

Podmínky pro odevzdání podkladů pro potřeby prezentace ve virtuální realitě / Conditions for submitting materials for presentation in virtual reality

- Vstupní podklady pro zpracování virtuální reality mohou být 3D modely ve formátech: OBJ, SKP, FBX, 3DS.
- Hmotový 3D model nesmí přesáhnout 10 milionů faces.
- Hmotový 3D model by měl být v míře detailu budov, kdy je patrné dělení na patra a členění fasád (obrázek níže je dobrou ilustrativní ukázkou).
- Hmotový 3D model by měl buď obsahovat stromy, případně být doprovázen situací s legendou, podle které se do virtuální reality stromy doplní. Zeleň ve výsledné virtuální realitě bude schematická a zjednodušená (viz obrázek níže) – do každého návrhu budou umístěny stromy, které nebudou fotorealistické, ale schematické. Trvalkové záhony, dekorativní traviny, popínavky a podobné prvky se do virtuální reality nezahrnují.
- Hmotový 3D model by měl být doprovázen i screenshoty/vizualizacemi ve formátu JPG nebo PDF pro vizuální kontrolu.

Zpracovatel neručí za chyby v 3D modelech způsobené neodborným exportem.

- Input materials for creating the virtual reality environment may include 3D models in the following formats: OBJ, SKP, FBX, 3DS.
- The 3D mass model must not exceed 10 million faces.
- The 3D mass model should have a level of detail corresponding to building scale, showing clear floor divisions and façade articulation (the image below is a good illustrative example).
- The 3D mass model should either include trees or be accompanied by a site plan with a legend indicating where trees should be added in the virtual reality environment. Vegetation in the final VR output will be schematic and simplified (see image below) – each design will include trees that are not photorealistic but stylized. Perennial flowerbeds, ornamental grasses, climbing plants, and similar elements will not be included in the virtual reality environment.
- The 3D mass model should also be accompanied by screenshots or visualizations in JPG or PDF format for visual verification.

The contractor is not responsible for errors in the 3D models caused by improper or unprofessional export.

