



Instituto de Estudios Universitarios

Ricardo García Reyes

Matrícula: 108580

Grupo: DS05

Ingeniería en Desarrollo de Software (En línea)

Materia: Programación y animación 3D

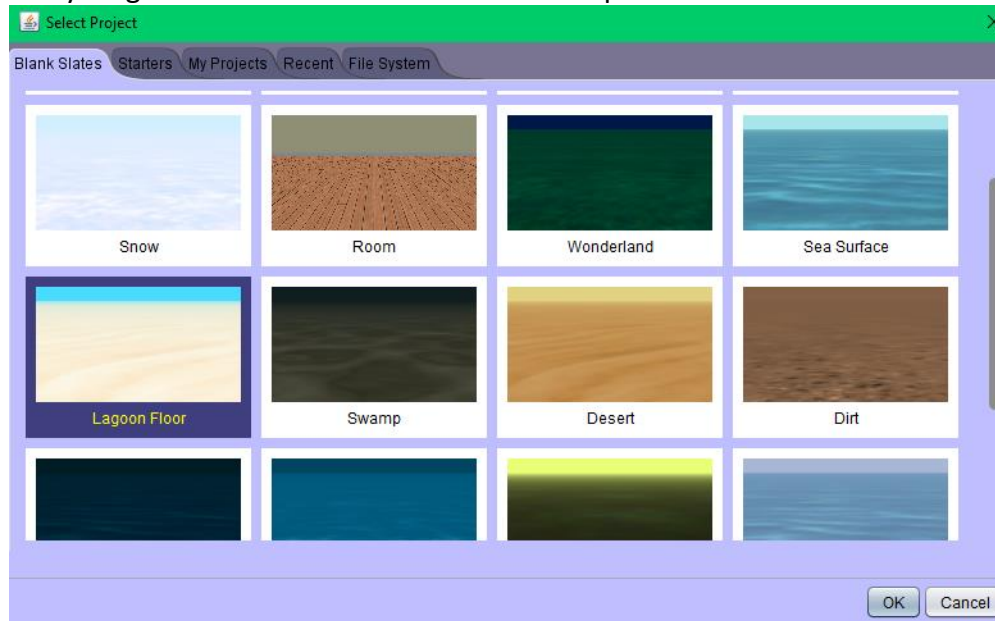
Mtro. Ricardo Vera Ugarte (Docente)

Actividad 4: Desarrollo de un cuento en una animación tridimensional empleando Alice 3

