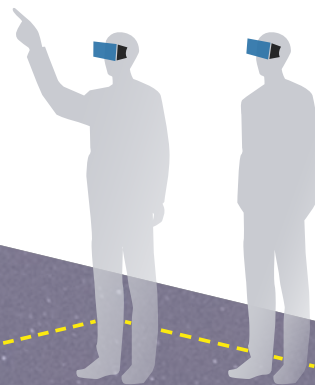
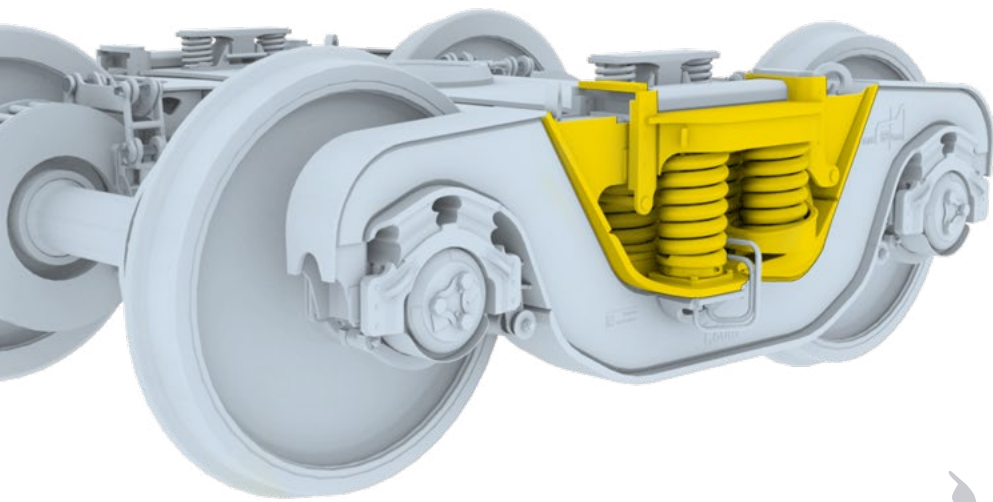




METAVR

Ihr Präsentationssystem, das wahre Größe zeigt.

Zeigen Sie maximale Produktvielfalt auf kleinstem Raum.



Anwendungsbeispiel Güterwaggon
(Kunde: VTG AG, 2017)

ab 1,5x2 m

Jetzt neue Wege gehen!

Sie bieten eine hohe Produktvielfalt oder Ware an, deren Dimension die Grenzen für unkomplizierte Kundenpräsentationen sprengt?

- vollständiges Virtual-Reality-Gesamtpaket
- dreidimensional, interaktiv & grenzenlos
- unkompliziert an jedem Ort verwendbar



1

Virtual-Reality-Paket aus Hard- und Software bestellen.



2

Digitale Inhalte generieren lassen oder die eigenen Daten (z.B. CAD) verwenden.

3

Kunden mit Ihrer individuellen VR-Präsentation überzeugen.

Mehr Informationen finden Sie [hier!](#)

ab 8.350 €*
Kaufpreis (Miete möglich)

Stellen Sie sich Ihr persönliches VR-Paket zusammen.

Hardware

(Wählen Sie Ihr Hardware-System für die optimale Wiedergabe Ihrer Präsentation)

Kiosk-System

Unsere Hardware kann auch gemietet werden.
Gerne beraten wir Sie zu unseren Verleih-Angeboten.

[› Jetzt anfragen](#)

- PC+Bildschirm (inkl. Maus+Tastatur)
- HTC VIVE VR-Brille+Stative
- Leapmotion (Hand-Trackingsystem)
- Basissoftware (Windows)

5.000 €*

Software-Module

(Wählen Sie die passenden Funktionen für Ihr VR-Paket)

Showroom

- Teleportierbarer Bereich
- Auswahl aus 3 Umgebungssetups
- 1x 3D-Objekt inkl. 5 Callouts
- Interaktionsmenü

3.350 €*

Konfigurator

- Teleportierbarer Bereich
- Auswahl aus 3 Umgebungssetups
- Turntable
- Farbwechsel (5 Basisfarben)
- Materialwechsel
- Tag / Nacht Switch
- Navigation aus 3 Höhen

4.250 €*

Kombi

(Konfigurator+Showroom)

- Teleportierbarer Bereich
- Auswahl aus 3 Umgebungssetups
- Turntable
- Farbwechsel (5 Basisfarben)
- Materialwechsel
- Tag / Nacht Switch
- Navigation aus 3 Höhen
- 1x 3D-Objekt inkl. 5 Callouts
- Interaktionsmenü

4.790 €*

Kiosk-System + Showroom: 8.350€*

Kiosk-System + Konfigurator: 9.250€*

Kiosk-System + Kombi: 9.790€*

* Alle angegebenen Preise sind Nettopreise und verstehen sich zzgl. der jeweils gültigen gesetzlichen Umsatzsteuer. In den Preisen ist für die Callouts und das Interaktionsmenü ein Basis-Design enthalten.

Das Design kann jeder Zeit z. B. an Corporate-Design-Vorgaben angepasst werden. Die Anpassungen sind in den genannten Preisen nicht enthalten und werden nach Aufwand berechnet.

Begriffsdefinition

Callout

Callouts sind interaktive Elemente, die Informationen im Text-, Foto- oder Video-Format anzeigen.



