

Leistungsnachweis III

- Erstellen Sie ein Objekt, welches Sie für einen zukünftigen Leistungsnachweis mit VR für andere zur Verfügung stellen können.
 - Nicht noch einmal dasselbe Objekt wie bei früheren Leistungsnachweisen einreichen

Leistungsnachweis III

- Erstellen/Suchen Sie ein Foto von diesem Objekt und verwenden Sie dieses Foto in Blender als Referenzbild während der Objekterstellung.
- Sie dürfen frei wählen, ob Sie destruktiv oder mit Modifiern vorgehen.
 - Wenn Sie mit Modifiern vorgehen: Wenden Sie diese am Schluss NICHT auf das Modell an (also nicht auf «Apply» beim Modifier drücken).
- Suchen Sie nach Texturen, die den Eigenschaften des Materials (ungefähr) ähnlich sind und wenden Sie diese auf das Objekt an. Verwenden Sie auch zusätzlich mitgelieferte Texturen (z.B. Roughness-, Normal-Texturen, usw.)
- Entfernen Sie alle anderen Objekte (Kameras, Lichtquellen, Orphan Data) aus der Szene

Leistungsnachweis III

- Achten Sie darauf, nicht zu viele Vertices zu verwenden.
- Achten Sie auf eine realitätsnahe Skalierung des Objektes.
- Benennen Sie alle Objekte/Objektteile sinnvoll.
 - Z.B. «Stuhl», «Stuhlbein», usw.
- Benennen Sie alle Materialien sinnvoll
 - Z.B. «Holz», «verrostetes Metall», usw.
- Wenn ihr Objekt aus mehreren Einzelobjekten besteht, weisen Sie den Objekten mittels «Parenting» eine Hierarchie zu.

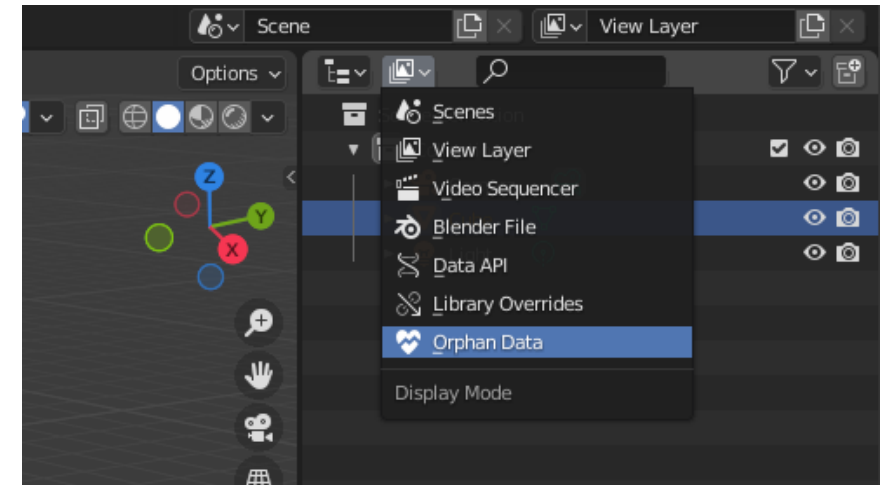
Was ist einzureichen?

Ein Zip-Ordner mit folgendem Inhalt:

- .blend-File mit folgendem Inhalt:
 - das erstellte Objekt
 - das Referenzbild
 - Löschen Sie alle anderen Objekte (Kamera, Licht, usw.) und Orphan Data aus der Szene
- Achten Sie unbedingt darauf, die externen Daten (Referenzbild, Texturen, usw.) in die Datei zu packen (vgl. nächste Folie)
- Benennung des .blend-Files, des Textdokuments **und** des .zip-Ordners:
Leistungsnachweis3_Vorname_Nachname

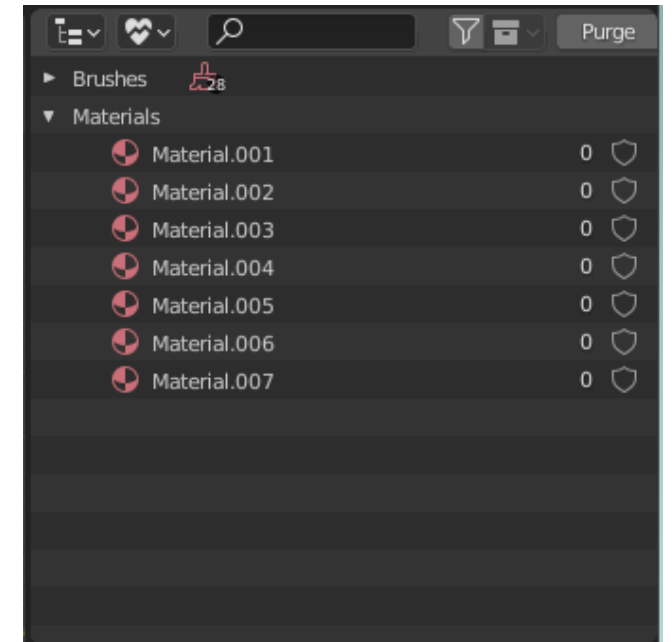
Orphan-Data entfernen

Im Outliner können Sie Elemente (Texturen, Materialien, usw.), welche Sie für kein Objekt verwenden, aber in der Datei gespeichert sind, auflisten lassen. Wählen Sie hierfür «*Orphan Data*» entsprechend der Abbildung rechts.



