Blender to Unity

Kommentare

# GLTF

* Modell darf Faces mit mehr als 4 Vertices enthalten (werden trotzdem dargestellt)

## Sketchfab

### Vorteile

* Extrem einfach Modelle hochzuladen
* Materialien werden direkt übernommen
* Modell wird gut umgewandelt

### Nachteile

* Max. 50 MB Blender Files
* Account muss erstellt werden (Verknüpfung mit Google möglich)
* Große Dateigröße (36MB auf 23MB)

## Direct Export

### Vorteile

* Einfach zu exportieren
* Alle Daten in einem File (Mats, Texturen)

### Nachteile

* Recht große Dateien (von 36MB auf 25MB)
* Erst ab Blender 2.83 zuverlässig möglich
* Roughness, Ambient Occlusion und Metallic Maps werden nicht unterstützt.

# FBX

## Vorteile

* Relativ einfach zu exportieren
* Kleine Dateigröße

## Nachteile

* Texturen werden nicht im FBX File mit exportiert (keine Unterstützung von Unity)
* Die Informationen zu den Materialien (vor allem Shader) werden teilweise schlecht übernommen und müssen für jedes Modell angepasst werden
* Faces mit mehr als 4 Vertices werden nicht dargestellt

# OBJ

## Vorteile

* Kleine Dateigröße

## Nachteile

* Materialien und Texturen werden nicht von Unity unterstützt und müssen manuell nachbearbeitet werden
* Keine Unterstützung der Texturen
* Faces mit mehr als 4 Vertices werden nicht dargestellt

# Blender Modell Anforderungen

* Alle Objekt UVs unwrappen
* Ambient Occlusion Nodes rausnehmen
* Metallic Nodes sind irrelevant, werden nicht übernommen, besser rausnehmen
* Roughness Nodes rausnehmen

## GLTF 2.0

* „Custom Properties“ im Export Fenster, unter „Include“ aktivieren
* „Materials“ und „UV’s“ im Export Fenster, unter „Geometry“ aktivieren

## OBJ

* „Write Materials“ im Export Fenster, unter „Geometry“ aktivieren
* „Path Mode“ im Export Fenster, unter „Transform“ auf „Copy“ stellen

## FBX

* „Custom Properties“ im Export Fenster, unter „Include“ aktivieren
* „Path Mode“ im Export Fenster auf „Copy“ stellen

# Unity Import

* GitHub Unity Library „Siccity/GLTFUtility“ herunterladen und installieren
* Unity Asset Package “Newtonsoft.JSON” aus dem Asset Store herunterladen und installieren