

Inleiding

Om de modellen succesvol van Revit naar Unity te exporteren moeten een aantal stappen doorlopen worden, dit document legt uitgebreid uit waarom en hoe dit gedaan kan worden.

Allereerst antwoord op de vraag waarom niet rechtstreeks van Revit naar Unity, het is namelijk prima mogelijk om vanuit Revit een fbx bestand te exporteren en deze in Unity te importeren, hier zitten helaas een aantal grote nadelen aan.

- Textures en shaders gaan verloren
- Alle views en objecten worden individueel geëxporteerd.
- De polygon count is enorm hoog

Stap 1:

Maak een view aan in Revit en sla deze op onder een naam, in de view moet alles aanwezig zijn wat je wilt exporteren, zet de quality op fine voor de beste resultaten.

Stap 2:

Open 3DS max, en importeer je Revit model, let op, het model kan niet tegelijk open staan in Revit, anders faalt de import met een cryptische foutmelding, zodra je in het menu komt kan je een aantal dingen instellen als dingen op materiaal samen groeperen (erg handig voor betere performance) en kan je je in Revit aangemaakte view uitkiezen.

Stap 3:

In 3DS max kun je vervolgens je model optimaliseren/aanpassen zodra je hier klaar mee bent kun je het exporteren als fbx.

Struikelblokken

Helaas heeft Revit zijn eigen manier van textures en shaders opslaan, welke niet compatible is met de manier van andere Autodesk software. Als we de textures willen gebruiken in het spel zal er een plugin van minimaal € 1079,-.