

UNIVERSIDAD DE GRANADA

MASTER EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

ENTORNOS VIRTUALES

PRACTICA VI

Proyecto

Autor:

Manuel Jesús García Manday

Master en Ingeniería Informática

Índice

1. Objetivo.	3
2. Desarrollo de la práctica.	3

1. Objetivo.

El objetivo de esta práctica es crear un entorno virtual integrando los trabajos realizados en las prácticas anteriores.

2. Desarrollo de la práctica.

El proyecto para esta práctica es el mismo que el proyecto para la práctica anterior ya que se han ido integrando sobre el proyecto inicial cada una de las prácticas realizadas hasta crear un sistema consistente que pueda ser ejecutado desde el motor de juegos de blender.

Para comprobar la interacción de las texturas, interacción y simulación física se ha preparado este proyecto el cual moverá las partes desarmadas del objeto “Mundo” cuando el objeto “Coche” colisione contra ellas pulsando la tecla **W** para moverse hacia delante y la tecla **S** para moverse hacia atrás.

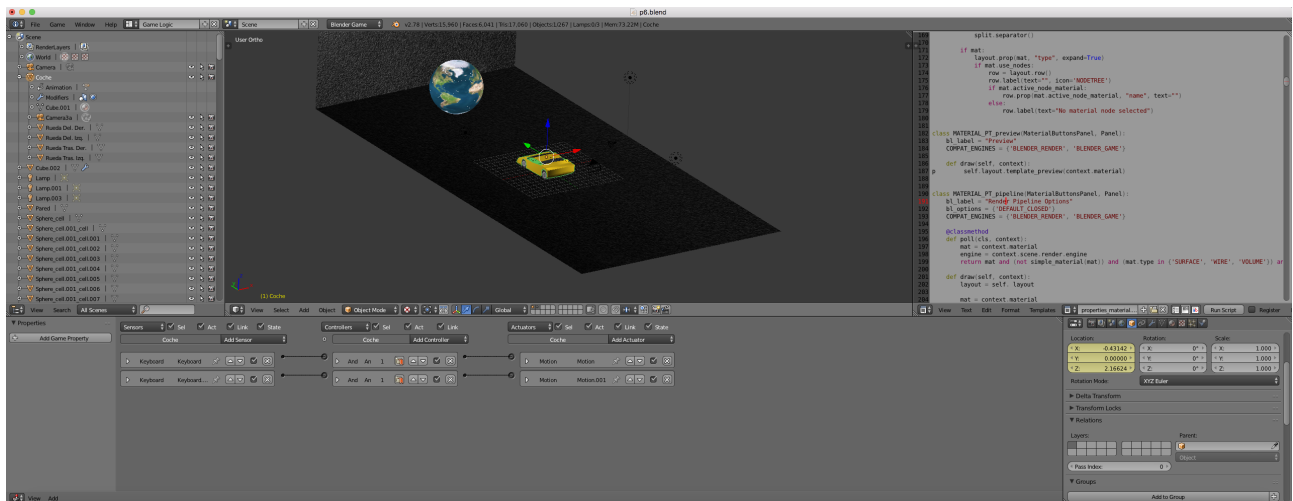


Figura 1: Proyecto final (I).

