

Animación

Sistemas Gráficos

Grado en Ingeniería Informática

Curso 2019/2020

Corrección de errata

La biblioteca TWEEN, en su versión actual con respecto a la versión que usamos el año pasado, ha cambiado en un aspecto importante de su uso. Obteniendo errores si se usa como inicialmente se indicaba en las transparencias y en los apuntes.

He modificado las transparencias en su páginas 19 y 23, así como los apuntes en sus páginas 18 y 19 para indicar la forma correcta de usar la biblioteca en su versión actual.

La diferencia está en el acceso a las variables del diccionario desde las funciones asociadas a los métodos `onUpdate`, `onComplete` y `onStart`.

Cuando se accede a las variables del diccionario desde esas funciones, hay que usar la variable con la que se definieron los valores del inicio de la animación.

Veámoslo con un ejemplo:

```
1 var penduloRelej = // Se crea este Mesh como se estime conveniente
2 this.relej.add (penduloRelej); // Y se anade al grafo
3
4 // Variables diccionario con un parametro
5 var vaivenInicio = { x : -0.5 };
6 var vaivenFinal = { x : 0.5 };
7
8 // Definicion de la animacion
9 var animacionPendulo = new TWEEN.Tween (vaivenInicio).to (vaivenFinal, 1000)
10   .easing (TWEEN.Easing.Quadratic.InOut)
11   .repeat (Infinity)
12   .yoyo (true)
13   .onUpdate (function () {
14     penduloRelej.rotation.z = vaivenInicio.x;
15   })
16   .start();
```

En la línea 14, hay que usar `vaivenInicio` para acceder a los valores actuales de los parámetros del diccionario. Fue como se definió el diccionario de la situación de inicio en la línea 5 y fue la variable que se usó para crear la animación en la línea 9.