

# OPENSOURCE3D et OGREMAX

## Guide de prise en main et démarrage

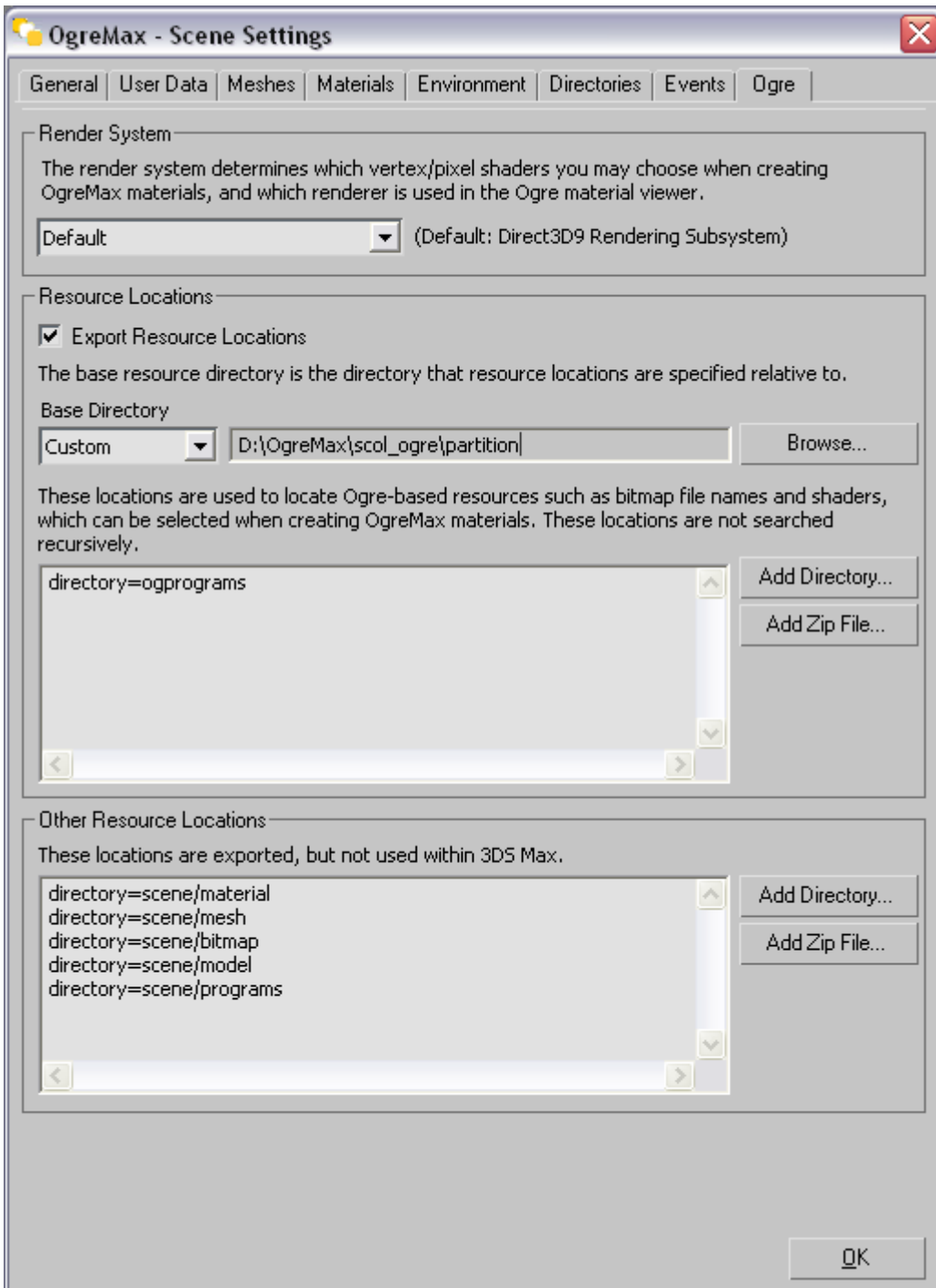


## CONFIGURATION DE 3D STUDIO MAX

Première chose à faire : Définir les dossiers de travail de OgreMax et de Scol.

