

Требования к 3D-модели здания для Метавселенной Екатеринбурга

1) Геометрия и оптимизация

Полигональная сетка:

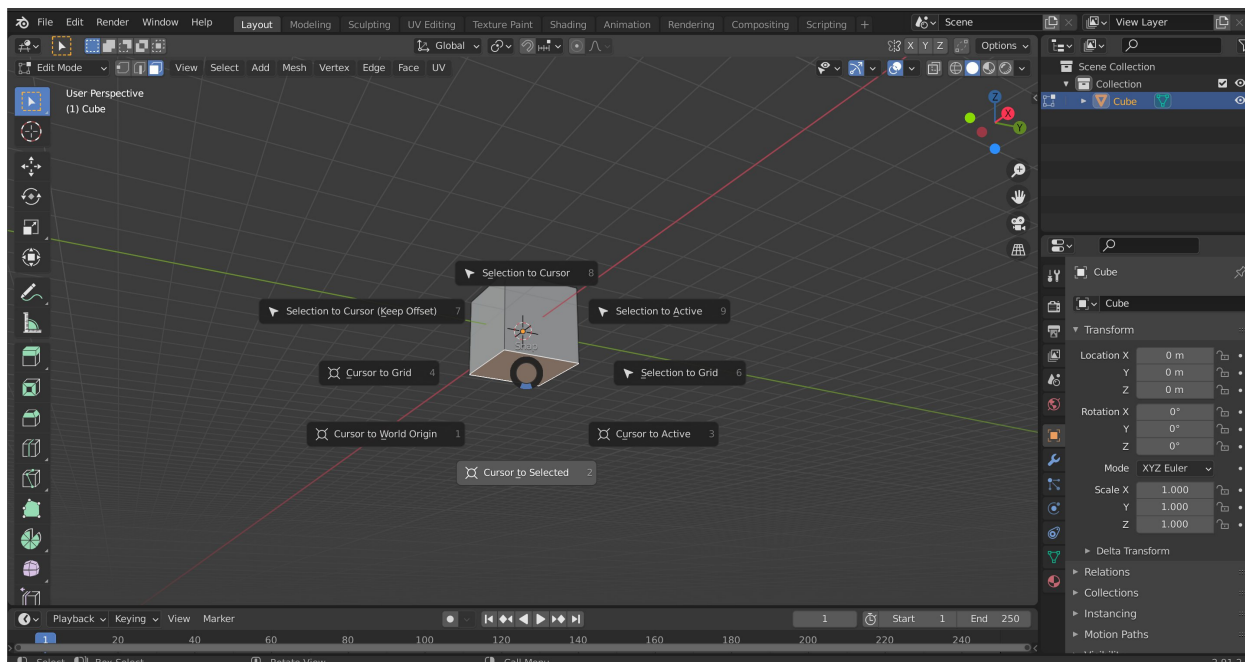
- Используйте минимально необходимое количество полигонов для сохранения визуального качества.
- Удаляйте невидимые грани (например, нижнюю грань здания, которая никогда не будет видна) — это снижает нагрузку на рендеринг.
- Избегайте излишней детализации, которая может быть заменена текстурами (карты нормалей, диффузные карты).

Структура: модель должна быть единым целым (или сгруппирована логически), чтобы не возникало проблем с разрывом частей.

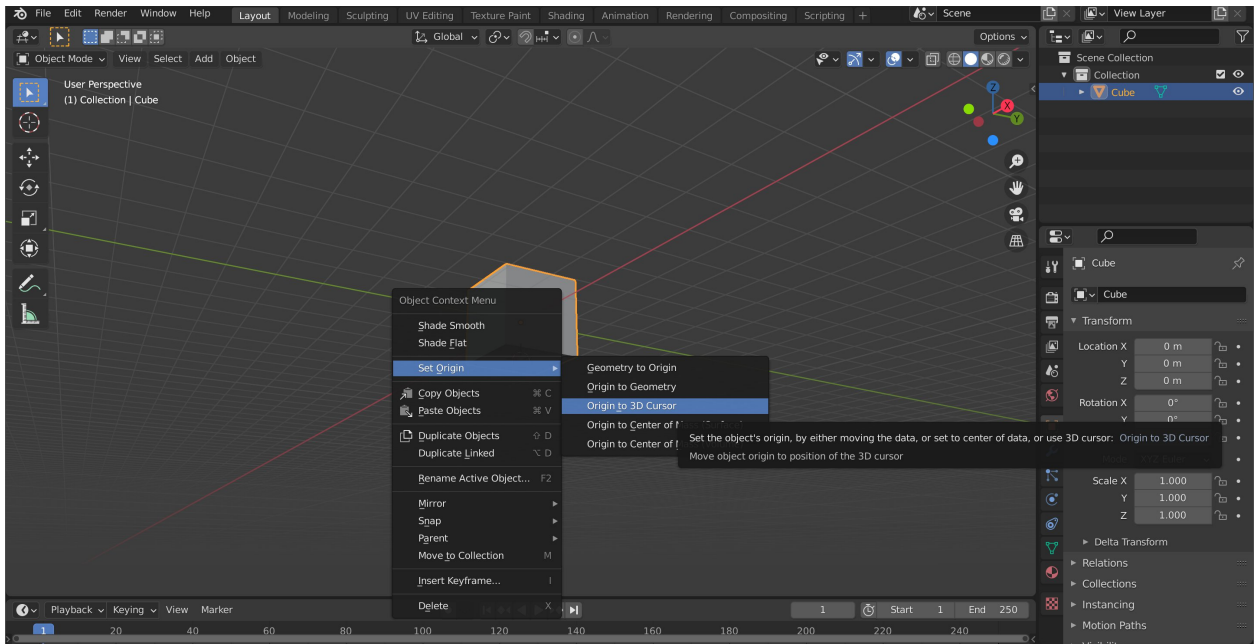
Важно перенести цент объекта в центр основания модели здания