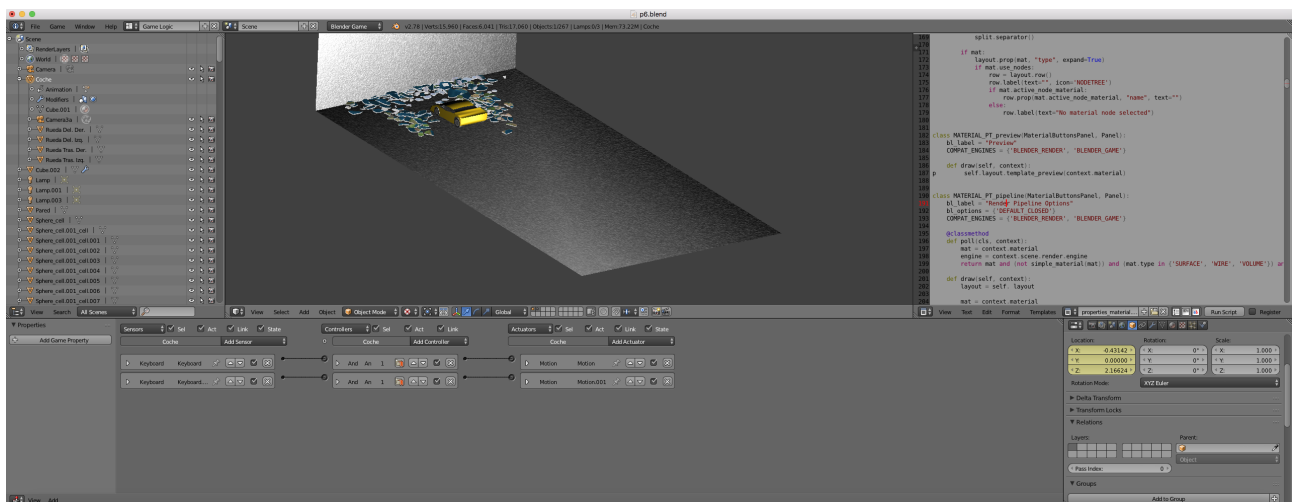


Figura 2: Proyecto final (II).

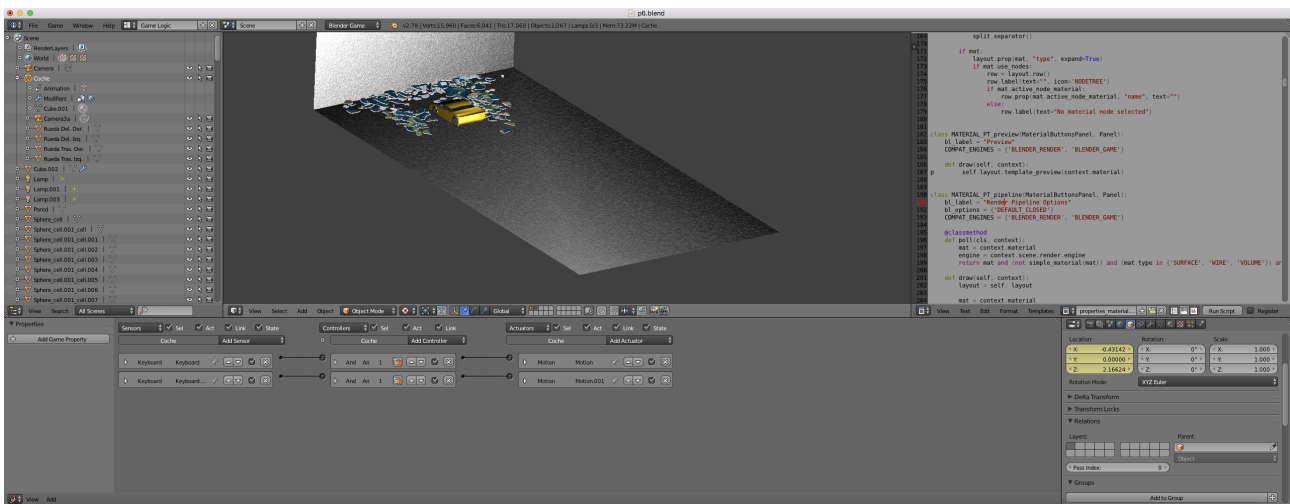


Figura 3: Proyecto final (III).

