

Universidad Nacional Autónoma de México

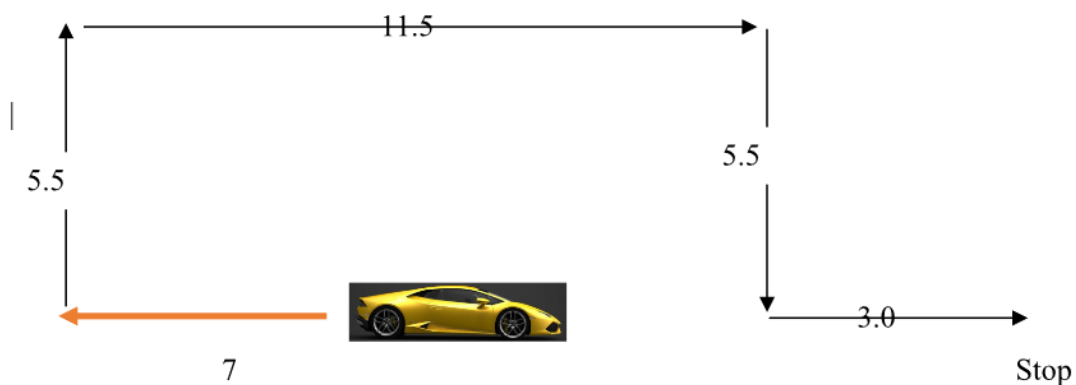
Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Práctica 9: Animación

Alumno: Alfonso Murrieta Villegas

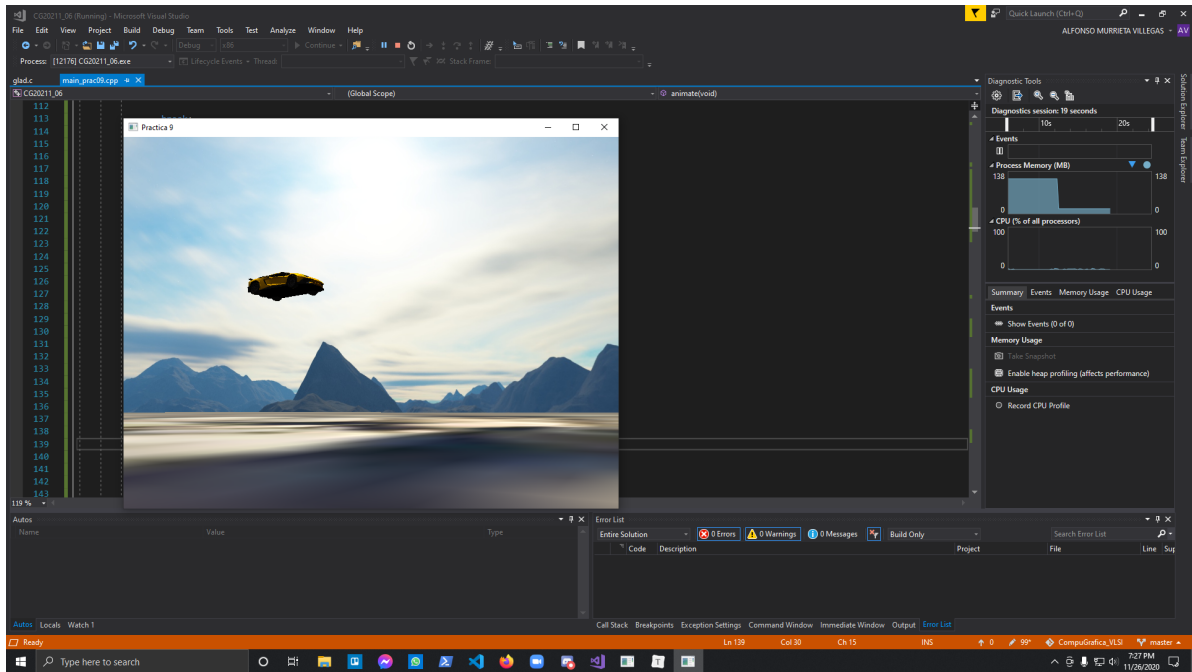
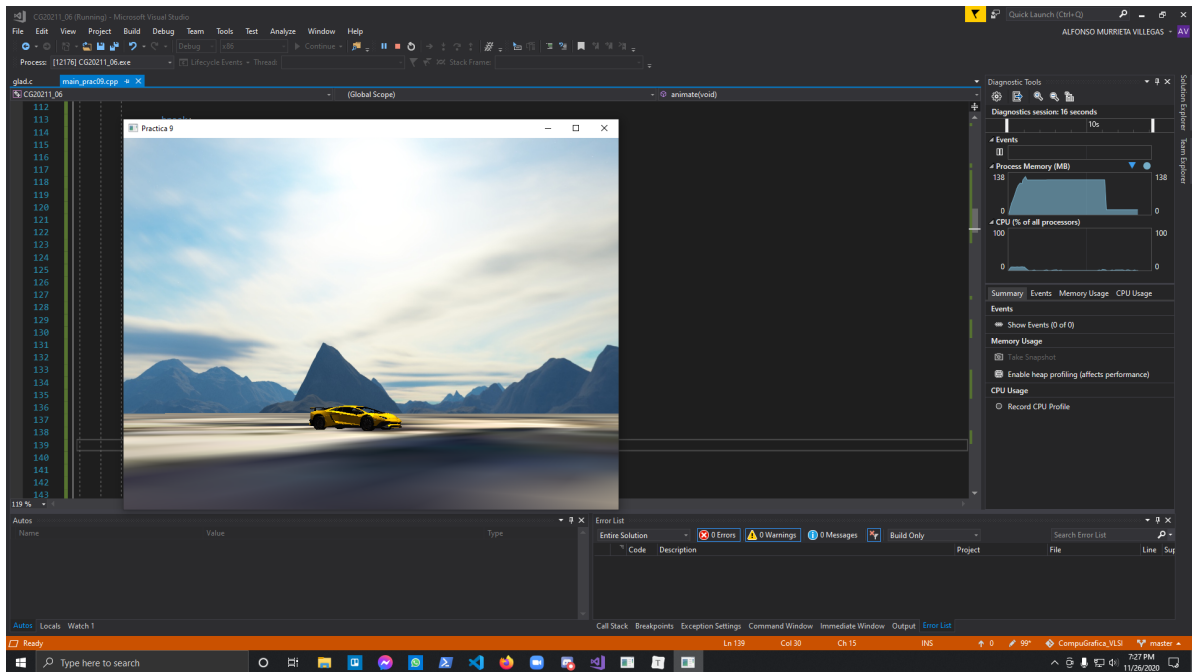
Número de Cuenta: 315048937

