Interfaz grafica de usuario

Dada la estructura definida anteriormente para representar una escena o show, la interfaz grafica deberá proveer formas de dar altas, bajas y modificaciones de todos los tipos de objetos en dicha estructura.

Para mostrar más detalladamente las posibilidades de la interfaz, repasemos la jerarquía de los objetos que componen nuestra solución:

Una escena contiene:

1. Cámaras
2. Objetos tridimensionales
3. Luces
4. Nodos remotos

* Cámaras

Las cámaras tienen todas las propiedades usuales como ser Posicion, Eye, Up, FOV, ASPECT, Near, Far, etc. Dado que como se menciono, modelamos los proyectores como cámaras con marcas especiales, acada cámaras se le puede indicar si lo que es en realidad es un proyector. Esto permite contar con cámaras para las cuales lo que veamos será lo que efectivamente saldrá proyectado, como también poder tener cámaras sin proyector asociado que nos permiten tener una vista en perspectiva de la escena para por ejemplo, poder experimentar como se veria nuestro show de video mapping desde un cierto punto de referencia de un observador.

Cada cámara es a su vez un contenedor de capas o *layers* que son las que contienen en definitiva los cuadrantes bidimensionales (Quads 2D).

Tanto las capas como los cuadrantes tienen una propiedad que permite dibujarlos u ocultaros al momento de visualizar la cámara a la que están asociados.

en nuestra

(mostrar flotante de escena, con todas las posiilidades de add/edit de objetos existentes

Para la creación de efectos y posterior mapeo en la escena, se proveen de ventanas flotantes tanto para la creación de efectos de forma estatica, esto es, la definición de que es lo que hace o modifica el efecto sobre la escena, como para la definición ddel show asociando una cierta definición de efecto a un instant dado en la línea de tiempo de todo el show.