Алгоритм:

1. Переходим в режим редактирования **TAB**
2. Выделяем полигон основания модели
3. Сочетанием клавиш **Shift + S**, переносим 3D-курсор в центр полигона



4. Возвращаемся в объектный режим **TAB**
5. Кликаем по модели ПКМ в контекстном меню выбираем Set Origin-> Set Origin to 3D cursor

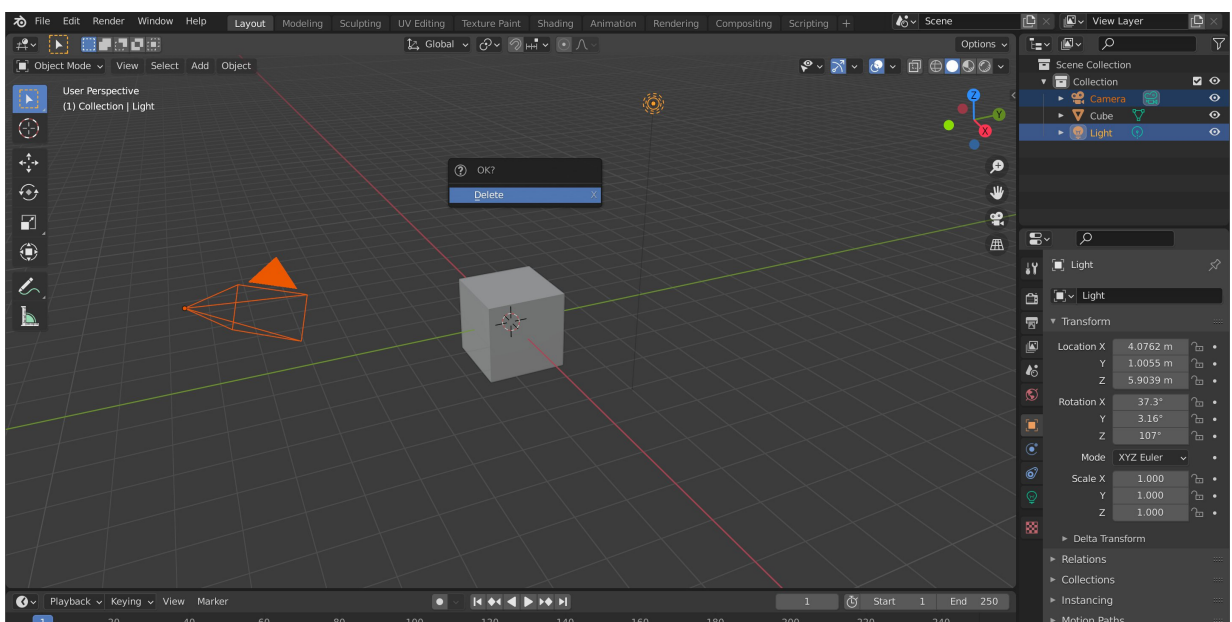


2) Освещение

- **Запрещено включать в модель какие-либо источники света (лампы, солнце, точечные источники). Все освещение будет обеспечиваться окружением приложения.**
- **Нельзя использовать светящиеся материалов. Никакие части здания не должны излучать свет — ни окна, ни фасады, ни какие-либо другие элементы. Материалы должны быть полностью неэмиссивными (значение эмиссии строго 0), чтобы избежать некорректного засвечивания сцены и артефактов.**

3) Камера

Удалить камеру перед экспортом модели



4) Формат файла и экспорт

Формат: только FBX

Если вы использовали текстуры в своем проекте их необходимо сохранить в модельке.

Файл -> Экспортировать -> Выбираем формат .fbx -> Так появилось окно в нем нас интересует Path Mode (Режим пути) -> В выпадающем списке выбираем Копировать и кликаем на иконку рядом см на скриншоте ниже

