном этапе работы. Например, не стоит использовать тег менеджера там, где требуется визуальная или техническая проверка.

## Правила коммуникации

- Коммуникация должна происходить исключительно в чате нашей системы, мы не переходим в другие мессенджеры, социальные сети и т.п.;
- Старайтесь излагать информацию доходчиво и ёмко, при необходимости используйте скриншоты и дополнительные референсы;
- Учитывайте все комментарии от проверяющих, неучтенные комментарии будут возвращены на доработку, что приведет к увеличению срока сдачи модели;
- Для проверки модели требуется время. Если вы не получаете ответ от проверяющих дольше одного рабочего дня, можете обратиться к менеджеру проекта;
- Систему не ограничивает вас во времени отправки сообщений и файлов для проверок, но основную массу ответов вы будете получать в рабочие дни с 10:00 до 19:00 МСК, так как большинство менеджеров и проверяющих работают в это время;
- Будьте вежливы со всеми участниками чата. В случае возникновения спорных ситуаций опирайтесь на требования спецификации "3DMIBOX", ссылка на неё расположена в разделе "[Документация](#)", в параграфе "2.1 Спецификации".

# Этапы проверки и сдачи модели

Процесс взаимодействия художника и проверяющих состоит из нескольких этапов. В ходе работы очень важна последовательность соблюдения этих этапов. Во избежание трудозатратных исправлений следует приступать к следующему этапу проверки только после согласования с проверяющим.

## **Основной формат рабочих файлов - 3Ds MAX 2020.**

Другие версии 3Ds MAX, а также форматы .FBX и .OBJ допустимы только для промежуточных проверок и только по согласованию с проверяющими.

## 1 этап - Визуальная проверка формы модели (vis)

### 1.1 Блокинг форм

Блокинг используется при создании сложных и/или комплексных моделей, таких как: корабли, автомобили или самолеты. Основная задача - построение и утверждение основных форм и пропорций модели. На этом этапе не требуется проработка модели под SubD (сглаживание). При построении простых моделей блокинг пропускаем.

### 1.2 Детализация геометрии

На данном этапе на проверку отправляется детализированная, полностью проработанная и подготовленная к сглаживанию модель. Визуальный проверяющий должен удостовериться, что модель сделана правильно с точки зрения пропорций, масштаба, соответствия формам и деталям референса.

Мелкие детали можно добавить на этапе текстурирования, но это необходимо согласовать с проверяющим.

## 2 этап - Техническая проверка геометрии и развертки (tech)

### 2.1 Оптимизация топологии модели

На этом этапе оптимизируется и прорабатывается полигональная сетка модели и отправляется техническому проверяющему для согласования. В сцене должны быть выставлены корректные единицы измерения и сброшены трансформации модели, наложения вершин или полигонов друг на друга. Трехсторонние полигоны должны использоваться только для передачи формы. Не должно быть многоугольных полигонов и изолированных вершин.

Обязательно перед отправкой модели на техническую проверку, художник должен самостоятельно проверить модель с помощью скрипта CheckMate Pro. В случае обнаружения ошибок, необходимо их исправить до отправки модели на проверку.

### 2.2 UV-развертка

UV-развертка выполняется и отправляется на проверку строго после исправления ошибок и оптимизации топологии модели.

\* По согласованию с техническим проверяющим, в простых моделях, этапы проверки топологии и развертки можно объединить.

## 3 этап - Текстурирование (vis)

На этом этапе создаются и прорабатываются материалы модели. Готовые или промежуточные результаты отправляются визуальному проверяющему для согласования в виде рендеров. Для проверки необходимо прислать не менее 4 ракурсов, среди которых обязательно должны присутствовать кадры 83 и 91 скриптовой камеры. В случае необходимости визуальный проверяющий может попросить художника сделать дополнительные рендеры, если существующих ракурсов недостаточно для полноценной проверки модели. Так как не всегда можно оценить все детали модели на рендерах, сделанных с помощью стандартных ракурсов. Также для рассмотрения качества созданных текстур в интерьерах может понадобиться расстановка дополнительных источников света, которые может попросить визуальный проверяющий и Close-up настройку света.