Aller dans OgreMax / Scene Settings et l'onglet Ogre :

1. Définir le dossier partition de votre scol voyager (en théorie dans votre dossier mes documents / scol Voyager\Partition\_LocalUsr)  
Base Directory : Custom et pointez le dossier partition
2. Définir les dossiers comportant les shaders :  
ex : ogprograms (dossier se trouvant dans le dossier partition)



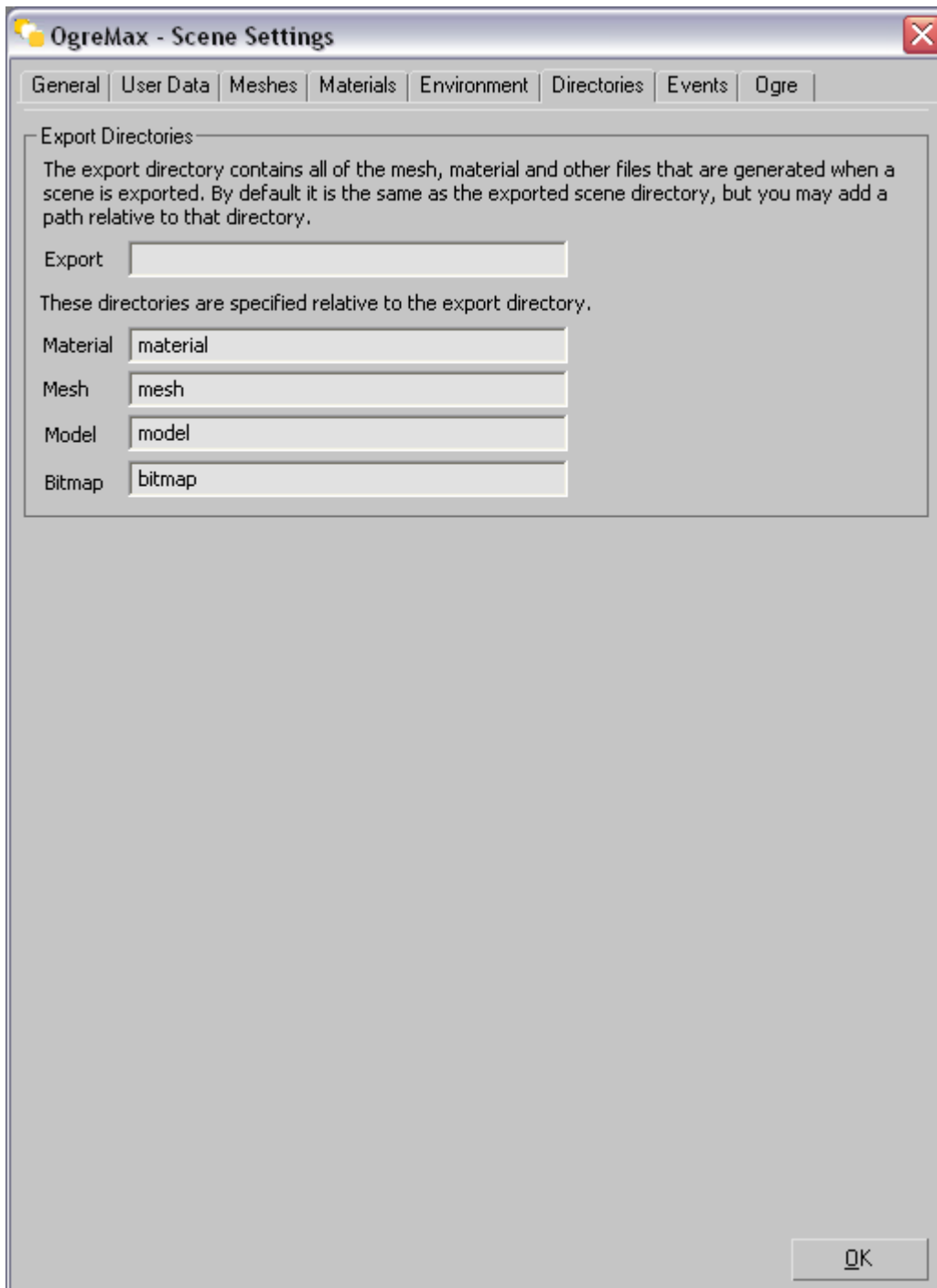
Enfin, il faut définir le dossier de travail de notre scène, pour que nos objets soient bien rangés par projet, il faut créer un dossier par scène ou seront exportés les éléments : exemple un dossier « scene ». Entrer les chemins dans Other Resource Locations.

Ces paramètres sont à définir à chaque ouverture de 3D Studio Max.

