

# Ogre 3D

# Inhalt

- Was ist Ogre 3D?
- Entwicklung
- Verwendung
  - Lizenz
  - Ports & Wrappers
- Vorteile/Nachteile
- FAQ
- Erste Schritte
- Games
  - Open Source
  - Lizenz-Spiele
- Demo
- Quellen

# Was ist Ogre 3D

- Ogre (Object-Oriented Graphics Rendering Engine) ist eine in C++ geschriebene Open-Source-Grafik-Engine zur Darstellung von 3D-Grafiken
- Unterstützte Betriebssysteme sind Windows, Linux, Mac, somit Plattform-unabhängig

# Entwicklung

- Reine Grafik-Engine
  - Ohne Spiel oder Physiksimulation , jedoch mit Addons erweiterbar
- Bibliothek für Maus, Tastatur und Joystick vorhanden
- Unterstützung für die Grafikschnittstellen OpenGL und DirectX 9 und 11
- Kontinuierliche Verbesserung durch Community

# Verwendung

- MIT-Lizenz
  - Komplette frei nutzbar und veränderbar
- Ports & Wrappers
  - Portierungen für Perl, PureBasic, Java, Python, .NET und Haskell

# Vorteile/Nachteile

- Vorteile:
  - Gut strukturierter Code
  - Betriebssystemunabhängig
  - Materialsystem mit hoher Funktionalität
  - Sehr ausführliche Doku

## Nachteile:

- Relativ komplizierte Shadereinbindung
- Keine (komplexe) Gui
- Addons für Grundfunktionalität notwendig (wie z.B. Sound)

# FAQ

- Wie starte ich Ogre?

Im Prinzip gar nicht. Man baut ein Programm, das auf die Librarys zugreift.

- Muss ich Ogre erst aus dem Source Code bauen?

Nein, Ogre wird als Binary Library inkl. Header Files für alle gängigen Betriebssysteme angeboten

- Welche Hardware wird benötigt?

Ogre läuft mit allen Grafikkarten, deren Treiber eine Unterstützung für OpenGL ab der Version 1.2.1 bieten

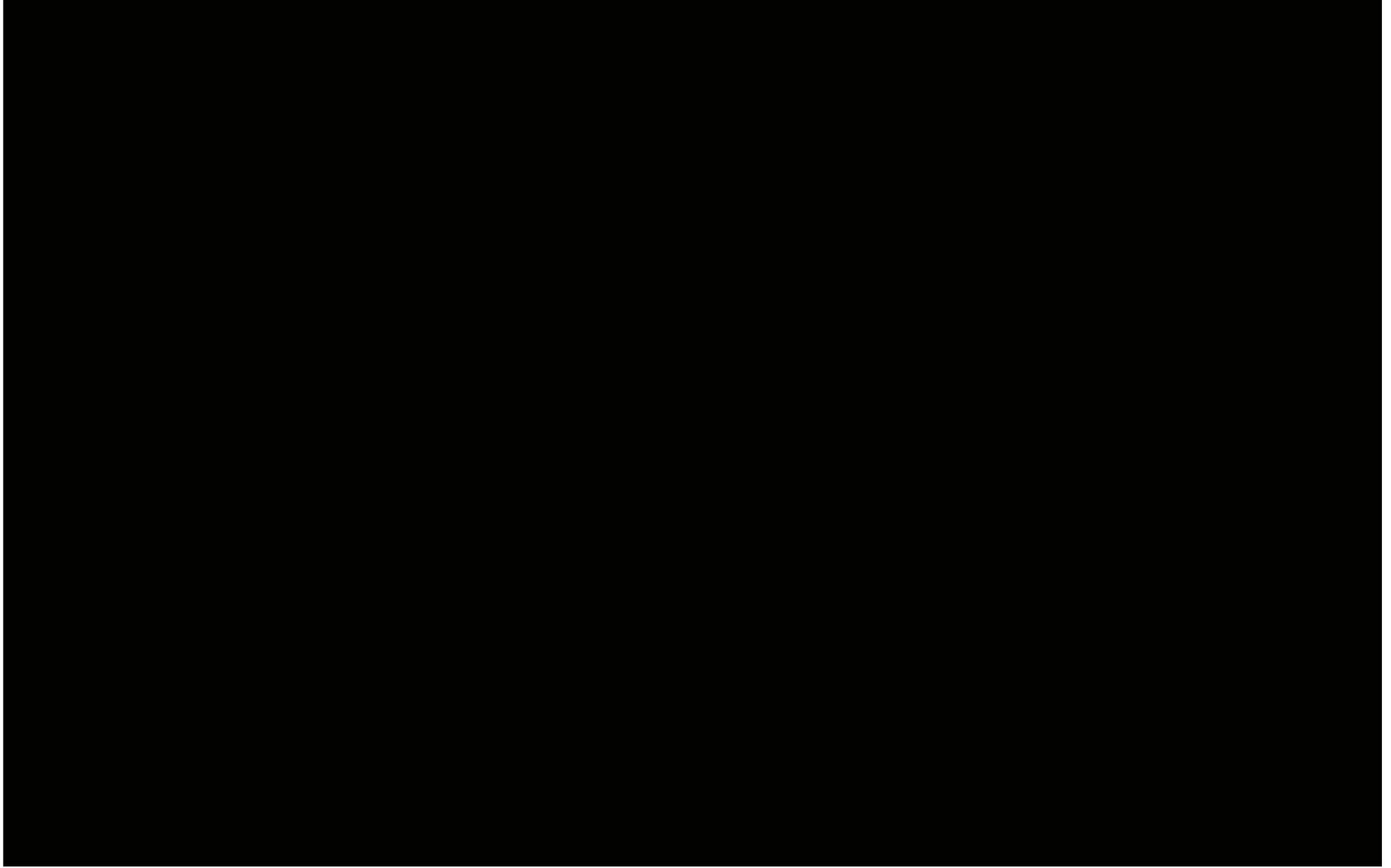
# Erste Schritte

- Klasse Root
  - Wichtig für alle Ogre-Programme
  - Erlaubt Zugriff Auf Config-Dateien
- plugins.cnf
  - Plug-In-folder & Plug-Ins
- ogre.cnf
  - Erlaubt Einstellungen der Plug-Ins
- ogre.log
  - Diagnose & Exception Logging

# Games

- Open Source Projekte
  - Summoning Wars
  - Trinity Reign
  - World Forge
- Kommerzielle Projekte
  - Torchlight 2
  - Dungeons
  - Pacific Storm

# Demo



# Quellen