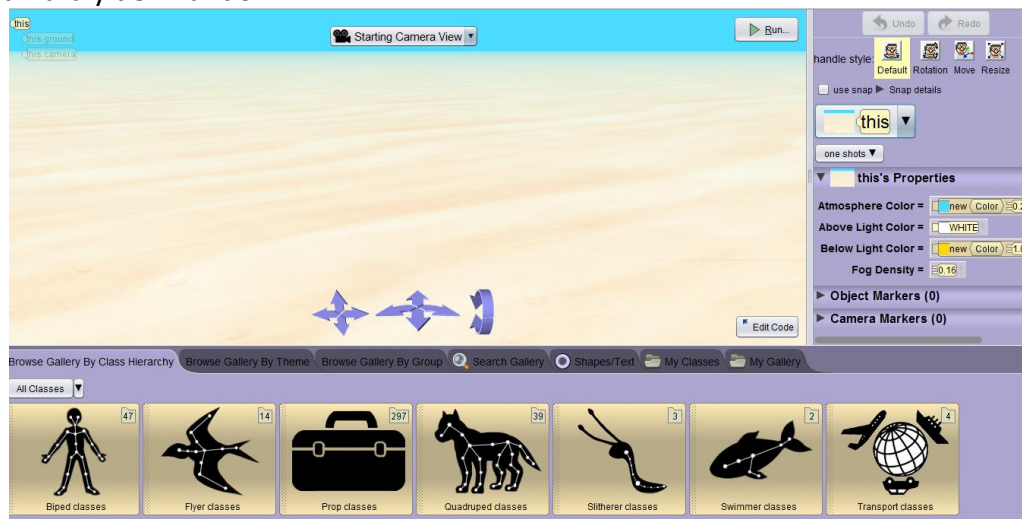
Saltillo, Coahuila 23 de Noviembre 2020

Video de youtube: https://youtu.be/5-lFIIn_ZEI

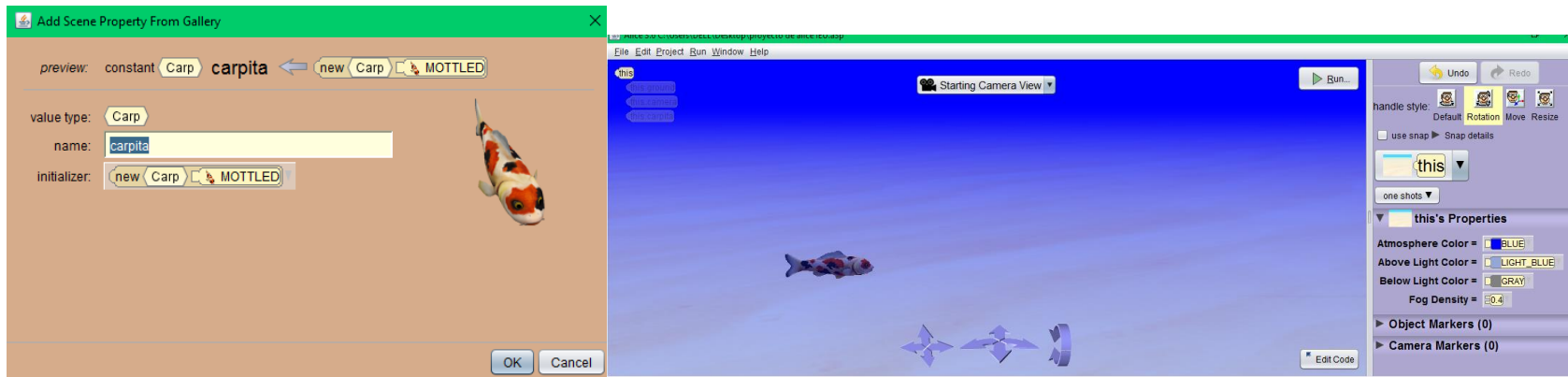
Para esta entrega, realizaremos una animación en Alice, basada en el archivo de apoyo que se nos envió. Lo primero que se hace es seleccionar un fondo. Hacemos set del tipo de mundo y luego hacemos click en el botón de setup scene.



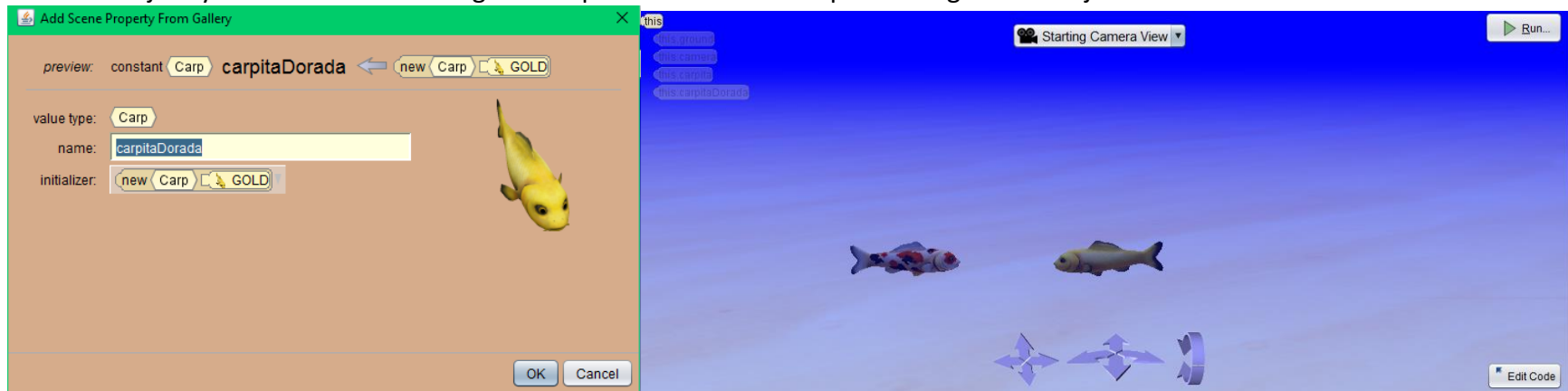
Configuramos las opciones de la cámara y del mundo.



