

3D

Die Digitalisate in Bild, Text, Ton, Video und **3D** brauchen unterschiedliche Dateiformate für je Archivkopie, Nutzungskopie und Ansichtskopie.

Hochwertige und hochauflösende Daten können in den Formaten *.OBJ oder *.DAE gespeichert werden.

3D-Dateiformate

Zweck	Erwünschtes Dateiformat
Archivkopie	<ul style="list-style-type: none">• glTF/GLB• X3D• STL• OBJ• DAE• PLY• WRL• DICOM• IFC
Nutzungskopie	<ul style="list-style-type: none">• glTF/GLB• X3D• STL• OBJ• DAE• PLY• WRL• DICOM• IFC
Ansichtskopie	<ul style="list-style-type: none">• glTF/GLB (<i>Viewer vorhanden</i>)• X3D (<i>derzeit noch kein Viewer</i>)

Gängige Formate für Anwendungen der **Virtual Reality** und **Augmented Reality** sind *.USDZ und *.glTF.

Für den **3D-Druck** ist *.STL und für die Webvisualisierung sind *.X3D und *.GLB weitverbreitet.

Die Liste der 3D-Formate ist nicht vollständig, da 3D-Modelle für unterschiedliche Einsatzzwecke erstellt werden und mit diesen entsprechende optimierte Formate einhergehen. Ein wichtiges Kriterium für die angeführten 3D-Formate ist der Zugang zu 3D-Inhalten in Industriestandardformaten, die von den Nutzern angezeigt werden können, ohne dass sie zusätzliche Software installieren müssen. Das Einbetten von 3D-Inhalten in PDF-Dokumenten wird nicht empfohlen.

Literaturhinweise:

- [Kulturpool Forum: 3D-Digitalisierung](#) (Anmeldung nötig)
- [IANA: Liste aller MIME-Typen für 3D \(*model*\)](#)
- [Angela Kailus: Handreichung für ein FAIRES Management kulturwissenschaftlicher Forschungsdaten. 10. Empfehlungen für Dateiformate](#)
- [CARARE: 3D und Virtuality Training Hub: 3D and Virtual Reality](#)
- [Europeana Pro: 3D Content in Europeana](#)
- [Europeana Pro: Introducing the Europeana Common Culture 3D pilot](#) (11.12.2020, aktualisiert 6.11.2023)
- [European Commission \(2022\): Basic principles and tips for 3D digitisation of cultural heritage](#)
- [Fileformat.com: Erfahren Sie mehr über 3D-Dateiformate und APIs, die 3D-Dateien öffnen und erstellen können](#) (Original Englisch)
- [Web3D Consortium: Open Standards for Real-Time 3D Communication](#)



di

e

Version #42

Erstellt: 6 Dezember 2022 18:16:34

Zuletzt aktualisiert: 4 Dezember 2024 09:37:41 von JP