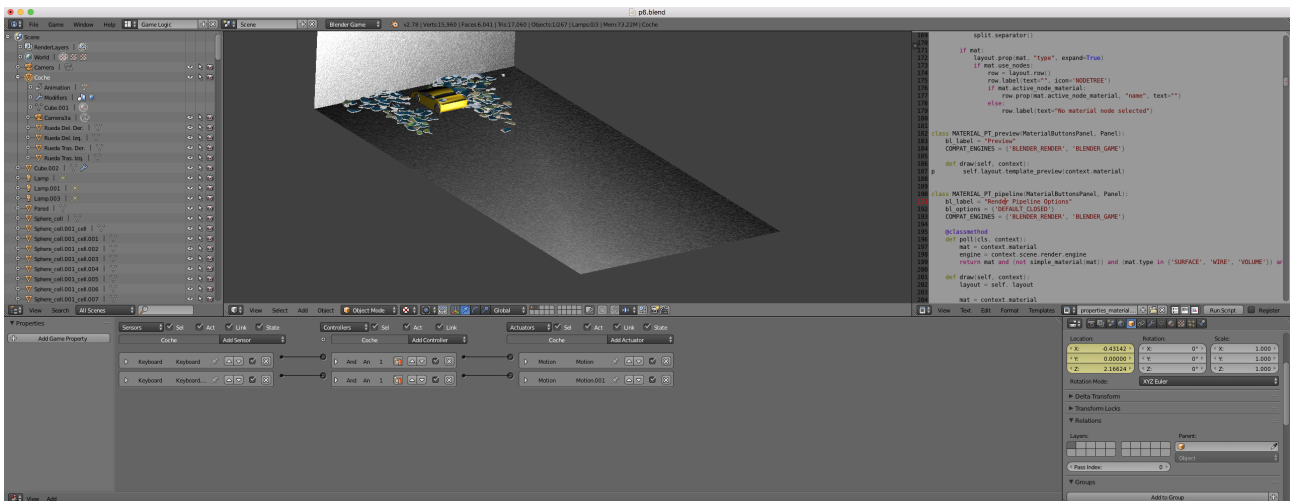


Figura 4: Proyecto final (IV).

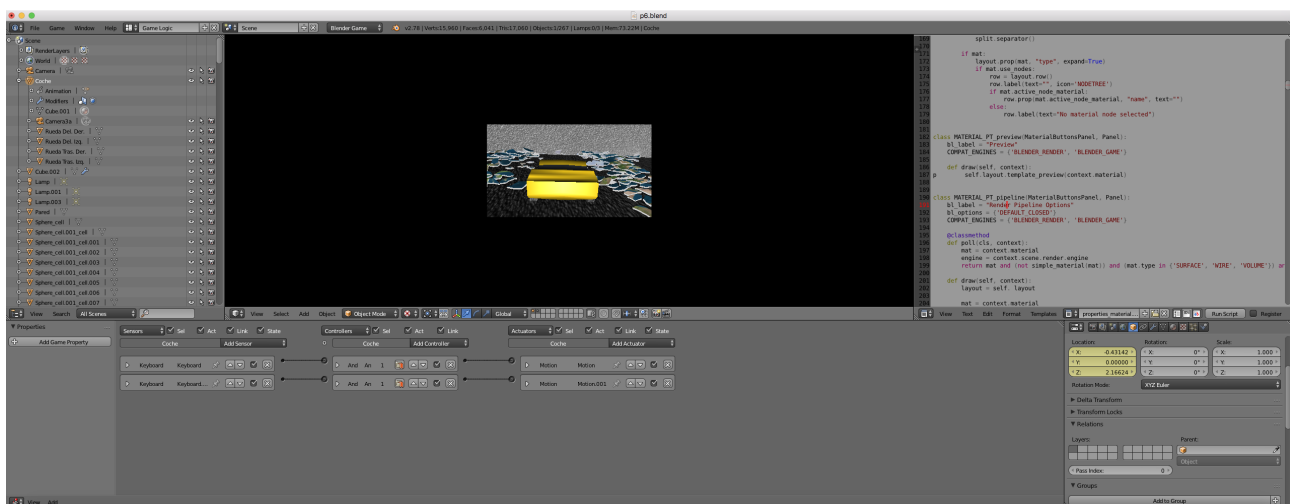


Figura 5: Proyecto final (V).

En el documento zip referente a la entrega de la práctica se encuentran fichero de blender correspondiente a la misma.