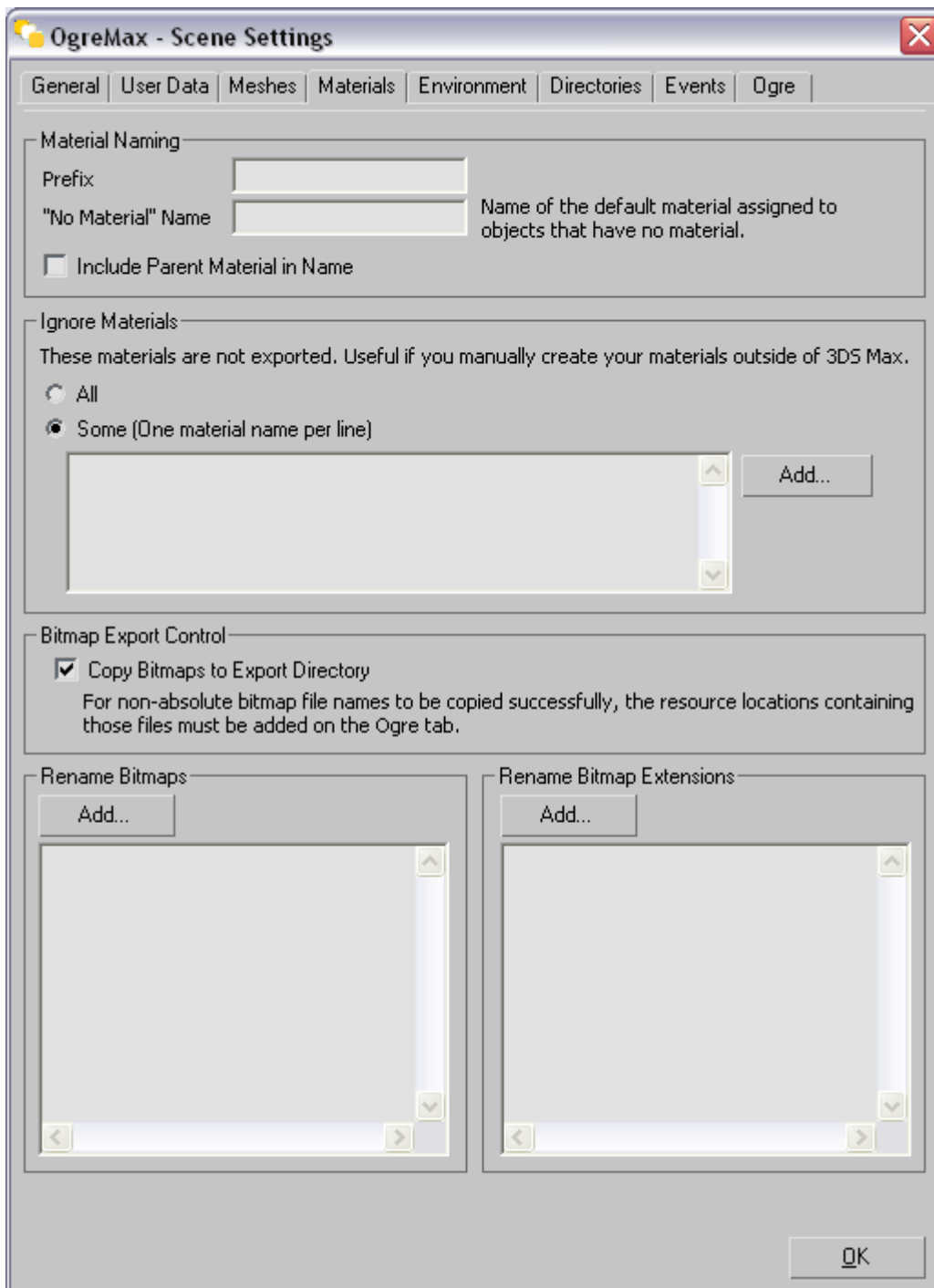
Pour chaque scène il faut définir les dossiers de travail où seront exportés les données de 3D Studio Max (un dossier pour les objets, un pour les matériaux, un pour les textures...)

