

Leistungsnachweis V

In der Datei «Raum» finden Sie das VR-Labor, welches Sie nächste Woche in VR erkunden können. Richten Sie diesen Raum ein, entweder mit:

- eigenen Objekten
- Objekten aus dem dritten Leistungsnachweis

In der nächsten Woche können Sie den eingereichten eingerichteten Raum in VR betrachten.

Wie fügt man Objekte aus einer anderen .blend Datei hinzu?

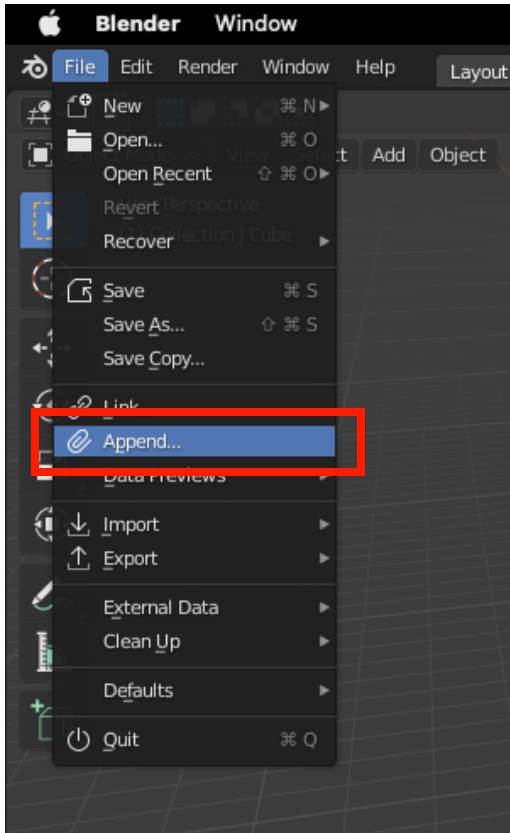
1. Copy-Paste eines Objektes aus der einen zur anderen Datei

➤ Gefahr des Datenverlusts (z.B. Texturen)

2. Objekte mittels «Append» hinzufügen

3. Assets verwenden

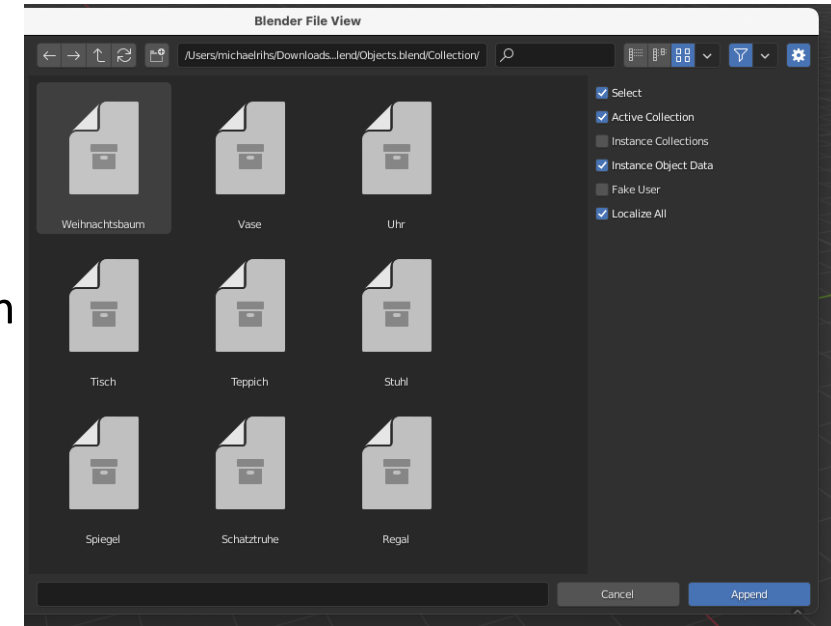
Objekte mittels «Append» hinzufügen



Unter «*File / Append*» können externe Blender-Dateien geöffnet werden und deren Inhalte hinzugefügt werden.

In der Datei «*Objekte_Blend*» finden Sie alle Objekte des dritten Leistungsnachweise. Navigieren Sie von ihrem VR-Raum-File aus zu dieser Datei und öffnen Sie diese. Wenn Sie anschliessend die Collections auswählen, können sie die entsprechenden Objekte hinzufügen.

