Fiche Openspace3D: les ressources graphiques

OpenSpace3D est développé avec le langage Scol. Ces deux logiciels sont distribués sous licence GNU LGPL.

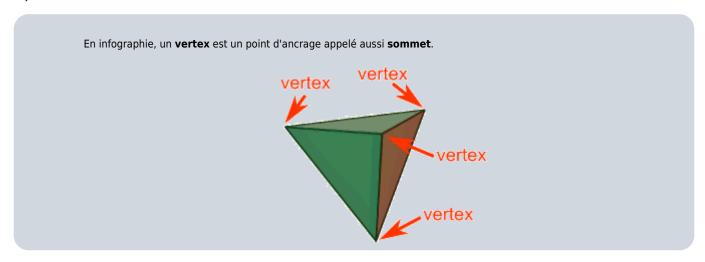
L'exécution des applications Scol se fait avec le client Scol Voyager.

Ces applications (Scol et donc OpenSpace3d) utilisent le moteur 3D open source Ogre 3D.

Les types de ressources

Les fichiers Meshes

Les fichiers .mesh sont des objets 3D composés de vertex et de triangles. Ils peuvent aussi contenir des poses, différents états d'un objet et des animations de déformation.



Les matériaux

Les fichier .material sont des scripts (des petits programmes) qui définissent le comportement et l'affichage des matières sur un objet

Pour en savoir plus voir la documentation de Ogre3D: http://www.ogre3d.org/docs/manual/manual_14.html

Les textures

Les textures sont les images affichées sur une matière d'un objet 3D.

Les particules

Les fichiers .particle sont des scripts qui définissent l'affichage et le comportement des particules. Cela permet de réer des effets spéciaux comme de la fumée ou du feu.

Pour en savoir plus voir la documentation de Ogre3D : http://www.ogre3d.org/docs/manual_34.html

Il existe des logiciels pour créer des fichiers particules dans une interface graphique : http://www.ogre3d.org/tikiwiki/Ogre+Particle+Lab

Last update: 2016/04/23 15:19

Les Skeletons

Les fichiers **.skeleton** sont associés à un fichier **.mesh** pour définir le squelette d'un objet. Ils sont utilisés pour créer des animations de personnages ou de structures.

Les animations

Il y a plusieurs méthodes d'animations selon les besoins dans une scène 3D :

- Node animations pour animer des éléments (noeuds) d'une scène comme déplacer un objet d'un point à un autre ou ouvrir/fermer une porte.
- Morphing / Vertex animations permet d'animer un objet en déplaçant les vertex qui le compose. On anime ainsi les expressions d'un visage ou des déformations sur l'objet.
- Skeleton animations pour animer des personnages (motion capture) ou des structures réalistes.

Les noms des ressources

Il est fortement **déconseillé** d'utiliser dans les noms des ressources des espaces ou des caractères spéciaux. Utilisez "_" à la place du caractère espace.

Les fiches de OpenSpace3D ...

Je reviens à la liste des Fiches OpenSpace3d.

From:

/ - Les cours du BTS SIO

Permanent link:

/doku.php/icn/openspace3d/ressourcesgraphiques

Last update: 2016/04/23 15:19

