

Entorno experto en campos gravitacionales iterativos aplicado a sistemas de entretenimiento interactivos.

No. del Trabajo Terminal

*Integrantes: *Carrillo Barreiro José Emiliano, Escobar Montoya Patricio*

Directores:

email: carrillobarjosee@gmail.com

Resumen

Durante los últimos años la industria del entretenimiento virtual ha visto un estancamiento en la propuestas de atracción visual para los consumidores. Esto provoca una surgiente necesidad de brindar experiencias que desarrollen en el usuario una atracción más allá de lo visual. La elaboración de entornos que aprovechen las propiedades gravitacionales inherentes en los cuerpos a través de algoritmos, como *Barnes-Hut* y *Particles-Mesh*, son un campo escasamente explorado, dada la complejidad del *problema de los n-cuerpos* de Newton. Nuestra propuesta es modelar entornos simulados que maximicen la cantidad de campos gravitacionales iterativos interactivos en sistemas de recreación virtual estadares.