**Dolphin munkanevű projekt**

Ez egy értelmesebben megírt keret akart lenni az ogre-s featurák kidolgozására:

A következők lettek benne kidolgozva:

* scene-t betöltés, Ogre terrain (Terrain adataiból bulletes fizikai heightmap)
* Bullet fizika (Blenderes bullet export betöltési lehetőség)
* Dinamikus égbolt (SkyX addon lgpl-es) együttműködve a végtelen vízzel (HydraX addon lgpl -es) , Ground atmospheric light absorption (az égnek megfelelően színezi a távoli objektumokat)

A blenderből exportált fizikai világ Z upos míg az ogre Y upos ez a fizikai debug bekapcsolása esetén látszik is.

Az exit nem tiszta és ha nem visual studioból indítom akkor crashel kameramozgásra valahol a terrainnél lesz a hiba oka...

A környezet (kamera sebesség, pozíció …) 1 ogre unit 1 meterhez van igazítva.

Képességek bemutató videója:

<https://drive.google.com/open?id=0B055DVul6ig5Ny1rWGNLZEVWOHM>

<https://drive.google.com/open?id=0B055DVul6ig5U1lEaG56b2VQSnM>