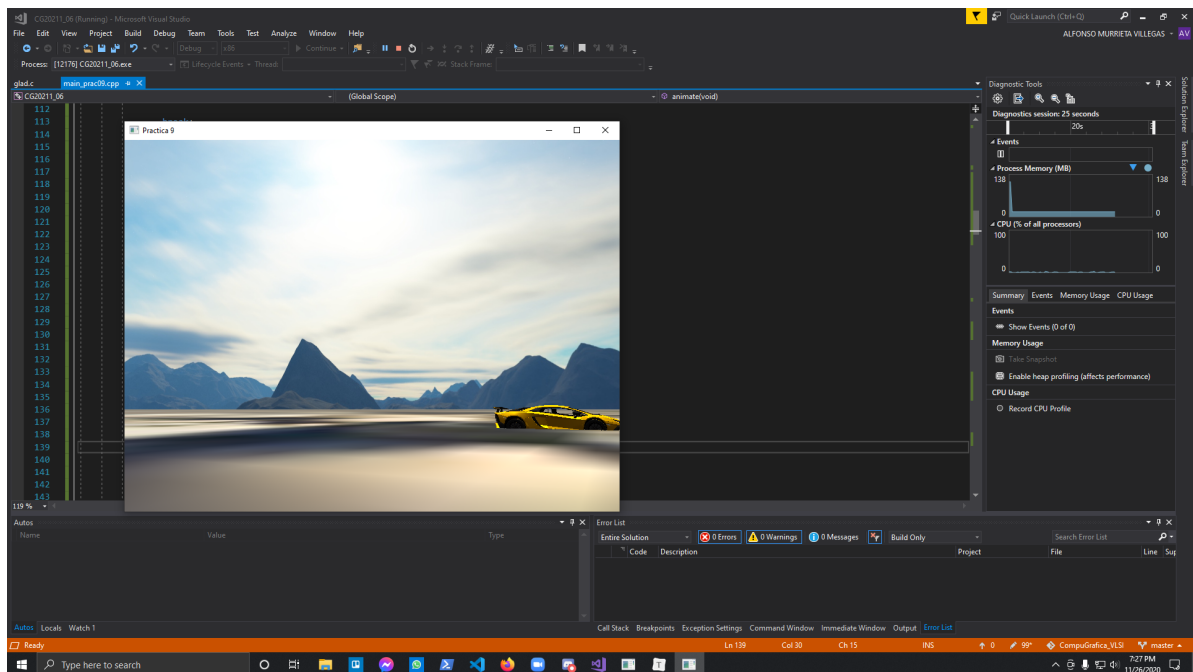
1. Construir la animación especificada durante la práctica.



