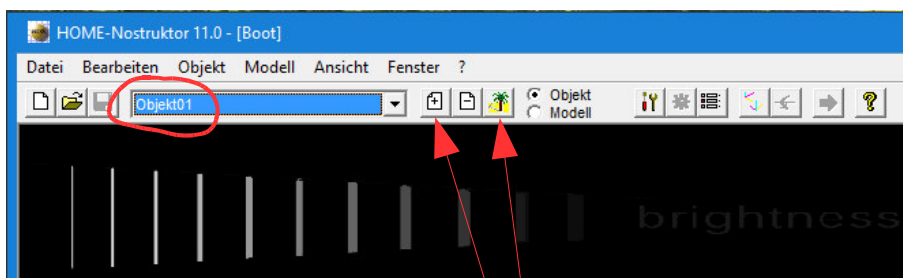


Neue Objekte und/oder LOD-Stufen

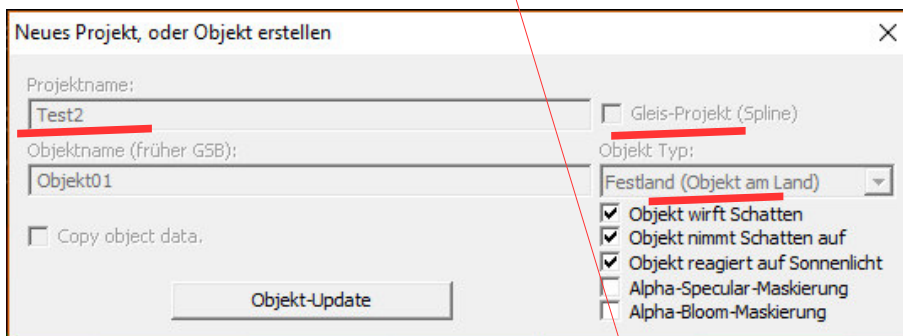
Wenn man im HOME-Nostruktur ein neues Projekt anlegt (Datei/Neues Project), öffnet sich zunächst ein Fenster, in dem man den Namen des Projektes und des ersten Objekts angeben kann.



Es lassen sich bereits Eigenschaften vorwählen und der Objekt Typ auswählen (Festland / Wasser / unter Wasser). Diese Einstellungen lassen sich später nicht (oder zumindest nicht ohne zusätzlichen Aufwand) ändern. Die Einstellungen unter dem Objekt Typ lassen sich im Programm noch abändern.

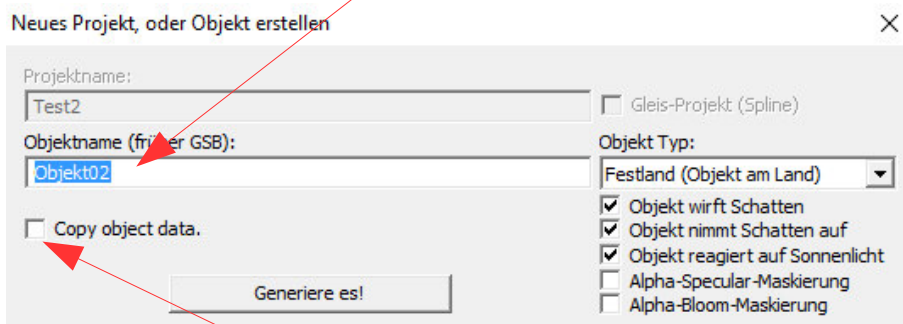


Dazu kann man für jedes Objekt die Schaltfläche 'Rendering und Einstellung des Schattens' benutzen, der erneut das erste Untermenue aufruft, wobei Namen und Objekt Typ 'ausgegraut' sind.



Um ein weiteres Objekt anzulegen, klickt man auf die Schaltfläche 'Plus'.

Im folgenden Menue kann man den neuen Namen angeben und wiederum die Eigenschaften vorwählen.

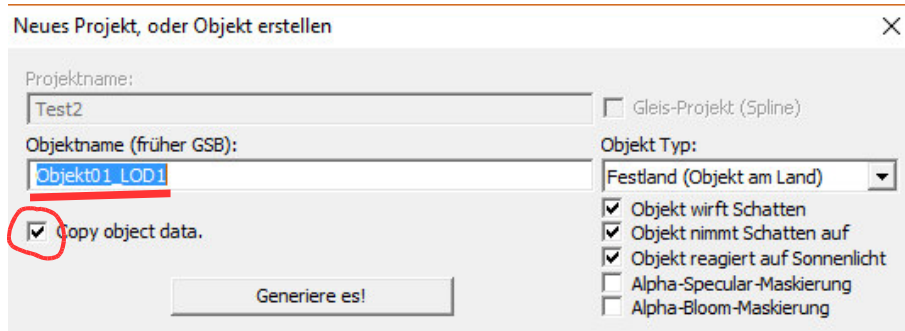


Mit 'Generiere es!' wird ein neues, leeres Objekt erstellt.

Wenn man das Quadrat vor 'Copy object data' anklickt (es erscheint ✓), wird der gesamte Inhalt des Objektes kopiert. Diese Funktion kann man zum 'Umbenennen' eines Objektes benutzen (anschließend kann das Original gelöscht werden – ggf. muß das Objekt neu eingebunden werden



Wenn man beim Anklicken der Schaltfläche 'Plus' zusätzlich die 'Schift-Taste' gedrückt hält, dann erscheint folgendes Menü.



Diesmal wird der Haken an 'Copy object data' automatisch gesetzt und als Objektname wird der aktuelle Objektname mit dem Zusatz _LOD1 angeboten (sollte es LOD1 schon geben oder das angewählte Fenster heißt bereits *_LOD1, dann wird LOD2 angeboten).

Nun kann man nach Herzenslust Änderungen und Vereinfachungen vornehmen, je nach Objekt kann man die letzte LOD-Stufe auch 'leer' lassen.

In älteren HOME-Nos Versionen mußte man für jedes Objekt alle benötigten LOD-Stufen erstellen. Ab HOME-Nos11 reicht es, wenn man die LOD-Stufen erstellt, in denen tatsächlich Änderungen erfolgen. Für die fehlenden LOD-Stufen wird jeweils die vorherige automatisch genommen.

Beispiel:

Ein Modell soll mit 5 LOD-Stufen erstellt werden (*, *_LOD1, *_LOD2, *_LOD3 und *_LOD4)

Eines der Objekt besteht nur aus einem Quadrat, so daß es sich nicht vereinfachen läßt. Dann kann man die LOD-Stufen 1 bis 4 weglassen und das Original-Objekt wird in allen LOD-Stufen verwendet.

Oder man erstellt LOD4 als 'leeres' Objekt, dann wird das 'Original' in den ersten 4 LOD-Stufen verwendet, ab der Entfernung für LOD4 wird das Objekt ausgeblendet.

Für ein komplexes Objekt kann man eine Vereinfachung in LOD1 einbauen und alle anderen LODs weglassen, dann wird LOD1 auch für die weiteren LOD-Stufen verwendet.