



EXPORT OGRE 3D pour OpenSpace 3D



OBJECTIFS :

La formation «Export Ogre3D pour OpenSpace3D » a pour objectif de permettre à l'apprenant de devenir autonome dans l'export de ses ressources 3D dans le format Ogre3D pour ensuite pouvoir utiliser ses ressources en les important dans OpenSpace3D.



TRAVAUX
PRATIQUES



Formacode : 46003

Durée : 1 jour

Lieu : Sur site ou dans nos locaux

> PUBLIC CONCERNE

Infographiste 3D temps réel.

> PRE - REQUIS

Connaissance de 3dsMax ou Blender (modélisation low poly).

> PEDAGOGIE

Apprentissage par la pratique.
Consolider les acquis et de faciliter l'accès à l'autonomie.

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.

Module 2

Paramètres de l'export, paramètres de la scène, préparation des dossiers de projet.

Configuration des objets et des matériaux : Les techniques, les passes, les textures, les textures animées, les textures de réflexion, les shaders, configuration des lumières et des caméras.

Module 3

Animations : Skeletal, morphing, nodes animation (ogre max)

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 Personnalisé

Personnalisez vous-même votre formation (sous forme de questions) afin de vous garantir un apprentissage efficace tout en allant à l'essentiel.