La animación comienza con el coche detenido, el usuario debe presionar la barra espaciadora para que el vehículo se mueva en reversa. Al final del recorrido el vehículo se detiene y espera a que el usuario vuelva a presionar la barra espaciadora con la finalidad se “tele transportarse” al origen y volver a realizar el recorrido.

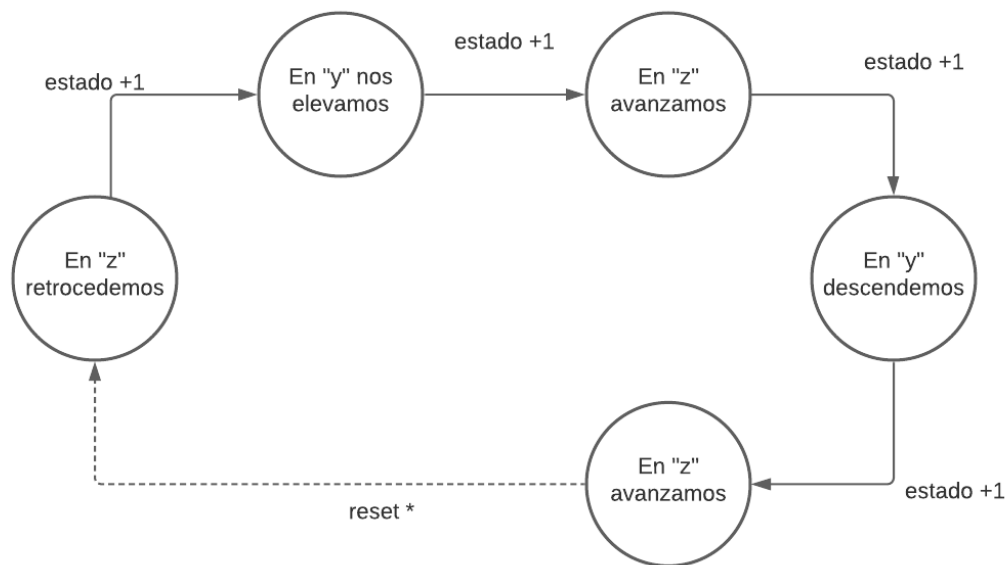
A continuación se muestran algunas capturas de pantalla del funcionamiento:





2. Explique el razonamiento utilizado para la construcción de la animación especificada, puede apoyarse en diagramas, pseudocódigo, etc. en caso de creerlo conveniente para dar a entender la solución.

Realmente el aterrizar el problema mediante una máquina de estados es la mejor forma de poder entender y realizar lo podido para esta práctica.



- sólo si activamos el reset

La línea punteada es la línea opcional que depende de si el reset lo activamos o no, realmente a pesar de que todo pudiera parecer un ciclo, del último estado ""El último avance en z" respecto al estado inicial que es el "en z retrocedemos" esta parte es opcional debido a que si el usuario da como entrada reset es como se hará este cambio de estados.

Nota 1: El desplazamiento fue absoluto y no relativo

Nota 2: Son sólo 5 estados porque son sólo 5 movimientos, es decir, un estado por desplazamiento o movimiento.

3. Indicar qué fue lo más complicado para poder hacer la animación.

Realmente la función *void animate* es realmente interesante sobre todo porque en cierta forma al ser siempre ejecutada, no puede emplearse ciclos para poder realizar la animación, es por ello y mediante el consejo del profesor, para poder hacer la animación el pensar como si fuera una máquina de estados, fue como realmente pude aterrizar el problema (Ver imagen previa).

Por otro lado, también es interesante el cómo la práctica previa es el fundamento para realizar el skybox empleado en esta práctica.