Anschliessend werden Ihnen alle Materialien/Texturen, usw. aufgelistet. Löschen Sie diese.

- Mittels «*Purge*» können Sie alle Waisendaten löschen. Die Brushes werden dabei nicht gelöscht – diese können Sie aber so lassen, wie sie sind.



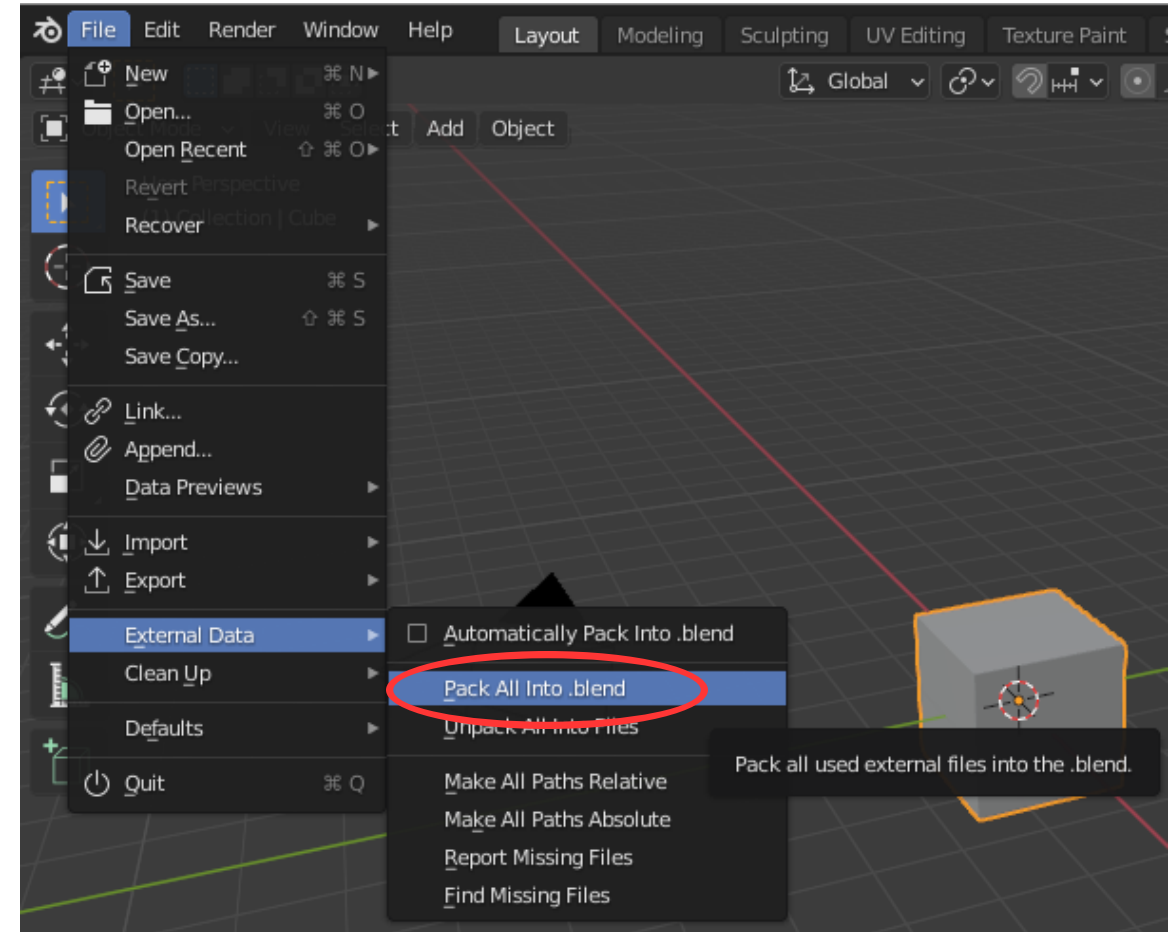
Dateien in Blender-File packen

Externe Dateien (z.B. Bild- oder Text-Dateien) sind lokal auf dem PC gespeichert und müssten auch mit der .blend-Datei gesendet werden.

Mittels «Pack All Into .blend» können Sie diese Dateien in das .blend-File einbinden

(so müssen Sie diese Dateien nicht zusätzlich mitsenden und wir sie nicht nach dem Erhalt erneut in die .blend-Files einlesen)

➤ Anschliessend **unbedingt noch speichern** (sonst wird die Integration in das File nicht abgespeichert)



Wurden die externen Dateien wirklich eingespeichert?

Sie können selber überprüfen, ob die externen Dateien wirklich in Ihrem .blend-File eingespeichert sind.

Beenden Sie hierfür Blender und verschieben Sie die externen Dateien in einen anderen Ordner auf ihrem Rechner.

Wenn Sie nun Ihr .blend-File erneut öffnen und die externen Daten darin korrekt angezeigt werden, sind die Dateien wohl korrekt in das File gepackt worden.