Mit dieser Methode müssen Sie entweder zuerst das .blend-File «Objekte» öffnen um die Objekte zu finden (braucht viel Leistung) – oder sie fügen «blind» eine Collection hinzu.

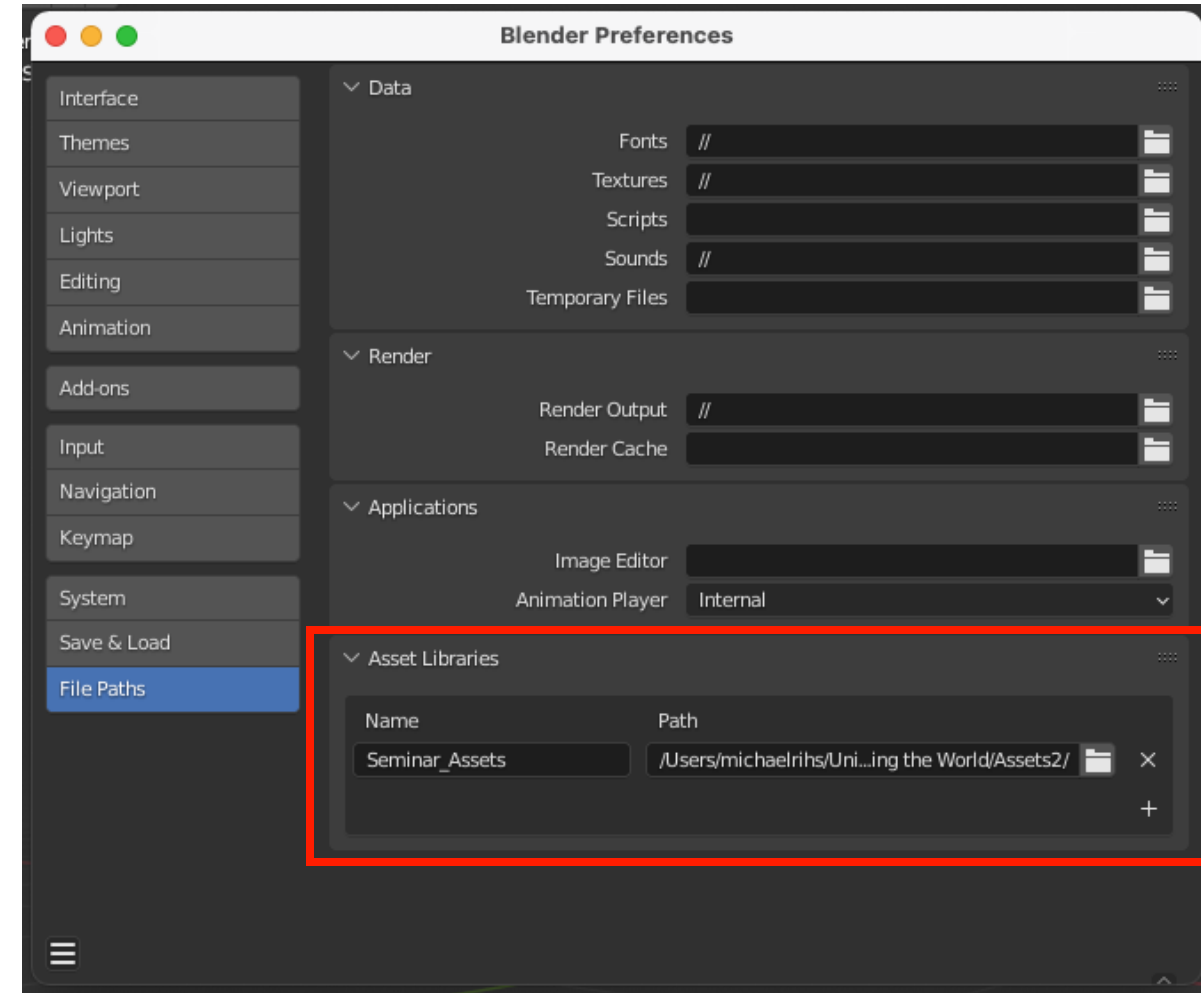


Objekte als Assets hinzufügen

Mit Blender 3.0 wurde letzte Woche der neue Asset-Editor hinzugefügt.

Laden Sie die Datei «Assets» herunter und entpacken Sie den Ordner. Den entpackten Ordner können Sie anschliessend als Asset-Library verwenden.

