

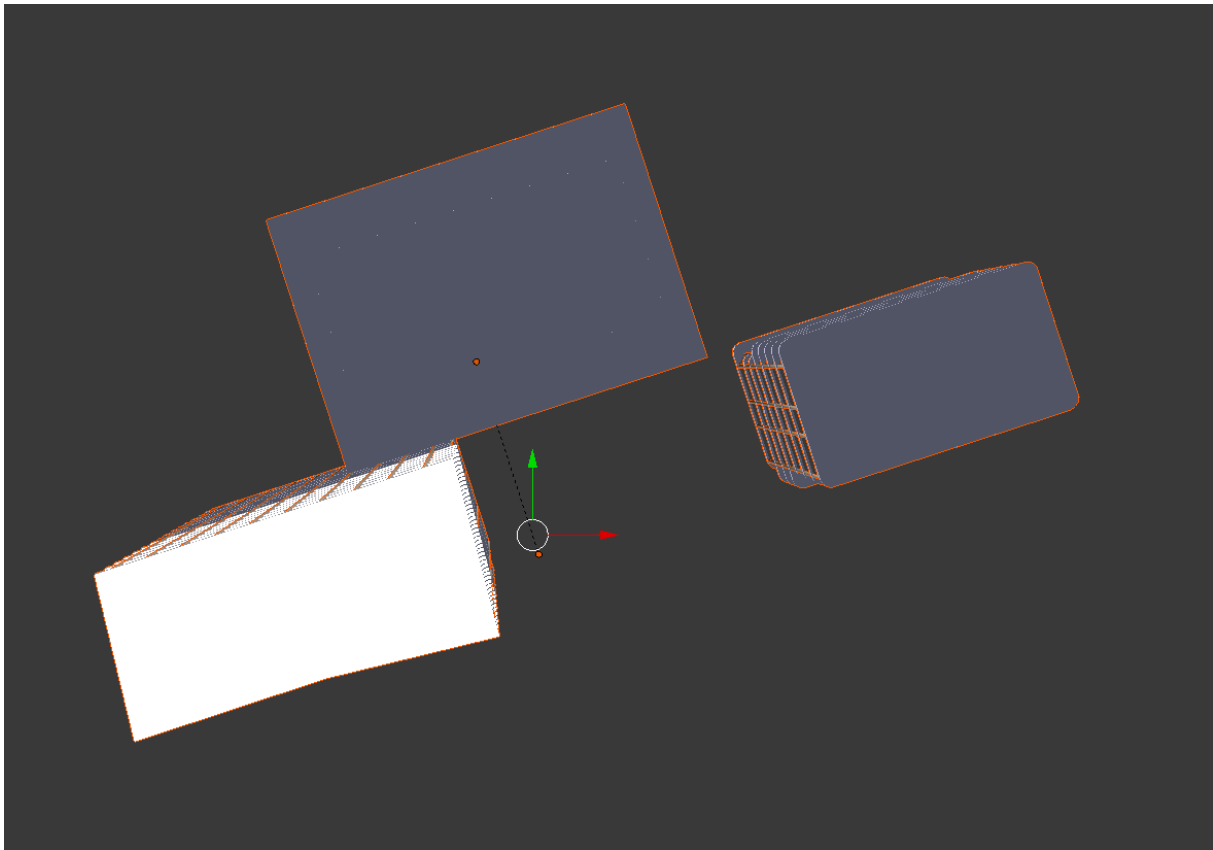
Gebäudemodell korrekt zu ARModel konvertieren

1 Einleitung

Damit das Gebäudemodell danach in der Applikation korrekt verwendet werden kann müssen gewisse Schritte und Parameter beachtet werden. Diese sollen nachfolgend beschrieben werden.

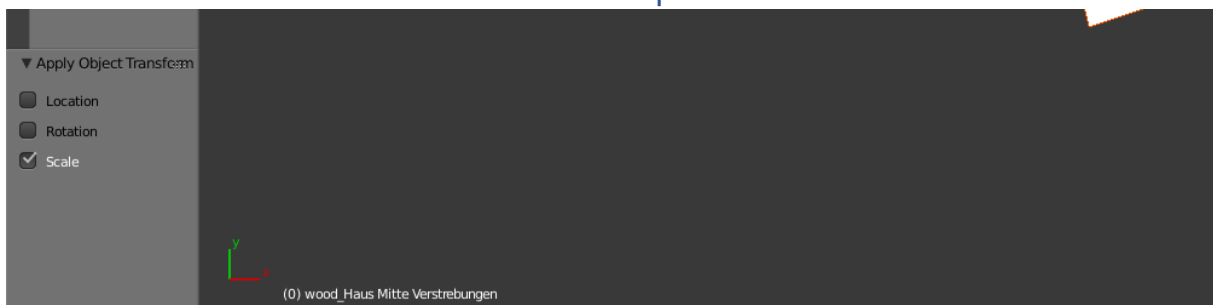
2 Anleitung

2.1 Gebäude korrekt rotieren



Der reale Norden korrespondiert mit der virtuellen y-Achse.

