

# Hinweise 3D Objekte

## Import Formate

- 3Ds
- Fbx v. 7.4
- Obj
- DXF
- Blender

## Struktur der Dateien

- Ein Mesh pro Datei
- Mehrere Meshes pro Datei aber getrennte Geometrien

## Maße und Skalierung

- Eine Blendereinheit entspricht einem Meter (bei anderen Programmen muss ggf. die Skalierung beim Export angepasst werden)
- Negative Skalierungsfaktoren sind nicht zulässig (auf nicht für Spiegelungen!)

## UV-Maps

- **UV-Map1:** Textur-Map für Stoff, Leder oder Holzmaterialien (Patch Sizes: Stoff und Leder: 15x15cm Holz 50x50cm)
- **UV-Map2:** Normal-Map

## Einfügepunkte

- **Default:** Hinten unten links
- **Rotationssymmetrische Objekte (z.B. Füße):** auf Symmetrieachse
- **Objekte die später rotiert werden (z.B. Gelenke):** in Rotationsachse

## Dateigröße

Komplexe Objekte sollten als obj exportiert, nicht größer als 500 kB sein