Comenzamos a agregar los objetos.



Acomodamos el objeto y lo rotamos a nuestro gusto. Repetimos las acciones para los siguientes objetos.



Se agregan los primeros métodos de texto.



Se prueba que corra bien la animación y se agregan más textos.

this addSceneActivationListener

declare procedure **sceneActivated**

do in order

- this.carpita** move FORWARD, 2.0, animationStyle BEGIN_ABRUPTLY_AND_END_GENTLY add detail
- this.carpitaDorada** move FORWARD, 1.0 add detail
- this.carpita** say "Hola carpita dorada. ¿Cómo andas?" duration 1.5 add detail
- this.carpitaDorada** say "Bien, aquí nadando ¿y tú?" duration 1.5 add detail
- this** myFirstMethod
- this.carpita** say "¿Sabes que tenemos dos segundos de memoria?" duration 1.5 add detail
- this.carpitaDorada** say "¿Qué?" duration 1.5 add detail
- this.carpita** say "¿De qué?" duration 1.5 add detail
- this.miklo** pointAt this.carpita duration 2.0 add detail
- this.miklo** move FORWARD, 3.0 add detail

Hasta ahora, los métodos que hemos ocupado son los siguientes.

Scene initializeEventListeners myFirstMethod Fish X Swimmer

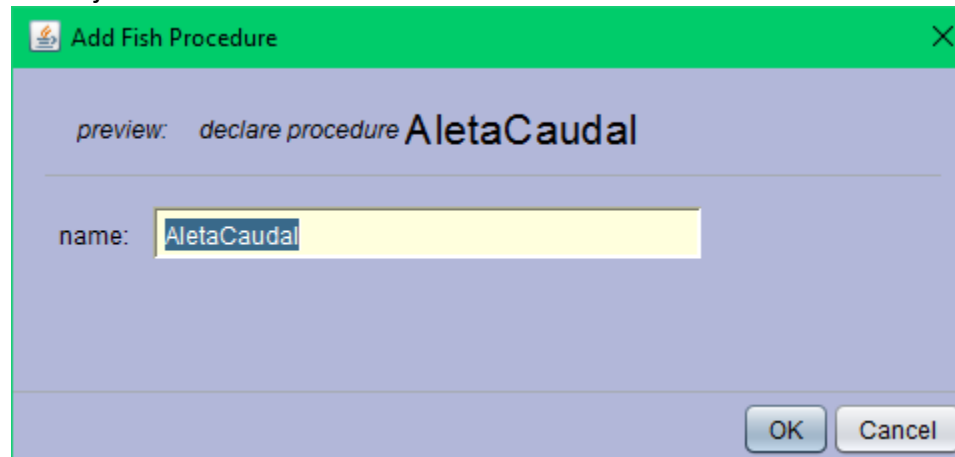
class Fish extends Swimmer

procedures

functions

properties

Al igual que en java, es importante el manejo de clases.



Añadimos un procedimiento de pez y definimos su ciclo. Vemos que este ciclo afecta a todos los objetos del tipo Fish.

