

(!) Objektbau - Probleme & Lösungen beim Bau von Szenerieobjekten

Table Of Contents

- [1 Falsche Renderreihenfolge](#)
 - [1.1 Problem](#)
 - [1.2 Hintergrund](#)
 - [1.3 Lösung](#)

1 Falsche Renderreihenfolge

1.1 Problem

Insbesondere in Bezug auf halb-transparente Meshs spielt die Renderreihenfolge eine entscheidende Rolle. Nun kann es passieren, dass im Content-Tool alles stimmt, die Reihenfolge in der Simulation aber falsch ist.

1.2 Hintergrund

Das Content-Tool fasst beim Export identische Materialien zusammen und dann wiederum Meshs, die komplett identische Eigenschaften haben (also Material, Animation, Sichtbarkeit usw.). Dies führt dann oft dazu, dass sich die Reihenfolge ändert; da im ContentTool aber stets die nicht-zusammengefasste Version gezeigt wird, sieht dort alles normal aus.

1.3 Lösung

Es ist eine Mesh-Eigenschaft geplant, dass es nicht mit anderen zusammengefasst werden darf. Solange dies nicht der Fall ist, kann das Mesh dadurch "getrennt" werden, dass es andere Eigenschaften hat:

- Andere Sichtbarkeit (Variable, Flags...)
- Andere Animation
- Anderes Material, wobei zu beachten ist, dass das Material auch wirklich "anders" ist, also mindestens ein Parameter ein klein wenig anders eingestellt wird. Das sollte schon reichen! 😊

Meldung "Grundriss konnte nicht generiert werden, ..."

Problem

Es erscheint die Meldung "Grundriss konnte nicht generiert werden, vermutlich aufgrund der Komplexität der 3D-Objekt-Form. Bitte prüfen Sie das Resultat auf dem Grundriss-Dialogfeld"

Hintergrund

Lösung