2.2 Transformationen in die Meshdaten speichern



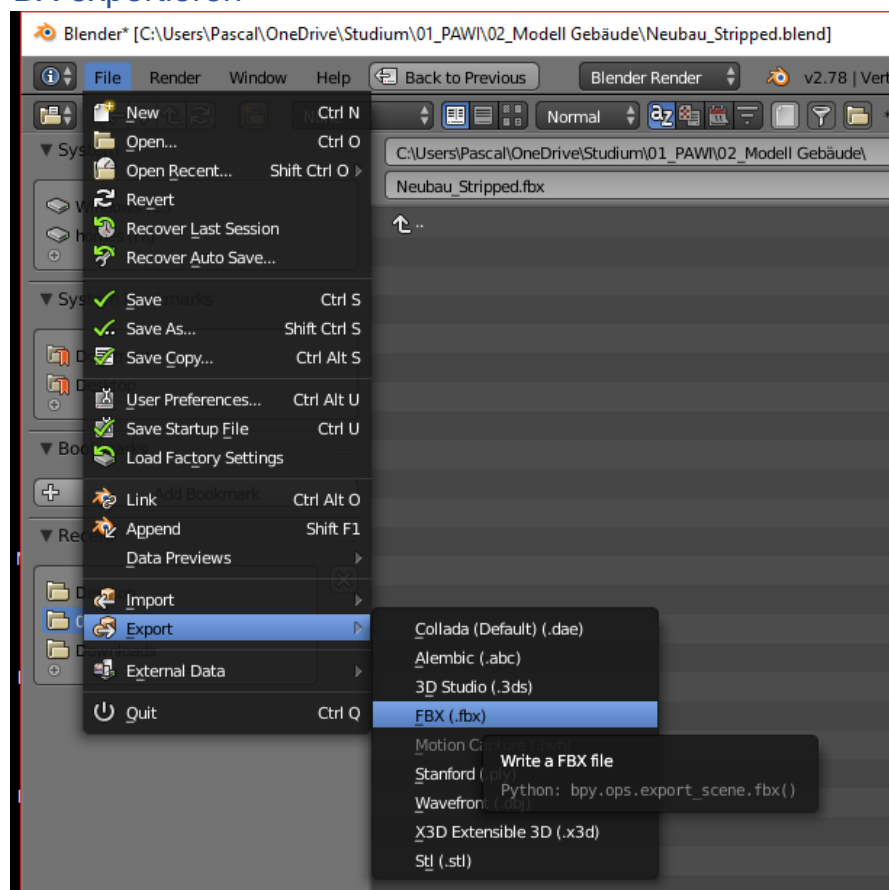
[A] → [STRG]+A>Scale

2.3 Meshes korrekt beschriften

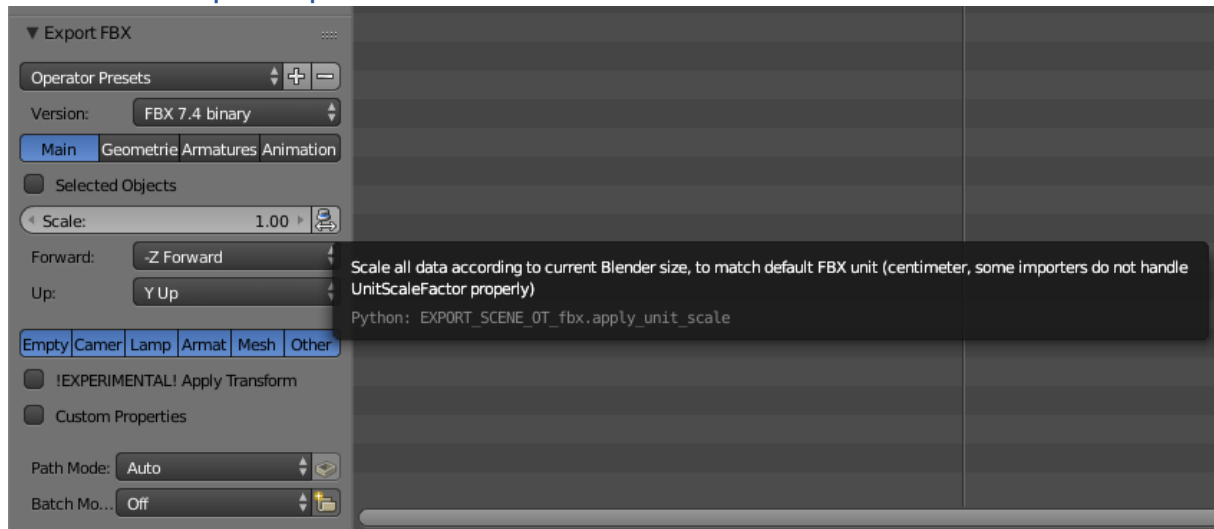


Beschriftungen der jeweiligen Kategorie vorstellen.

2.4 Als .FBX exportieren



2.5 .FBX Export Optionen korrekt setzen



Insbesondere darauf achten, dass der Scale-Toggle abgewählt ist.

2.6 Gebäude mittels ARToolkit konvertieren

