

Visualiseerimine ja VR – esituse juhendmaterjal

Antud iseseisva töö eesmärk on luua oma lõplikust **InfraWorks** mudelist interaktiivne mäng. Kasuta kogu mudeli ala (ehk 1 x 1 km kaardiruutu, kus on peal nii sinu valitud sõiduteed, viadukt/sild kui ka lisatud hooned). Seega kasutad sa seda **InfraWorks** mudelit, mida on uuendatud lähtuvalt **Moodul 02** tegevustest (eksportisid nõutud näidishooned, vähemalt 3, **InfraWorks** mudelisse ja veendudes, et nendes kohtades ei jääks alles siis vana hoonet).

Lähteülesanne

- 1) Veendu, et oleks installeeritud **Autodesk InfraWorks**, **Autodesk 3ds Max** koos lisatarkvaraga **Autodesk 3ds Max Interactive**.
- 2) Ekspordi **InfraWorks** mudel (kogu kaardiruudu ehk 1x1 km ulatuses) ning impordi see **3ds Max** tarkvarasse. Teosta vajalikud muudatused.
- 3) Ekspordi **3ds Max** mudel **3ds Max Interactive** lisatarkvarasse ning valmista ette interaktiivne mäng.
- 4) Loo **Package Project for Windows**, salvesta see omaette kataloogi ning esita kogu kataloog kodutöö esitusena.

Esituspakett (failid)

- 1) **Autodesk InfraWorks** tarkvaras tehtud ekraanipilt, mis kajastab teostatud mudelit, mis eksporditakse **3ds Max** tarkvarasse.
- 2) **3ds Max Interactive** tarkvaras tehtud nn **Final** alamkataloog (mitte kokku pakkida, lisada kataloogina).

Esituslingi loomine

Kasuta eelnevalt loodud failide jagamise süsteemi ning laadi nõutud failid (pildid) esituskataloogi: 01-esitamiseks/05 Moodul. **Pane tähele, et „01-esitamiseks“ alamkataloogid võivad sisaldada ainult neid faile, mida on nõutud esitlemiseks.**

Esituslingi jagamine

Moodulite järelmõtlemiseks seksioonis on kodutöö esitamise link:



Kodutöö esitamiseks järgi juhiseid, kopeeri näidistekst ning muuda vastavalt oma projektile (teostusele).