Aller dans l'onglet Directories

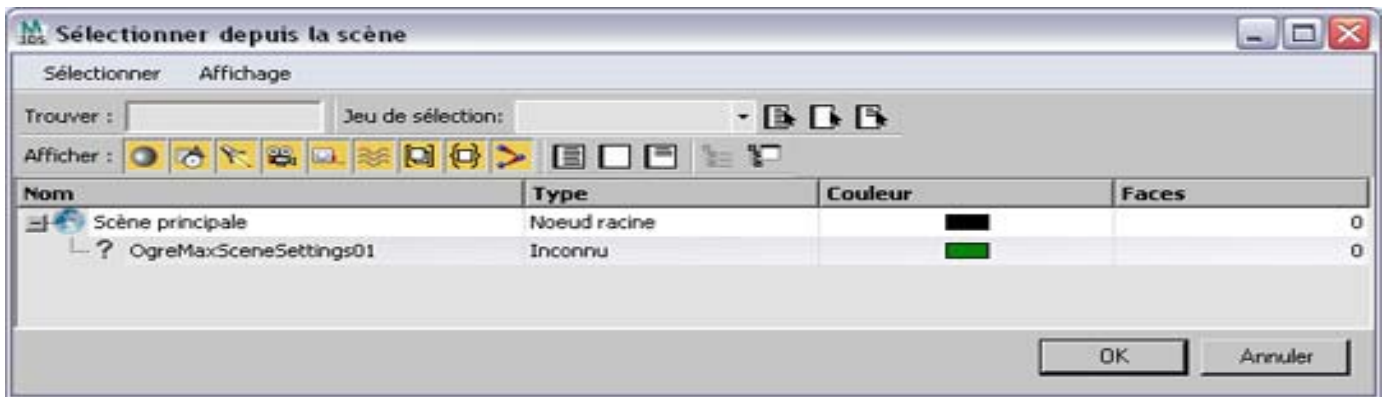
Définir un nom de dossier pour chaque type de ressources (le nom doit être le même que dans le panneau précédent)



Enfin, aller dans l'onglet Materials et cocher Copy Bitmaps to export Directory. Cela va permettre de copier vos textures dans le dossier d'export.



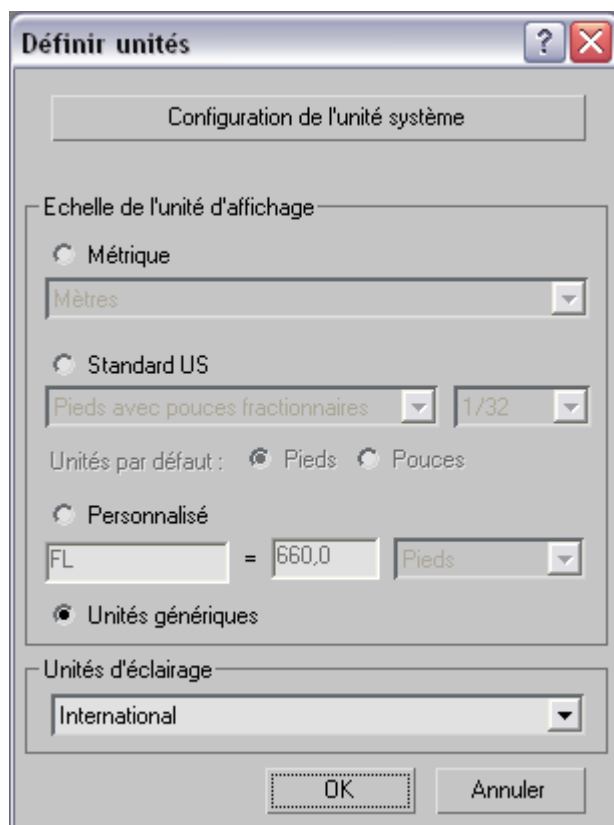
**Attention, si vous supprimez tout les objets de votre scène, un objet OgreMaxSceneSettings a été créé, il contient les paramètres Ogre de votre scène, si vous le supprimez, toute la configuration sera à refaire.**



Enfin, de façon à ce que vos objets soient à l'échelle, définissez les unités :


Dans Personnaliser / Définir les unités cochez « Unités génériques » et dans Configuration de l'unité système, mettez 1 Unité = 1,0 Centimètres

De cette façon, un objet de 100\*100 fera 100 centimètres \* 100 centimètres



## REGLES A SAVOIR

Il faut toujours avoir à l'esprit les quelques points suivant afin de ne pas avoir de surprise lors d'un export.

- Toujours vérifier que les chemins sont bien définis dans les paramètres OgreMax
- Tous les objets de la scène doivent être nommés et doivent avoir un nom unique
- Tous les objets doivent être rétractés et réinitialisés (onglet Utilitaires  et réinitialiser transformation – reset x-form en anglais)
- Tous les matériaux doivent être nommés : un nom pour le matériau, un pour la technique, un pour chaque passe, un pour chaque texture et doivent tous être unique.
  - Exemple pour un canapé : mat\_canape1, technique1\_canape1, passe1\_canape1, diffuse1\_canape1...