Fiche Openspace3D : utiliser une échelle

Présentation

Les matériaux physiques peuvent être définis pour chaque objet pour préciser le comportement entre deux matériaux physiques.

A la création d'une scène, deux matériaux physiques sont définis :

- le matériau physique **default** ;
- le matériau physique **Avatar** appliqué notement sur la caméra dans les PlugITs de navigation comme le **FPS like controller**. Cela permet de gérer la **collision** entre la caméra et les objets de la scène

Les matériaux physiques permettent de modifier le comportement de la navigation en fonction d'un objet, par exemple une piscine où une **balle peut flotter** ou une échelle sur laquelle on peut **grimper**.

Le lance le logiciel OpenSpace3D

J'utilise le raccourci du bureau pour lancer le logiciel ${\bf OpenSpace3D}$:

Grimper à une échelle

J'exporte l'échelle au format COLLADA depuis Sketchup

J'utilise l'objet 3D echelle.skp créé avec SketchUp et j'exporte dans le format de fichier COLLADA qui est utilisable par OpenSpace 3D.

Tu peux télécharger le fichier Echelle (ladder) ladder.skp

• je regarde le **tutoriel** pour voir comment utiliser les **matériaux** pour **grimper** à une échelle :

Utilise la **molette** de la souris et la touche **CTRL** pour faire un Zoom avant ou un **Zoom arrière** afin de bien voir le tutoriel.

Pour arrêter une animation utilise la combinaison de touches CRTL + Backspace

echelle.swf

Les fiches de OpenSpace3D ...

Je reviens à la liste des Fiches OpenSpace3d.

From:

/ - Les cours du BTS SIO

Permanent link:

/doku.php/icn/openspace3d/physiqueechelle

Last update: 2017/04/03 13:24