In den Einstellungen («Edit / Preferences») können Sie unter »File Paths« im Reiter «Asset Library» zum heruntergeladenen Ordner «Asset» navigieren und diesen als Asset-Library auswählen. Geben Sie der Asset-Library einen Namen.

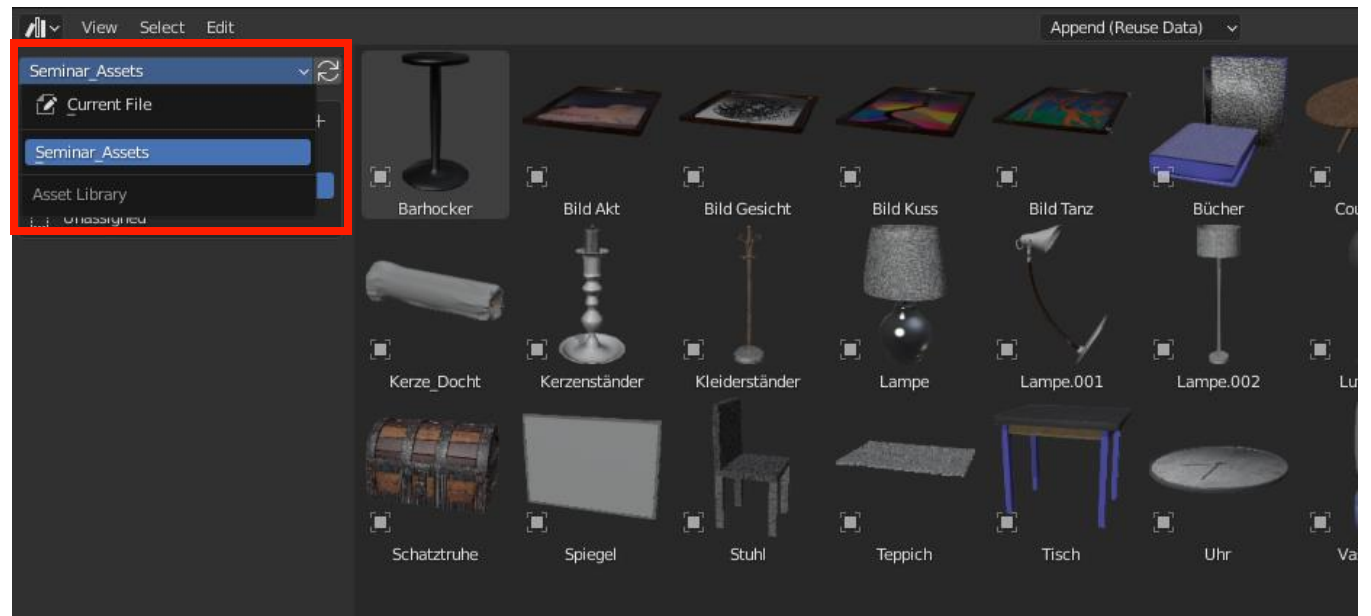
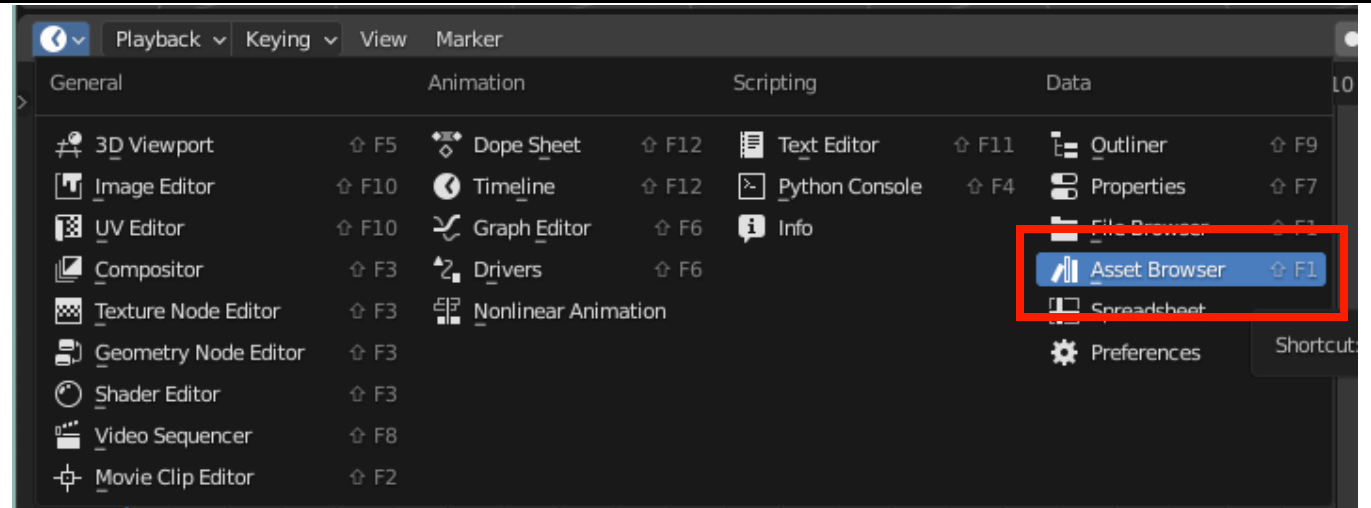


