

Требования к загружаемым объектам

Чтобы обеспечить наилучшее качество и совместимость с VR метавселенной SenseTower, ваши загружаемые модели должны соответствовать следующим требованиям:

1. **Формат файла:** Модели должны быть в формате .FBX.
2. **Текстуры:** Все текстуры должны быть прикреплены к модели и включены в ту же папку, что и файл модели. Они должны быть в формате .PNG. Если текстуры не включены, это может вызвать проблемы с отображением модели.

Рекомендация:

Обязательно наличие карт диффуза и карт АО для всех динамических моделей. Карта диффуза должна быть не больше 1024*1024 точек, должна иметь координаты UV0. Карта АО должна быть не больше 1024*1024 точек, может иметь как идентичные карте диффуза координаты (UV0), так и иные координаты — UV1, UV2. Для однородных поверхностей предпочтительно использовать тайленные карты текстур разрешения до 512*512 точек и карты АО и Normal для отображения псевдорельефа поверхности.

Все текстуры должны быть в формате PNG 8bit, альфа канал должен быть только на тех текстурах, где он необходим художественно. Максимальный размер текстуры может достигать 2048*2048 точек. Допустимо использование кратного масштабирования, например: 128*128, 128*64, 2048*512. Эти требования обусловлены алгоритмами mipmapping'a.

Исключение - skybox-текстура окружающего ландшафта (для неё можно установить разрешение вплоть до 8k).

3. **Шейдеры.**
Если используются какие-то кастомные шейдеры, то необходимо проверить их на соответствие работоспособности в unity при URP.
4. **Размер файла:** Общий размер файла модели и текстур должен быть оптимизирован, чтобы обеспечить низкую задержку загрузки и эффективное использование памяти. Рекомендуемый максимальный размер файла - 5 МБ.
5. **Полигоны:** Модель должна содержать разумное количество полигонов, чтобы обеспечить хорошее качество отображения и производительность. Рекомендуется, чтобы модель не содержала более 1 000 полигонов.
6. **Анимация:** Если модель содержит анимации, они должны быть включены в файл модели в виде встроенных клипов анимации. Анимации должны быть оптимизированы, чтобы обеспечить плавное движение без существенного влияния

на производительность.

7. **Масштаб:** Модели должны быть масштабированы правильно, чтобы они соответствовали реальному миру в метавселенной SenseTower.

Рекомендация:

Для масштабирования используется обычный unity куб, он соответствует 1 юнити метру,

8. **Поддержка VR:** Модели должны быть оптимизированы для использования в VR, включая правильную настройку коллизий, поддержку головного отслеживания и контроллеров VR, если это применимо.
9. **Содержание:** Все модели должны соответствовать политике контента SenseTower. Они не должны содержать обидного, непристойного, насильственного, неправомерного или ненавистнического контента.

Пожалуйста, обязательно проверьте свои модели на соответствие этим требованиям перед загрузкой, чтобы обеспечить наилучший опыт для всех пользователей SenseTower.

Версия #2

artemiys930519 создал 1 ноября 2023 10:45:24

artemiys930519 обновил 1 ноября 2023 15:10:55