

## CARACTERÍSTICAS QUE DEBEN CUMPLIR LOS MODELOS.

### Modelo 3D.

- 1.) El fichero debe ser .FBX
- 2.) La escala de los modelos debe ser en cm o mm y que todo use la misma escala.
- 3.) Recomendable comprimir el modelo antes de exportarlo a .FBX (activar opción Compress on save en Preferences/Files).
- 4.) Tiene que tener menos de 190.000 polígonos la escena completa.
- 5.) La geometría debe ser: Geometría tipo primitiva, geometría convertida a polígonos o geometría creada a través de NURBS.
- 6.) El pivote o eje del objeto debe encontrarse en la base del mismo y en el centro.
- 7.) Las mesh de los objetos no deben tener más de 65000 vértices por mesh.

### Animación 3D.

- 1.) Las mallas deben estar bien acopladas y las distancias entre ellas deben estar bien medidas.
- 2.) En las animaciones las mallas no deben colisionar.
- 3.) Solo permite movimientos a través de la escala de tiempos en su traslación, rotación y escala.
- 4.) Permite sistema de huesos y biped, con una geometría texturizada y rigead.
- 5.) Siempre se deben crear con geometrías primitivas, geometrías convertidas a polígonos o a través de NURBS.

### ILUMINACIÓN.

- 1.) El escenario tiene que estar iluminado con iluminación simple o iluminación Vray.
- 2.) No genera sombras de ahí que se deban de quemar las texturas en 3DMax.

### TEXTURIZADO.

- 1.) Solo soporta el canal de difusión del material Standard.
- 2.) Los materiales compuestos como composite son convertidos en materiales Standard.
- 3.) Los multi/sub-objeto si son soportados.
- 4.) Evitar el uso del formato jpg para las texturas. Usar siempre PNG.
- 5.) Se requiere una geometría texturizada a través de materiales simples y complejos como son Standard o Vray.
- 6.) Texturas quemadas y mapeadas.
- 7.) Las texturas tienen que tener un tamaño potencia de 2 cuadradas y no mas grandes de 1024x1024.
- 8.) Los materiales deben ser standard al software con el que se creó.

### GENERALIDADES.

- 1.) Leer los errores de exportación que ofrece el plug-in de exportación a fbx y corregirlos antes de enviar los modelos.
- 2.) Tener instalado el plug-in adecuado para exportar texturas. En la ventana de exportar debe activar la opción embed media.
- 3.) Tratar de utilizar siempre pocos polígonos y buenas texturas.
- 4.) Toda la escena tiene que estar dentro o muy cerca del target para que se vea bien y no se salga de la cámara.
- 5.) La propiedad de visibilidad de un modelo no se exporta a .FBX.