



Comment exporter vos fichiers 3D pour une exploitation en réalité virtuelle.

1) Format de fichiers

Exporter votre modèle 3D en FBX ou en OBJ.

Si votre logiciel de CAO ne dispose pas d'option pour exporter vos fichiers dans ces formats, contactez moi à l'adresse clovis.arnaud@capvirtuel.com pour une prise en charge par nos services.

2) Taille des fichiers

Il est conseillé d'exporter des fichiers 3D qui ne dépassent pas les 20 000ko.

Si votre scène dépasse la taille recommandée, vous pouvez l'exporter en plusieurs fichiers.

3) L'origine de la scène

Lors de l'exportation de vos fichiers 3D assurez-vous que tous les éléments disposent des mêmes coordonnées spatiales d'origine. Cela permet de conserver la position de vos modèles lors de l'import dans Unity.

4) Fusionner vos Mesh 3D

Pour faciliter la manipulation, veuillez fusionner les mesh 3D qui composent le même élément (exemple : fusionner tous les éléments d'une machine en un seul modèle).

5) Nomination

Renommer les modèles 3D de votre scène pour une compréhension optimale lors de l'import sur Unity.

6) Suppressions des éléments superflus

Unity ne prendra en compte que les modèles 3D (maillage 3D) de votre scène.

Vous pouvez donc supprimer tous les éléments superflus de votre scène (lumière, caméra, plan 2D.... etc)

7) Information complémentaire

En plus de vos modèles 3D, vous pouvez joindre aux fichiers toutes les informations relatives à votre projet : Plan 2D, visuel établi, schéma, vidéo... etc.

Ces informations assurent une meilleure prise en charge par nos services.