Asset-Browser

Öffnen Sie anschliessend den Asset-Editor.

Wählen Sie in der Dropdown-Liste die hinzugefügte Asset-Library aus. Die Objekte erscheinen anschliessend daneben und können einfach in den 3D-Viewport-Editor gezogen werden.

Auch Materialien können in die Szene gezogen werden und anderen Objekten hinzugefügt werden.



Wie fügt man Objekte aus einer anderen .blend Datei hinzu?

1. Copy-Paste eines Objektes aus der einen zur anderen Datei

- Gefahr des Datenverlusts (z.B. Texturen)

2. Objekte mittels «Append» hinzufügen

- Keine Vorschau der Objekte möglich

3. Assets verwenden

- Neu in Blender 3.0

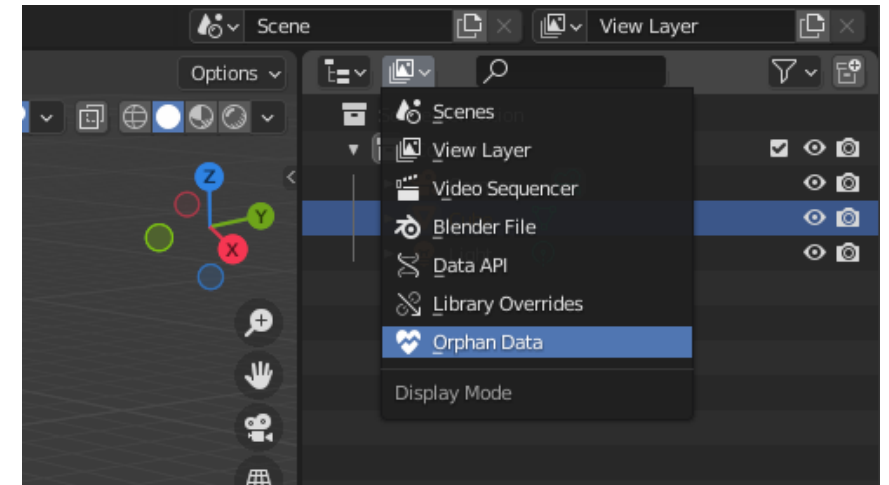
Was ist einzureichen?

Ein Zip-Ordner mit folgendem Inhalt:

- .blend-File mit dem Raum, den Sie eingerichtet haben.
- 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:
Leistungsnachweis5_Vorname_Nachname

