

# 3D-Modellierung Abgaberichtlinien

## Blender

- Es ist Blender 2.8x zu verwenden
- Abzugeben ist die blend-Datei. Sollten externe Ressourcen (Bilder o.ä.) verwendet worden sein, sind diese mit abzugeben.
- Einheiten müssen korrekt sein.
- Skalierung aller Objekte der Szene muss (1,1,1) sein
- Objekte sollen sinnvolle Namen besitzen
- Materialien müssen ebenfalls sinnvolle Namen besitzen

Hinweise:

- Achtet auf korrektes Smoothing
  - **Alle** Objekte müssen smooth geshaded sein
  - Es sollte im Allgemeinen ausreichen "Auto Smooth" zu aktivieren
  - Stellt sicher, dass alle Face-Normals nach außen zeigen und es keine unsichtbaren Faces in eurem Mesh gibt. Sollte in Substance Painter sichtbar sein. (Stichwort: Backface Culling)

## Substance Painter

- Es ist Substance Painter 2020.x oder neuer zu verwenden
- Es muss das gesamte Projekt (spp-Datei) abgegeben werden