# **Наименование арт-ассетов Основные правила**

· Используйте только английский алфавит (заглавные и строчные), цифры и “\_” символы

· Запрещается начинать с номера

· Все файлы для ассета (геометрия, текстуры, концепты) должны находится в **одной** папке с именем ассета

### **Названия мешей, материалов и файлов с геометрией**

· Ассет должен быть представлен единственным файлом с именем " **\_.** **mb** "

· Ассет должен состоять из одного меша с называнием "\_". Правила наименования нескольких мешей оговариваются отдельно в задании.

· Материалы ( *shading* *groups* ) именуются по правилу: **[\_<число>][\_** **DS** **]\_** **SG**

· **Цифры** используются, если файл содержит более чем одну заштрихованную группу

· **\_** **DS** используется для мешей с двухсторонними гранями ( ***D*** *ouble* ***S*** *ided* *faces* )

**Примеры**

· меш без двухсторонних граней:

· название меша: **"\_"**

· название *shading* *group* *:* "\_ **SG** "

· меш с двухсторонними гранями:

· название меша: **"\_"**

· название *shading* *group* *:* "\_ **SG** ", " **\_** **DS** **\_** **SG** " (во вторую группу входят **только двухсторонние** грани )

· 2 меша с 3 *shading* *group* (есть двухсторонние грани):

· название мешей: **"\_0", "\_1"**

· название *shading* *group* *:* **"\_0\_** **SG** **" "\_1\_** **DS** **\_** **SG** **" "\_1\_** **SG** **"** (двухсторонние грани принадлежат второму мешу)

### **Названия текстур**

· текстуры должны быть обозначены как **[\_<номер>][\_<тип>]**

· типы текстур:

· без определенного типа: диффузная текстура *(* *diffuse* *map* *)*

· **NRM** : карта нормалей *(* *normal* *map* *)*

· **SPC :** карта бликов *(specular map)*

· **цифры** используются, если существует больше чем одна текстура одного и того же типа.

**Пример** **ы**

· Содержимое папки ассета " **AlchemistLab** " с диффузной текстурой, картой бликов и нормалей:

· AlchemistLab/\_.mb

· AlchemistLab/\_.psd

· AlchemistLab/\_SPC.psd

· AlchemistLab/\_NRM.psd

· Содержимое папки ассета " **Capitol** " с двумя *shading* *group* , в первой нет карты нормалей

· Capitol/\_.mb

· Capitol/\_0.psd

· Capitol/\_1.psd

· Capitol/\_1\_NRM.psd

### **Названия костей**

· Короткие названия костей ( *joints* ) должны быть уникальными

· Первая кость в иерархии называется **“** **root** **”**