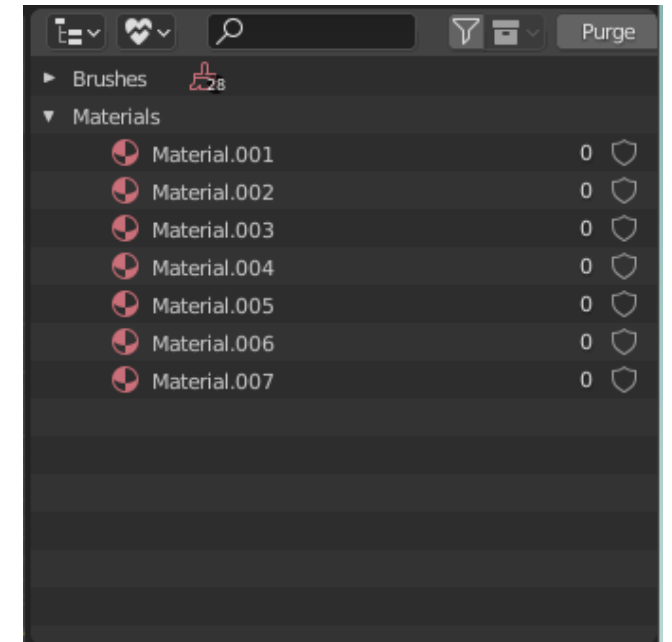
Orphan-Data entfernen

Im Outliner können Sie Elemente (Texturen, Materialien, usw.), welche Sie für kein Objekt verwenden, aber in der Datei eingespeichert 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.



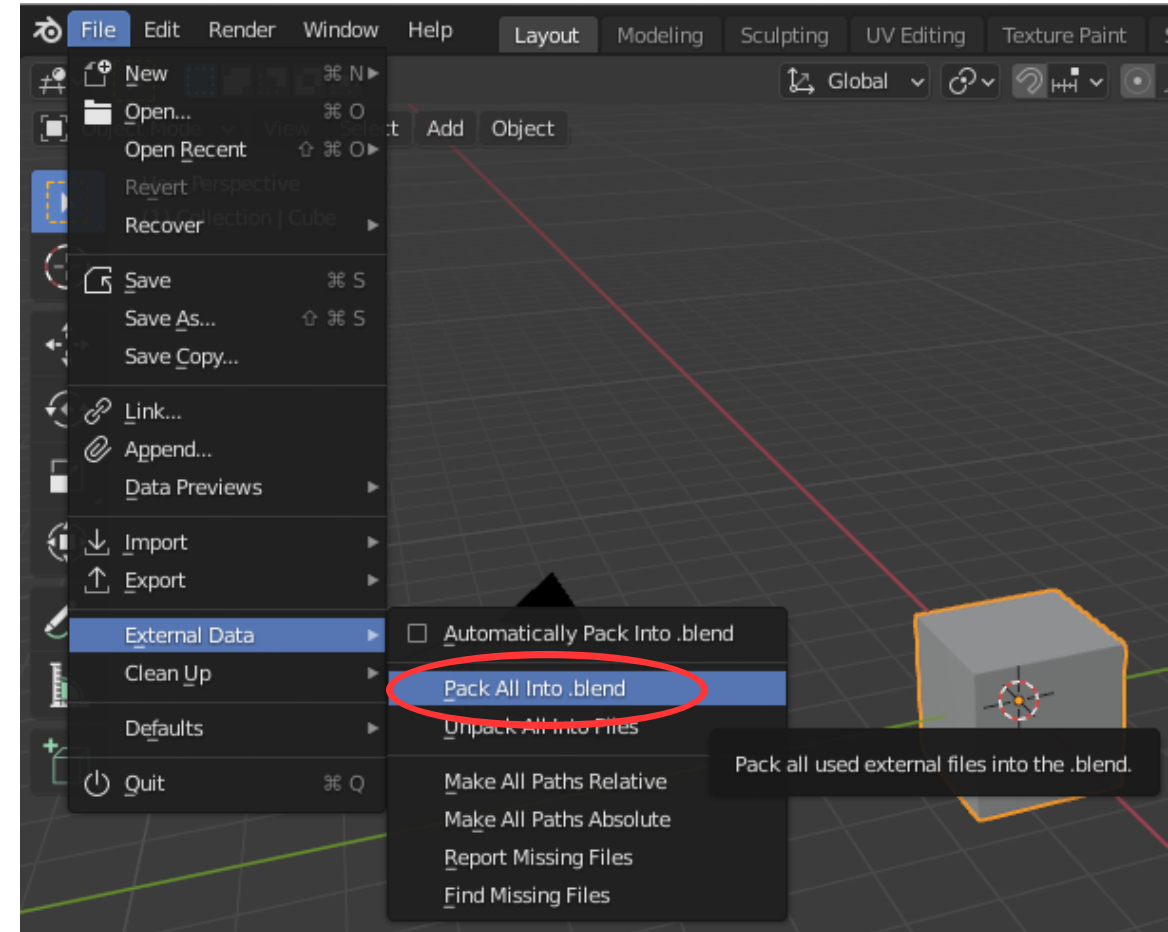
Dateien in Blender-File packen

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.

