



# PROYECTO FINAL : PAINT

Sergio Baña Marchante



# PINTAR

- Generador gaussiano
- Apunta en la dirección de la cámara
- Se activa manteniendo el click izquierdo del ratón
- La pintura se queda en el canvas al colisionar con él





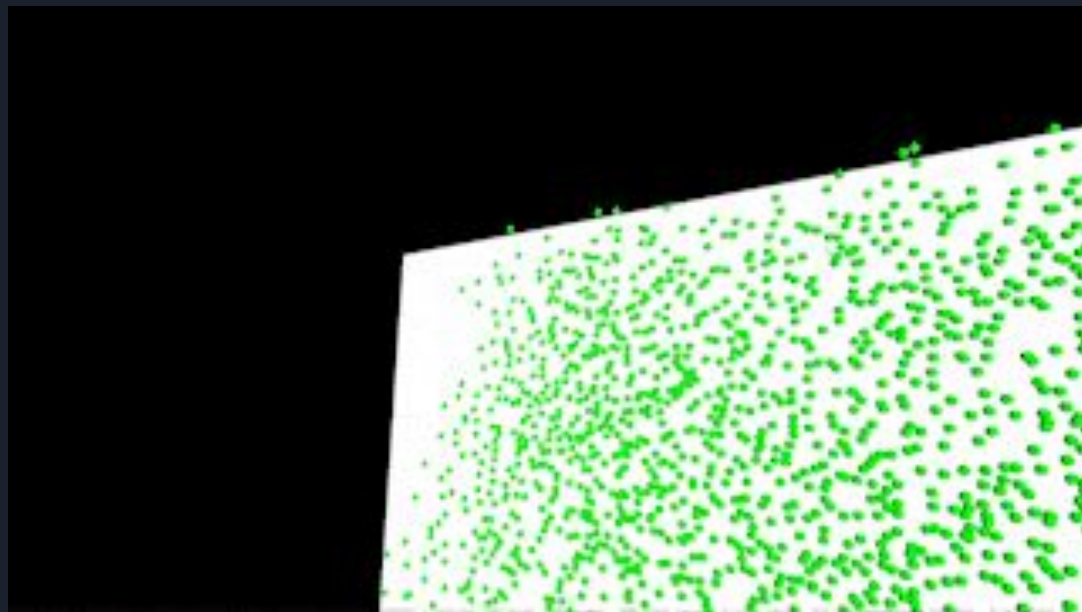
# COLORES

- Teclado numérico
- Se puede cambiar a la vez que pintamos
- Cambia el Rigidbody modelo del generador “pincel”



# BORRAR

- Generador gaussiano
- Apunta en la dirección de la cámara
- Se activa manteniendo el click derecho del ratón
- La pintura que hay en el canvas se borra al colisionar con estos bodies





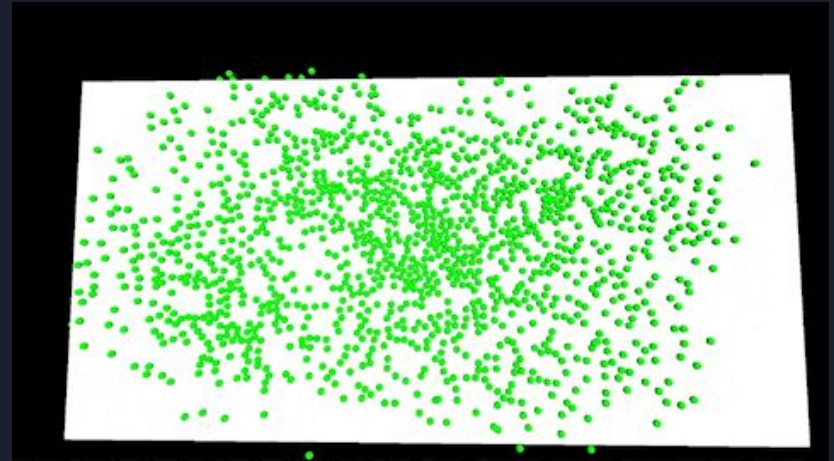
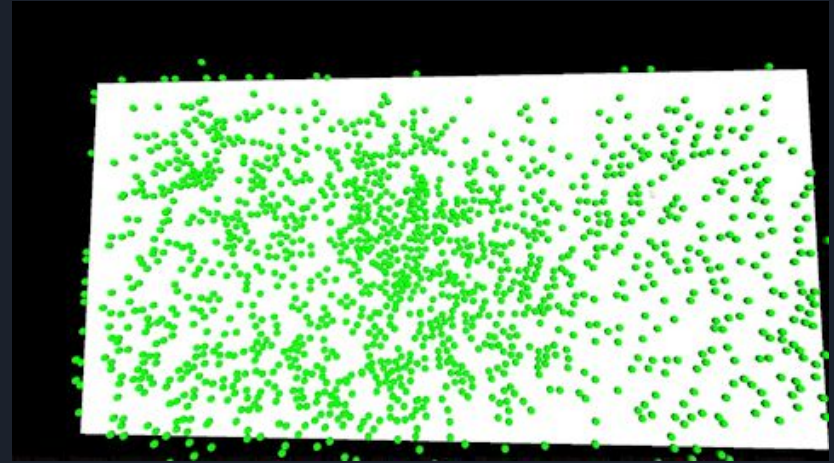
# GROSOR

- Cambio del grosor del pincel y del borrador
- Con la Q aumenta, con la W disminuye
- Límites inferior y superior de grosor
- Se puede cambiar a la vez que pintamos
- Cambia el número de partículas que se generan, además de la desviación de la posición



# CLEAR

- Borrar todas las partículas a la vez
- Aleatorio entre generador de viento y generador de torbellino
- Se activa con el click de la rueda del ratón
- Saca los bodies de pintura fuera de sus límites
- También se pueden borrar con la "A"





# DISPLAY TEXT

- Información de la ejecución
  - Grosor
  - Color
  - Controles

Paint Systeem : Thickness: 0.000000/5.000000 | Color: (0.000000 0.000000 0.000000)

Controls: LMB->brush RMB->eraser MMB->clear canvas A->clear canvas Q/W->increase/decrease thickness S->screenshot

# SCREENSHOT

- Con la tecla S
- Fireworks para decorar la escena
- Cámara se reposiciona
- Se bloquean los controles

