

Irrlicht 3D

Joilnen Leite

Universidade Federal de Alagoas

jbl@ic.ufal.br

28 de Abril de 2016

Irrlicht 3D

1 Parte 1

■ Irrlicht 3D

2 Parte 2

■ Hello World no Irrlicht 3D

3 Bibliografia

■ Bibliografia

O que será abordado ?

- O que é ?
- Para que serve ?
- Vantagens e desvantagens
- Exemplos

Irrlicht 3D

Engine gráfico 3D

Engine gráfico 3D open source, multiplataforma, de alta performance, para redenzrização real time. Criação de aplicativos gráficos 3D em tempo real.



O termo *Irrlicht* em alemão significa *fogo fátuo* no interior do brasil *fogo tolo ou joão galafoice*

Por que usar um engine gráfico ?

Vantagens em usar

- Grande número de materiais builtin
- Renderização indor e outdoor
- Animação de personagens, esqueleto (bone, limbs, skel)
- Partículas, billboard, lightmap, environment map, dynamic lights, water effect
- stencil shadow, bump map, parallax map, transparencia, sphere map, texturas animadas
- skyboxes, skydomes, fog, volumetric light

Por que usar um engine gráfico ?

Vantagens em usar

- Suporte a várias linguagens: C#, VB, java
- GUI 2D embutido
- Importadores e exportadores embutidos
- Detetor de colisão
- biblioteca matemática rápida embutida
- parser XML embutido e suporte unicode
- licença não viral

Por que usar um engine gráfico ?

Desvantagens

- Suporte ainda pequeno aos smarthones e embarcados, suportando apenas OpenGL-ES 1.0
- Não suport WebGL e padrões gráficos para Web
- Desenvolvimento lento se comparado a outros engines mais recentes, ainda não migrou oficialmente para github ou similar
- ~~Não tem implementado as novas técnicas de shader completamente, mas quem tem, nvidia?~~
- Principal desenvolvedor não está mais dedicado ao projeto

Mostrar código !!!

Referências



<http://irrlicht.st.net>



<https://pt.wikipedia.org/wiki/Irrlicht>

Fim