Цель – проверить качество проработки материалов и их схожесть с референсами со всех сторон модели. После утверждения рендеров визуальным проверяющим, можно переходить к финальному этапу.

## 4 этап - Сдача модели на финальную проверку (vis & tech)

Для сдачи модели на финальную проверку необходимо загрузить в чат архив с моделью и 8 рендеров, предварительно выбрав тег “Финальная работа”. Сначала финальные рендеры утверждает визуальный проверяющий, затем архив с моделью проверяет технический проверяющий. Модель считается успешно принятой после утверждения обоими проверяющими.

Перед отправкой финального архива на проверку, сверьтесь с чек листом, при необходимости устраните ошибки и недочеты, при их обнаружении модель будет возвращена на доработку.

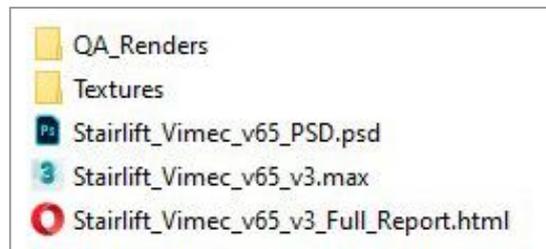
### Чек-лист проверки финальной работы перед загрузкой в систему

1	Проверьте сцену скриптом сначала в режиме PixelSquid, а затем в режиме CheckMate Pro. При обнаружении ошибок устраните их.	
2	Название архива и модели внутри этого архива копируем из названия проекта. Для этого используем кнопку “Копировать в буфер:”, она расположена в нижней части описания технического задания. В конец названия необходимо добавить версию модели “_v1”. При каждой последующей повторной сдаче финальной модели, версию необходимо менять на следующую.	
3	Проверьте организацию слоев внутри сцены в соответствии с требованиями спецификации. Все объекты модели, включая группу HeroObjectGroup, должны находится в одном слое, названным так же как файл модели, но без указания версии в конце названия.	

4	<p>Проверить имена мешей, они должны быть короткими и описательными, при этом недопустимо использование дефолтных названий, таких как: “Box”, “Cylinder”, “Tube”, “Sphere”, “Hose”, “Liquid”, “Wall”, “Torus”, “Object”, “Object001” и т.д. Названия мешей должны наиболее точно соответствовать их реальному значению, например вместо “Liquid” нужно использовать слово “Gasoline”, если речь о бензине в канистре. Обратите внимание, название мешей не должно совпадать с названием слоя.</p>	
5	<p>Проверьте размеры модели и системные единицы измерения, везде должны быть сантиметры.</p>	
6	<p>Проверьте сброшены ли пути к текстурам в Asset Tracking.</p>	
7	<p>Удостоверьтесь в отсутствии вывернутых нормалей, видимых обратных сторон полигонов и открытых граней.</p>	
8	<p>Проверьте группы сглаживания, на всю модель должна быть назначена одна группа сглаживания. Исключениями являются модели без использования Turbosmooth.</p>	
9	<p>Проверьте настройки материала на соответствие требованиям спецификации.</p>	
10	<p>Все текстуры должны иметь расширение PNG и сохранены в формате 8 бит на канал. Названия текстурных карт должны совпадать с названием материала, в котором они используются.</p>	
11	<p>Если в задаче требуется PSD файл, он должен быть разбит послойно согласно требованиям спецификации “Параграф 1.2”. Кроме того, в данном параграфе вы сможете найти ссылку на готовый PSD шаблон.</p>	
12	<p>Имена рендеров должны состоять из номера кадра и текущей версии модели и иметь вид “v1_0083”. К дополнительным вариантам рендеров необходимо добавлять одно или два поясняющих слова, например “v1_0083_blue”.</p>	

В финальном архиве должны содержаться: папка “QA\_Renders”, с рендерами модели внутри, папка “Textures”, с текстурами, 3Ds Max файл с моделью, сохраненной в 2014 версии программы, и отчёт проверочного скрипта, в формате “HTML”. В случае наличия PSD файла, разместите его в корне архива.

Пример содержания финального архива



13



\* С правилами оформления и сдачи мультивариативных моделей ознакомьтесь по ссылке <https://www.3dmolier-studio.com/docs/show/multivariant/>