

INTEGRATEUR OpenSpace3D



OBJECTIFS :

La formation OpenSpace3D a pour objectif de permettre à l'apprenant de devenir autonome dans la scénarisation d'une application 3D temps réel en maîtrisant le fonctionnement général d'OpenSpace3D.



TRAVAUX
PRATIQUES



Formacode : 46003

Durée : 2 jours

Lieu : Sur site ou dans nos locaux

> PUBLIC CONCERNE

Infographiste 3D temps réel, webdesigner, développeur Flash.

> PRE - REQUIS

Connaissance de 3dsMax (modélisation low poly).

> PEDAGOGIE

A partir d'un template de scène graphique et d'un scénario utilisateur d'application 3D temps réel interactive, l'apprenant doit procéder à la scénarisation de l'environnement en recréant toutes les interactions nécessaires à son fonctionnement.



CONTENU DE LA FORMATION

Module 1

Introduction à OpenSpace3D
Présentation du projet OpenSpace3D, histoire & Technologie, interface Générale.

Présentation avancée de la technologie SCOL
Technologie Scol (machine virtuelle et langage), pré-requis et spécificités.

Modeleurs et Exports pour OpenSpace3D
Rappel de notions de 3D temps réel, les Exports compatibles, exemple pratique: OgreMax, paramétrage de l'export, création du dossier de projet, réglages des paramètres de base, initiation et prise en main, utilisation avancée, les matériaux, les lumières, la caméra, animations, LOD, les shaders

Module 2

Import dans OpenSpace3D
Les différents formats de ressources pour Ogre (scene, object, light, camera, bones, animation, shader...)

Gestion des Ressources dans OpenSpace3D
les groupes de ressources
les ressources directories
exemple d'Import (.scene, .mesh, .material ...)

Module 3

L'Édition 3D, l'Arbre de Scène, Position/Orientation/Echelle des ressources, outils de travail, les modes de navigation en Édition 3D.

Module 4

Les PlugITs
La notion d'Action/Événement
L'Ergonomie de l'éditeur de fonctions
Les différents types de PlugITs
Input, Interface, Material, Maths, Media, Misc, Navigation, Network, Object, Physics, Rendering
Diffuser une application
Application local, application