



Der Modellbau-Wegweiser

Orientierungswerte und Empfehlungen für ihr 3D-Modell und dessen Textur – für ein sicheres, schnelles und gelungenes EEP-Erlebnis.

Modellgröße (Anzahl der Dreiecke im Drahtgitter)

- In LOD_0 maximal 300.000 Dreiecke
- Summe = LOD_0 -> LOD_4 = maximal 500.000 Dreiecke

LOD Stufen

LOD-Stufe Reduzierung der Anzahl der Dreiecke um bei einer Entfernung von m

LOD_0 = 0 %; 0 m bis höchstens 150 m

LOD_1 = 15 % - 30 %; 50 m bis höchstens 150 m

LOD_2 = 30 % - 60 %; 100 m bis höchstens 300 m

LOD_3 = 60 % - 80 %; 200 m bis höchstens 500 m

LOD_4 = gemäß Formel für letzte LOD-Stufe 600 m bis höchstens 1000 m

Letzte LOD-Stufe =

(Größe des Modells in 750m Entfernung) x (Breite des Modells in 750m Entfernung) x 3

Rechenbeispiel: (Höhe = 60 Pixel) x (Breite = 20 Pixel) x 3 = 3600 Dreiecke.

Dateilänge (Lese und Schreibgeschwindigkeit von *.anl3-Dateien)

Maximal 27 Zeichen lang, keine Leer- oder Sonderzeichen (Dateiname + Kon-Kürzel)

Ohne Sonderzeichen wie: Ü, Ö, Ä, °, ^, !, „, §, %, &, /, ?, ` , ´, *, ~, #, |.

Texturgrößen

- Geeignete Standardgrößen der Sammeltextur sind 256x256px; 512x512; 1024x1024; 2048x2048; 4096x4096 (maximale Größe mit Rücksprache des Trend-Verlages).
 - Es können Halbformate verwendet werden, wie zum Beispiel 1024x512.
- Richtwert für Texturen: 80-96 Pixel x 80-96 Pixel pro 1 qm Modellfläche.
- Absolute Untergrenze 50x50 Pixel pro 1 qm Modellfläche (für sichtfeldferne Flächen).
 - Keine monotonen RGB-Farbgebungen ohne jegliche Oberflächenstruktur.