

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 builden?

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

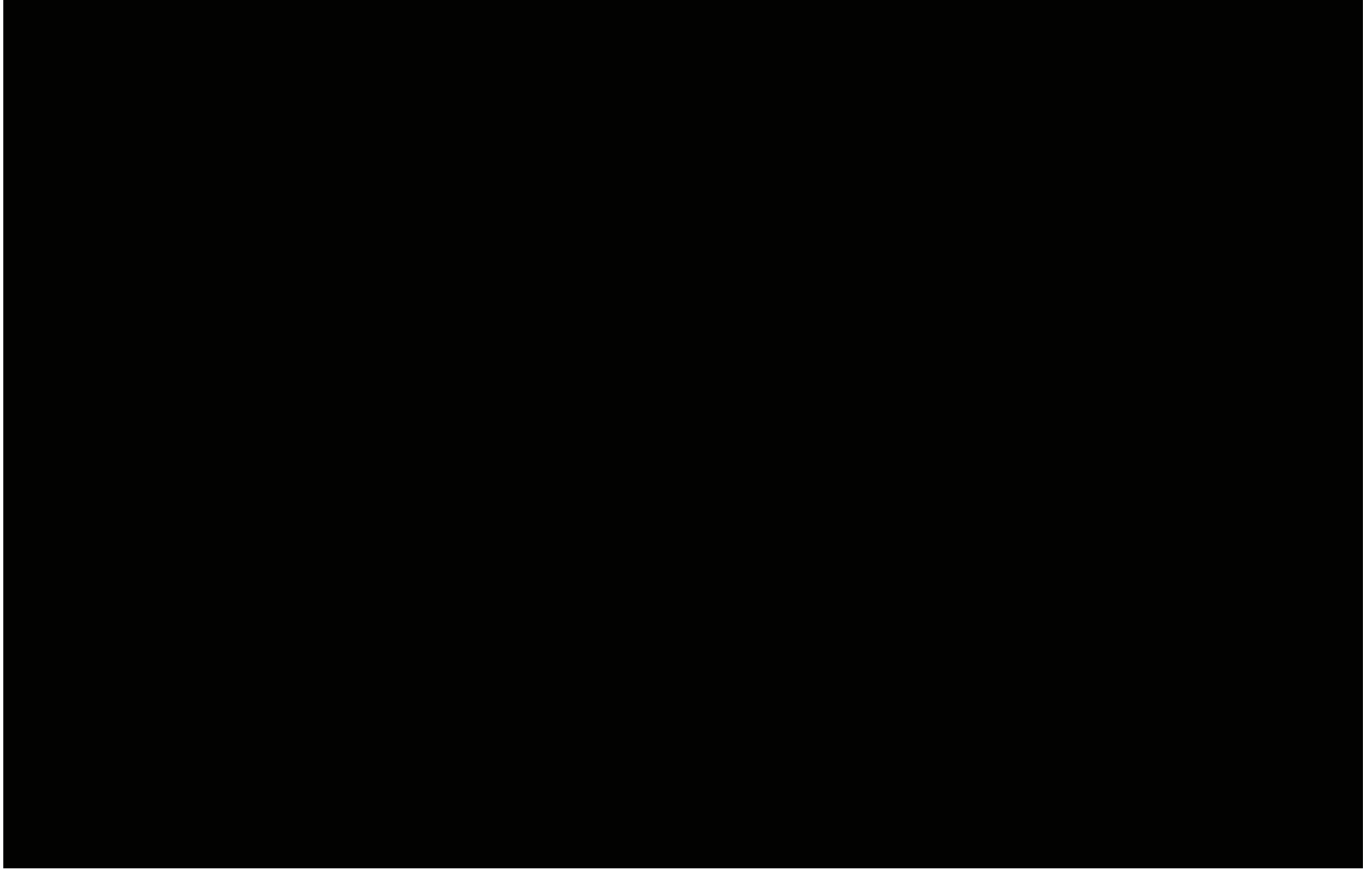
Erste Schritte

- 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