

Taller - Interacciones



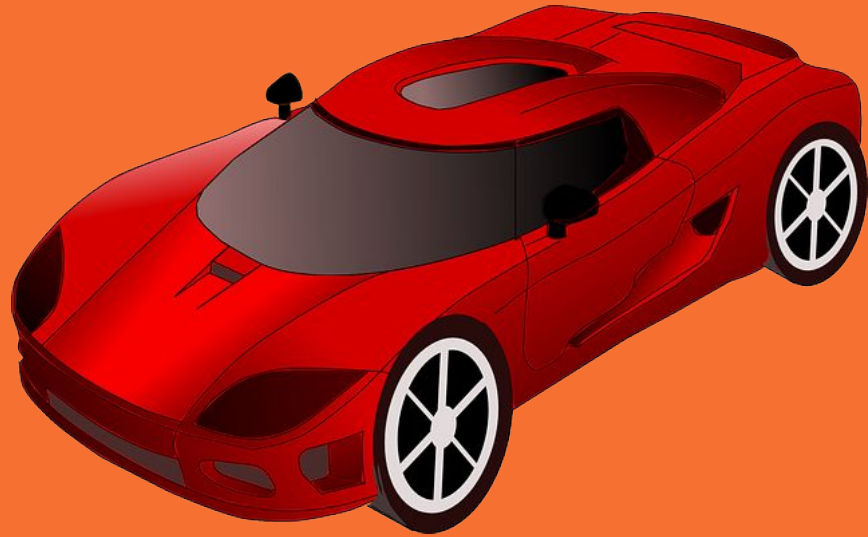
Richard O. Herrera P.
Adriana L. Lozano T.



Agenda

1. Nombre del Proyecto
2. Objetivos
3. Interacción
 - a. Movimiento del auto.
 - b. Cambio de características de la pista.
4. Demo
5. Conclusiones

1. Nombre del proyecto





RacingCar

Inspirado en un juego de conducción básica de vehículo en 3D, en el cual podrás cambiar de vehículo (6 pre-establecidos), y realizar un cambio peculiar en el ambiente para simular cambio de clima.

