GUIDE^{3D} **DETAILSTUFEN** | *LEVEL OF DETAILS*

Issue D | 11. October 2012



Vogel-Perspektive | Bird's-eye view



Die unten dargestellten Detailstufen präsentieren das Spektrum der Möglichkeiten: von einfach / schnelle Erstellung bis spektakulär / aufwändig.

The level of detail shown below present the spectrum of possibilities: from a simple / fast-setup to spectacular / *elaborate* implementation.



Perspektiven: min. Vogel- und Ich-Perspektive

Gebäudegeometrie: detailliert

Anzahl der Gegenstände: hoch / optimal

Perspektiven: Vogel- und Ich-Perspektive

Anzahl der Gegenstände: geringfügig erhöht

Umgebung: texturiert und geometrisch einfach

Texturierung innen: authentisch Texturierung außen: authentisch Beschilderung: mehrfach

Lichtmodell: komplex / realistisch

Umgebung: texturiert und geometrisch komplex

Himmel: fotorealistisch Aufwand & Kosten: hoch

Realismusgrad: *

Gebäudegeometrie: normal

Texturierung innen: erweitert Texturierung außen: einfach Beschilderung: mehrfach **Lichtmodell:** einfach (Flatshading)

ENSATIONAL

DVANCED

BASIC

In der einfachen Detailstufe basic steht keine Ich-Perspektive zur Verfügung.



Realismusgrad: *

Himmel: einfach

Aufwand & Kosten: mittel

Perspektiven: Vogel-Perspektive Gebäudegeometrie: einfach Anzahl der Gegenstände: minimal

Texturierung innen: keine Texturierung außen: keine Beschilderung: einfach

Lichtmodell: einfach (Flatshading) Umgebung: geometrisch einfach

Himmel: keiner

Aufwand & Kosten: gering

Realism: ★ ★ ★

Building geometry: simple **Number of objects:** minimal