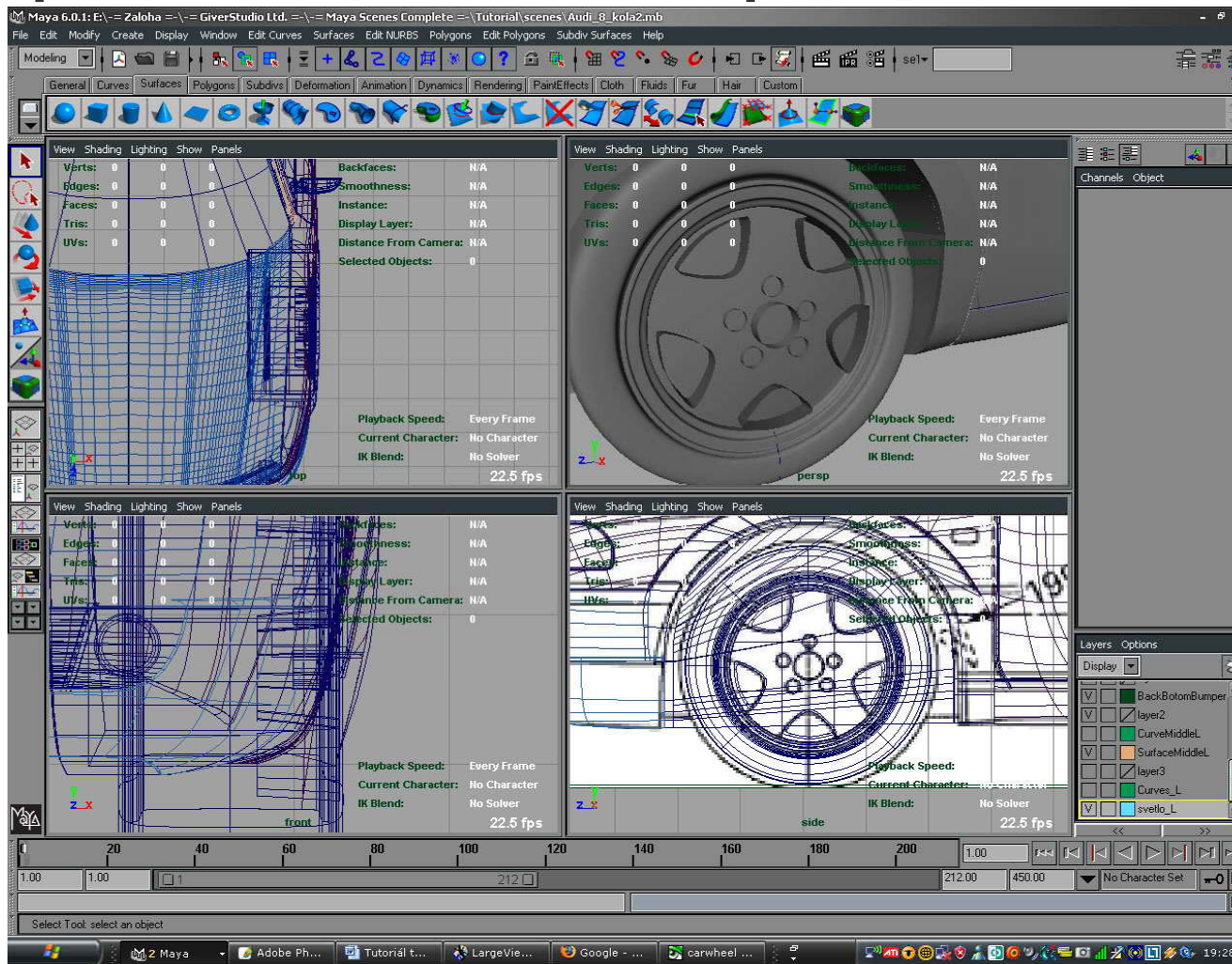


Praktische Beispiele für 3D Modellierung

Athanasios Karamalis

Komplexe 3D Modelle ohne OpenGL Code



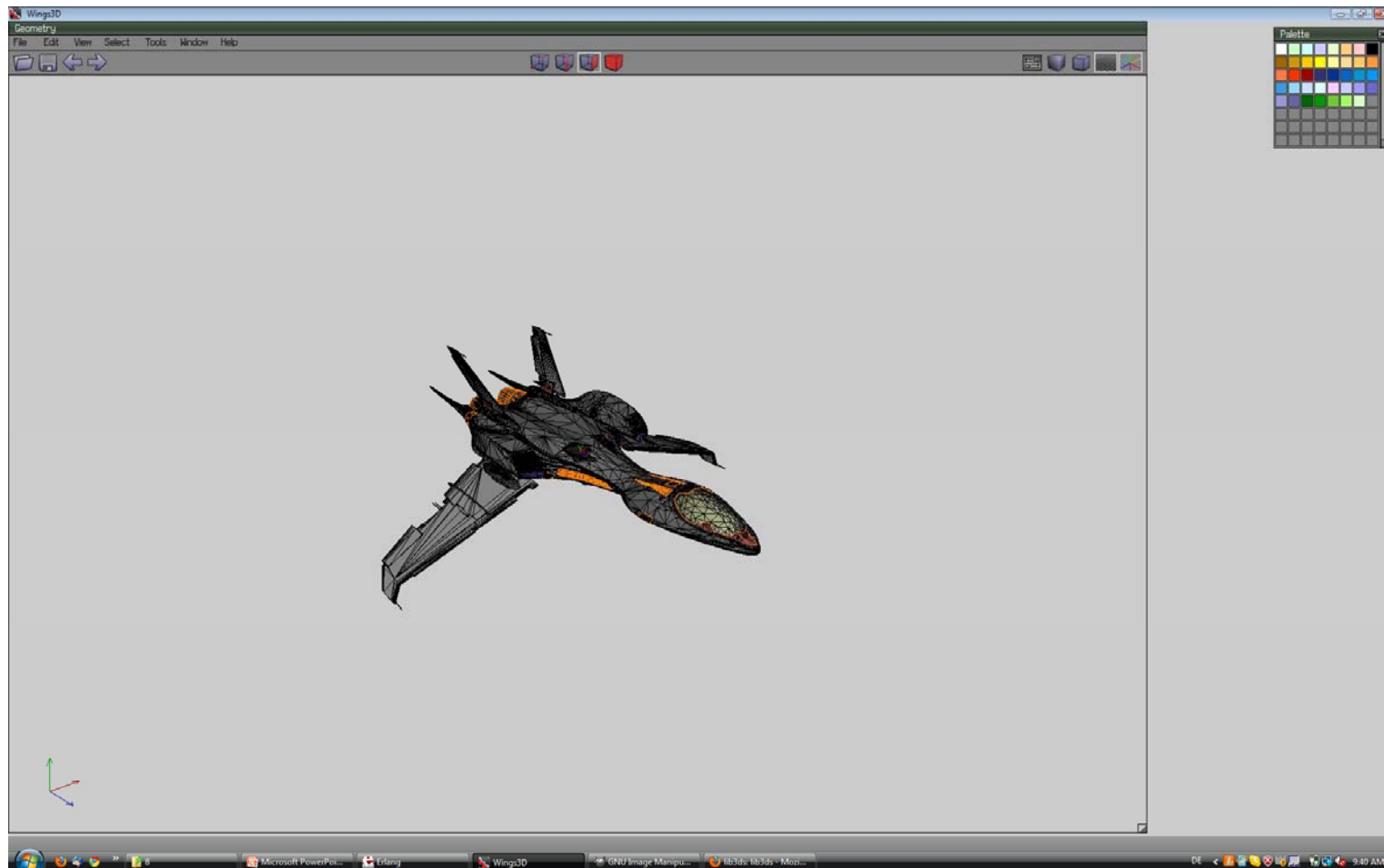
Weit verbreitete Software

- Maya (Autodesk)
 - State-Of-The Art Software
 - CG in Spielfilme meistens mit Maya erstellt
 - Extreme grosse Auswahl an Tools und Parametrisierungen (Unmengen an frei und kommerziell erhältlichen plug-ins)
 - Steile Lernkurve
- 3D Studio Max (Autodesk)
 - Die Alternative zu Maya
 - Verbreitet in der Spieleindustrie und Low-Budget Produktionen
 - Sehr gutes Interface zu AutoCAD
- Blender (Open-Source)
 - Die kostenlose Alternative
 - Grosse Community und viel Funktionalität
 - Benutzerfreundlichkeit lässt zu wünschen übrig

Formate zum speichern der Modelle

- Sehr verbreitete Formate sind unter anderem
 - .3ds von 3D Studio Max
 - .obj von Maya Autodesk (früher Wavefront)
- Die meisten Modelling-Tools erlauben es in diese Formate zu exportieren
- Code im Internet verfügbar zum importieren in OpenGL
- Internes Format wird hier nicht behandelt (meistens Baum-Struktur)

Beispiel : Wings3D



Externe Quellen

- *Game Programming Gems Serie* : Enthält (fast) alles was ein Anfänger und ein Professioneller Spieleprogrammierer braucht
- *Best of Game Programming Gems* : Die besten Artikel der Serie
- www.gamedev.net : Portal für Spielentwickler, sehr gute Forums und gute Artikel
- www.devmaster.net : Enthält viel Beispiel-Code für Spielentwicklung und gute Forums
- www.nvidia.com/developer : Tips und Tricks zur Grafikkarten-Programierung (enthält auch GPU Gems 1,2,3)
- <http://www.lib3ds.org/> : Erweiterter .3ds loader, man kann fast auf alle Parameter zugreifen. Integrierter Texture-Loader.
- Template Projekt zum laden von .3ds Dateien wird zur Verfügung gestellt (ohne Texture lade Funktion)
- <http://www.wings3d.com/> : 3D Modellierungs-Software, Tutorials sind vorhanden