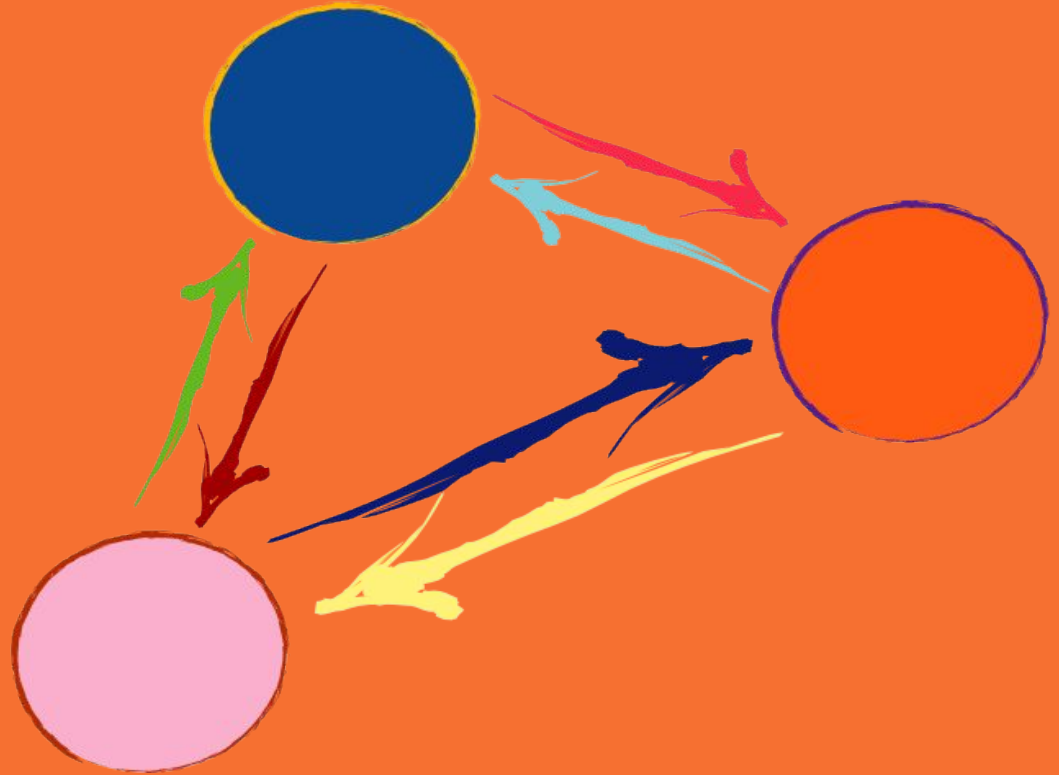
2. Objetivos



Objetivos del taller

- Usar la librería ProScene para agregar interacción.
- Agregar interacción y características a la escena.
- Interactuar con la escena a través de comandos (teclado).

3. Interacciones

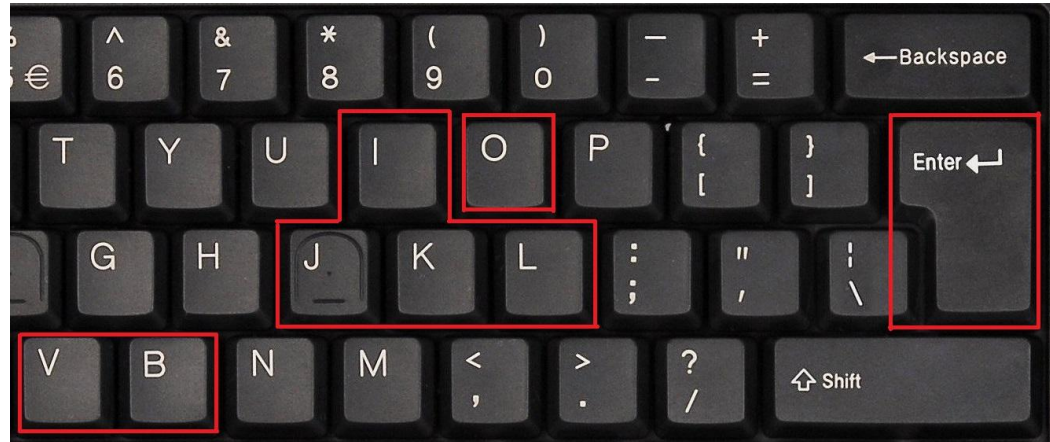


a. Movimiento del carro

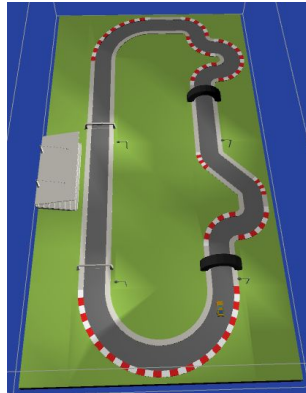
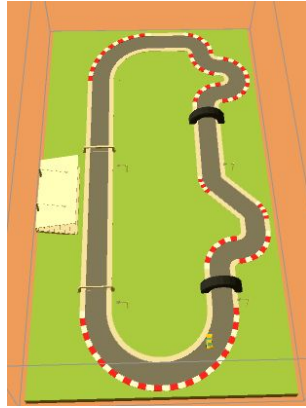
Frame Interpolation

Ruta del auto está definida por Interactiveframes. Iniciar el movimiento, detener, cambiar la velocidad del auto.