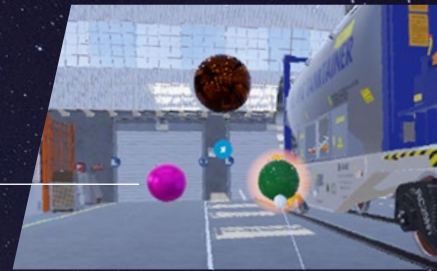
Teleportation

Die Teleportation ergänzt das räumliche Trackingsystem der HTC-Vive zur Fortbewegung in größeren Distanzen.



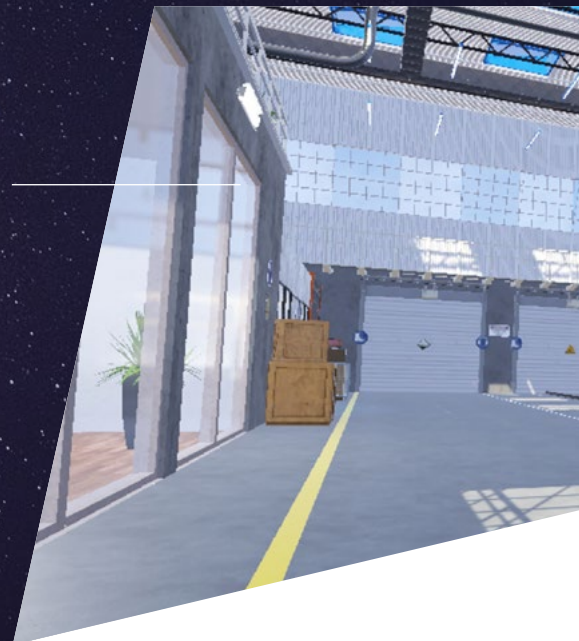
Interaktionsmenü

Das Interaktionsmenü vereint mehrere Callouts oder Menü-Elemente, um eine intuitive und schnelle Bedienung zu ermöglichen.



Umgebungssetup

Das Umgebungssetup beschreibt die Szene in der sich der Nutzer virtuell aufhält. Diese kann dem Nutzungskontext angepasst werden und beispielsweise eine Fabrikhalle oder Landschaft sein.



➤ Jetzt bestellen! ⬅

Unkompliziert und einfach. Die Übergabe mit Ihrem 3D-GUIDE.

Sie besitzen noch keine eigenen 3D-Daten?
Wir erstellen gerne ein **persönliches Angebot** für Sie.

Anforderungen 3D-Modell

Um die 3D-Modelle direkt und ohne Nachbearbeitung zu verwenden, müssen folgende Punkte erfüllt werden:

- Korrektes Format (siehe nächster Absatz)
- Topologie bestehend aus Dreiecken oder Vierecken
- Angelegte UVs für Texturen (falls Ihr Modell Texturen enthält)
- Objekt zentriert auf 0,0,0
- Screenshot des Objektes aus 3D-Programm (Referenz)

Wünschen Sie keine Nachbearbeitung Ihres 3D-Modells, wird eines der folgenden Formate benötigt:

- 3D Studio Max (.Max)
- Blender (.Blend)
- OBJ
- FBX

Soll Ihr 3D-Modell nachbearbeitet werden, benötigen wir eines der folgenden Datei-Formate:

- 3D Studio Max (.Max)
- Blender (.Blend)
- OBJ
- FBX
- AutoCAD (.DWG, .DXF)
- STP / STEP
- STL
- VRML

➤ **Bitte beachten Sie:** Die Bearbeitung hängt nicht von den Formaten ab, sondern den darin enthaltenen Daten.

Anforderungen Textur

Sollten dem Modell Texturen zugewiesen sein, bitte beachten Sie folgende Punkte:

- Überprüfen, ob die Texturen auf dem Modell korrekt dargestellt werden.
- Texturen bitte in einer Power of Two Auflösung übergeben: 64x64, 128x128, ... usw.
- Bei fotorealistischer Darstellung müssen PBR Texturen vorliegen.

Wünschen Sie eine Nachbearbeitung oder eine Anpassung der Texturen, benötigen wir bestenfalls die Formate .PSD oder .TIFF.

Folgende Texturformate können ohne Nachbearbeitung verwendet werden:

- TIFF
- JPG /JPEG
- PNG
- PSD

Für eine schnelle und fehlerfreie Bearbeitung benötigen wir die Betitelung der Texturen nach folgendem Vorbild:

- Firma_Projektname_Objekt_Diffuse_Auflösung.png
(Beispiel:) XCYDE_MetaVR_Car_Diffuse_1024.png

➤ **Bitte beachten Sie:** Die Daten werden beim Import in das MetaVR System überprüft. Eine Fehlerbehebung oder ein Re-Import wird mit zusätzlichem Aufwand berechnet.

Anforderungen Animationen

Folgende Formate werden bei animierten Objekten benötigt:

- 3D Studio Max (.Max)
- Blender (.Blend)
- FBX

Wünschen Sie die Erstellung der Animationen von der XCYDE, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- Die zu animierenden Objektteile sollten konsistent benannt vorliegen
- 3D-Objekte und Dateien bitte auf die wesentlichen Teile reduzieren
- Soll das 3D-Objekt deformiert werden, muss es aus Vierecken bestehen

➤ **Sehr wichtig:** Bitte stellen Sie einen verständlichen Funktionsablauf der Animationen oder Funktionen in Form von Zeichnung oder Video und einen Ansprechpartner zur optimalen Umsetzung Ihres Projekts zur Verfügung.