

Nomenclature des matériaux

Certains éléments 3D doivent être renommés dans votre logiciel de CAO pour garantir une utilisation optimale en réalité virtuelle. Vous trouverez ci-dessous la liste des noms des matériaux :

| Type | Description | Mots clés |
|-----------------|--|--------------------------------------|
| Sol* | Modification des matériaux du sol / Déplacement | so l- tiles - 175 - 176 177 - 178 |
| Vitre* | Matériau transparent | vitre - glass-3 |
| Escalier* | Création des collisions pour l'escalier / modification des matériaux de l'escalier | escalier - stair-31 |
| Murs intérieurs | Modification des matériaux des murs intérieurs | mur int - 235 |
| Murs Extérieurs | Modification des matériaux des murs extérieurs | mur ext - 9 - 10 - 11 |
| RAL7016 | Matériau Ral 7016 | ral7016 - gris ant - 16 |
| Eau | Matériau d'eau pour la piscine par exemple | eau - water - 114 |

Les mots clés sont à reporter dans le logiciel de 3D que vous utilisez.

Il vous suffit de remplacer le nom du matériau de l'élément 3D que vous souhaitez modifier par l'un des mots clés.

Par exemple :

J'ai créé un sol et je souhaite qu'il soit interactif dans KINTEZIA.

Je renomme le matériau de mon sol par « sol » ou « tiles » ou « 175 » ou « 176 » ou « 177 » ou « 178 ».

Si j'ai plusieurs sols je peux utiliser des mots clés différents pour les différencier.

* Ce symbole indique l'obligation, pour le dessinateur 3D, de nommer le matériau pour garantir un bon fonctionnement en réalité virtuelle.