

BRICKS & GOGGLES

Beyond imagination

Archicad to Virtual Reality in Oculus Rift

- Totaal aantal polygonen model onder de 1.000.000
- Enkele meshes maximaal 65.000 polygonen
- Onderdelen met verschillende textures moeten niet in dezelfde mesh.
- Niet in NURBS tekenen maar in meshes.
- Model getextureerd.
- Namen van texturen en elementen overeenkomend en goed gegroepeerd.
- Oriëntatie van de texturen in de juiste richting zetten.
- Ronde vormen, minder rond maken (bijv. 8-hoekig)
- Check dat er geen overlappende faces zijn.
- Check dat er geen dubbele objecten zijn.
- Model aanleveren als .skp (Sketchup)
- Losse texturen map aanleveren.
- Referentie materiaal meesturen als screenshots.