

# Informática Gráfica.

# **Practica Final.**

Adrián García Oller

Daniel Lois Nuevo

En esta práctica se ha intentado representar una sala de estar con dos juguetes que se pueden desplazar. Se ha utilizado una luz direccional en dirección negativa al eje Z, dos posicionales, una para el dron y otra funciona como lampara en el techo de la sala, y dos focales situadas en la lampara del centro y enfocadas en direcciones contrarias del eje X y hacia el lado negativo del eje Y. Se han utilizado 4 materiales:

-matLuces para las luces, el techo con la intención de que parezca una pantalla, el suelo y la lampara que está en el medio de la habitación.

-MatRuby para la parte del brazo que engancha el brazo del dron con la hélice.

-matGold para la parte del brazo que une la articulación con el cuerpo del dron, dicha articulación y dicha articulación.

-matObsidian para las paredes, el cuerpo del dron, el avión, todas las aspas, las mesas y las sillas.

El avión se mueve en todas direcciones, pero sin salirse de la sala ni bajar lo suficiente para poder chocarse con otros objetos. Y el dron rota en ambos sentidos alrededor del centro.Las helices del avión y del dron giran automaticamente.

La cámara se mueve con el ratón en círculo. Y se hace zoom con el scroll del ratón.

El dron tiene una luz posicional que gira a la vez que él.

Las luces focales se encienden y se apagan independientemente una de la otra y la textura del techo se activa y se desactiva al pulsar una tecla.

/\*poner una vitrina al fondo de la sala con una foto de stan lee si da tiempo\*/

|  |  |
| --- | --- |
| **Tecla** | **Acción** |
| ←↑→↓ | Desplazar el avión en el plano XZ |
| a | El avión baja el eje Y |
| A | El avión sube en el eje Y |
| H | El dron y una luz posicional gira en sentido antihorario |
| h | El dron y una luz posicional gira en sentido horario |
| i | El avión gira sobre si mismo a la izquierda |
| d | El avión gira sobre si mismo a la derecha |
| M | Activa/Desactiva la textura del techo |
| f | Enciende/Apaga la focal derecha |
| F | Enciende apaga la focal izquierda |
| Rueda del ratón | Zoom |
| Click derecho  Y arrastra con el ratón | Mueve la cámara en una esfera. |