Auto manejado por teclado para acelerar, girar a la derecha e izquierda. Utilizando el cambio de posición del InteractiveFrame



b. Características de la pista

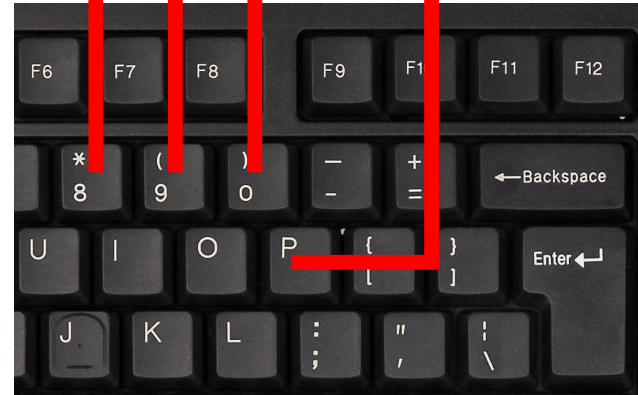


ambientLight - Claro

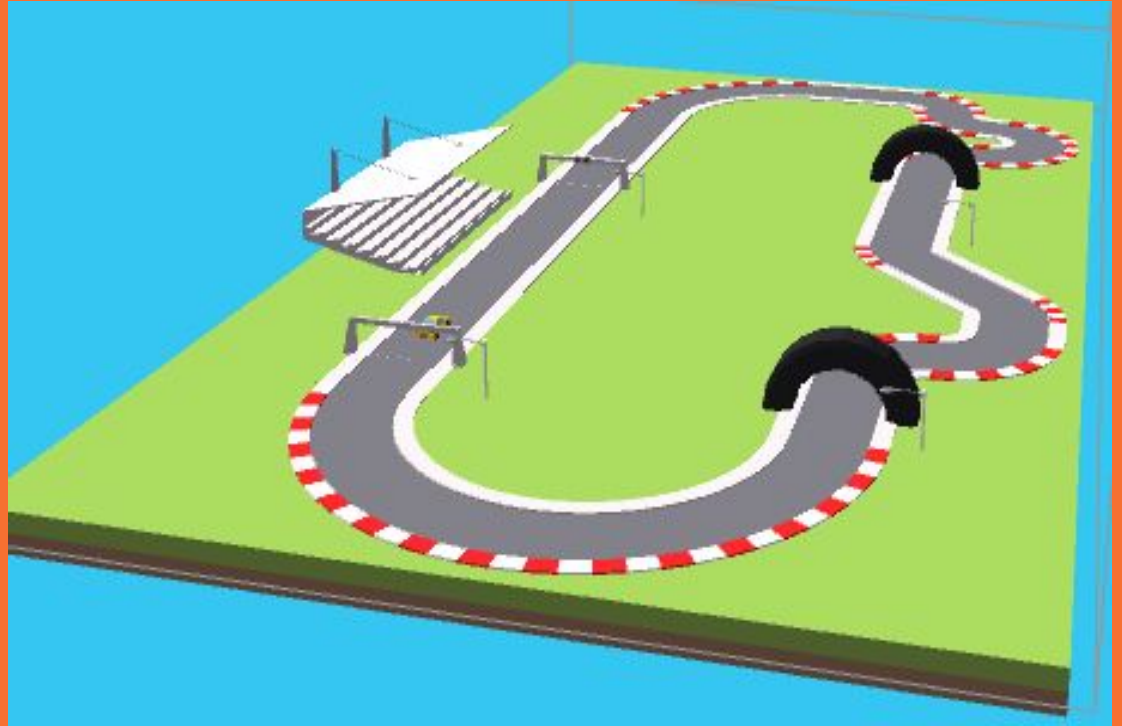
ambientLight - Naranja

ambientLight - Negro

spotLight - On/Off



4. Demo



Repositorio:

<https://github.com/allozanot/Proyecto>

Código (lenguaje):

Java (Processing)

5. Conclusiones



Conclusiones

- Es útil en 3D realizar interacciones que permita que los objetos en una escena tengan movimientos y características modificables por el usuario.
- La librería ayuda a realizar muchas operaciones sobre la escena de manera muy sencilla.
- La dificultad radica en el conocimiento de la librería y de su uso.

Repositorio:

<https://github.com/allozanot/Proyecto>

Código (lenguaje):

Java (Processing)

Preguntas



Thank
you!