

Introducción a OGRE3D

José Tomás Tocino García

16 de mayo de 2010

¿Qué es OGRE3D?

OGRE (*Object-Oriented Graphics Rendering Engine*) es un motor de renderizado 3D orientado a objetos y escrito en C++. Es multiplataforma y se puede utilizar tanto con **Direct3D** como con **OpenGL**. Aunque sea mayoritariamente utilizado a la hora de desarrollar juegos, hay que tener en cuenta que no se trata de un motor de videojuegos, como podría serlo la **SDL**, sino que sólo incluye el motor de renderizado y es necesario utilizar terceras librerías para el manejo del audio, el control, etc.



Antes de empezar...

Aquellos que no conozcan la programación orientada a objetos y/o no controlen del todo el lenguaje C++, deberían dirigirse a [?]. Por otro lado, dado que en OGRE se utilizan un gran número de patrones de diseño, sería beneficiosa la lectura de la referencia [?].

Clases principales

OGRE tiene una fuerte orientación a objetos y es ese aspecto el que a menudo dificulta su aprendizaje. Las principales clases del motor son las siguientes:

<i>Clase</i>	<i>Descripción</i>
<code>Ogre::Root</code>	Es el punto de inicio para cualquier aplicación de OGRE.
<code>Ogre::RenderWindow</code>	Se encarga de la ventana principal en la que se producirá el renderizado.
<code>Ogre::SceneManager</code>	Se encarga de la organización de la escena, así como de su renderizado.
<code>Ogre::Camera</code>	Representa una cámara.
<code>Ogre::Viewport</code>	Un Viewport es una zona de la ventana en la que se realiza un renderizado.
<code>Ogre::ResourceGroupManager</code>	Singleton que se encarga de organizar los grupos de recursos, su carga y descarga, etc.
<code>Ogre::Entity</code>	La clase más importante: Representa los modelos 3D interactivos (que se pueden mover).

Cuadro 1: Principales clases de OGRE

Ahora haremos un repaso a las clases comentadas en la anterior tabla ???. **To be continued...**