

Anotaciones

En esta entrega se encuentran todos los elementos de la rúbrica evaluables hasta la práctica 4 (inclusive). Puesto que son muchos, es posible que alguno que otro sea más difícil de ver y por eso he hecho este documento.

P1

- Cubo: tanto la mochila del personaje como la pata de la mesa son cubos
- Tetraedro: en la mesa hay un tetraedro apoyado

P2

- Un objeto PLY es el hueso que hay dentro del cuerpo del personaje, con la tecla C se alterna la visión de este.
- Los peones de la mesa son objetos ply de revolución que se cargan desde archivo.
- Los cilindros usados en la construcción del personaje son objetos de revolución creados a través de vectores de puntos.
- Los otros peones de la mesa han sido generados con plys de perfiles diseñados para rotarse en los sentidos X y Z, como prueba del punto opcional.

P3

- Existe una luz direccional blanca que afecta a toda la escena.
- Hay una luz puntual morada encima de la mesa.
- Hay 3 materiales distintos incluso en el propio personaje (cuerpo, visor y hueso).

P4

Puesto que el menu ya se complica, para esta sección hay una pequeña guía de como usarlo para el control de animaciones y velocidades:

- A: activa/desactiva la animación automática. Cuando está activada se puede cambiar la velocidad de animación general con +/- . Puede pulsar la tecla N en este modo para reiniciar la posición del personaje.

- S: entra al menu de velocidad, aquí se le guía para escoger mochila, pierna o rodilla para cambiar su velocidad individual.
- M: desactiva animación automática y activa la manual. Desde aquí se puede elegir la parte móvil del modelo a animar (mochila, pierna o rodilla). Se le guía desde las indicaciones del programa. Una vez terminado de ajustar los ángulos de manera manual de una parte, si quiere volver a cambiar otro debe entrar de nuevo a este modo.

El resto de elementos que no se indican es porque deberían apreciarse fácilmente sin necesidad de explicar de más.