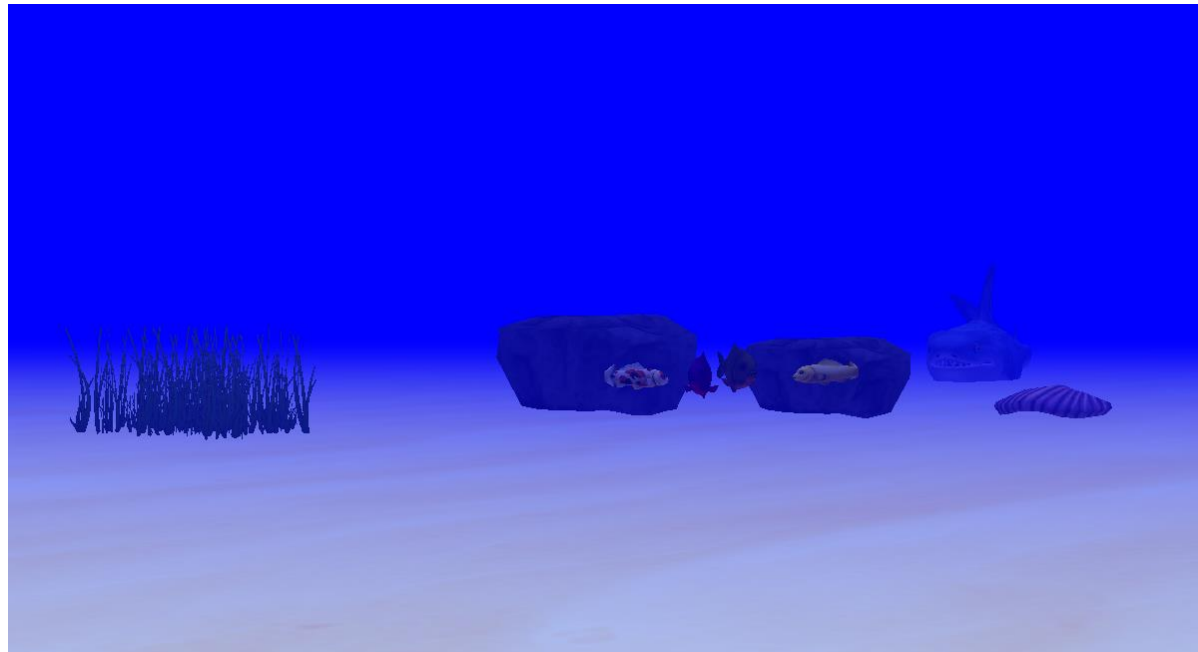


Se agregan los métodos para correr simultáneamente el movimiento de las altetas llamado AletaCaudal, en conjunto con la secuencia principal del programa. Se agregan más personajes y se agregan más acciones y diálogos a la escena final, incluyendo orientaciones y movimientos.

The screenshot displays an animation software interface with a timeline and a sequence of actions for various characters. The top bar shows tabs for different scenes: Scene, initializeEventListeners, myFirstMethod, Fish, AletaCaudal, Swimmer, PajamaFish, and Alien. The main workspace contains a series of action blocks for characters like this.carpita, this.miklo, this.chucky, this.tiburón, and this.hierbas. The actions include saying dialogue, pointing at objects, moving forward, and thinking. Some actions are grouped within 'do together' containers, indicating simultaneous execution. The interface also shows details like duration and bubbleOutlineColor for the dialogue blocks.

Scene initializeEventListeners myFirstMethod Fish AletaCaudal Swimmer PajamaFish Alien >>

- this.carpita say "¿De qué?", duration 2.0, add detail
- this.miklo pointAt this.carpita, duration 2.0, add detail
- this.miklo move FORWARD, 3.0, add detail
- this.miklo say "Las pirañas somos mejores que las carpas. Chucky vente!", duration 2.0, bubbleOutlineColor YELLOW, add detail
- this.chucky pointAt this.carpitaDorada, duration 2.0, animationStyle BEGIN_AND_END_GENTLY, add detail
- this.chucky move FORWARD, 3.5, add detail
- do together
 - this.chucky think "¿Qué rayos hago aquí?", duration 2.0, add detail
 - this.tiburón say "¿Mami que tu quiere?", duration 1.0, add detail
- this.tiburón say "Aquí llegó tu tiburón!", duration 2.0, add detail
- this.tiburón move FORWARD, 11.0, add detail
- do together
 - this.carpita pointAt this.hierbas, duration 0.25, add detail
 - this.carpita say "CORRAANNN!!!", duration 2.0, add detail
 - this.carpitaDorada pointAt this.hierbas, duration 0.25, add detail
 - this.miklo pointAt this.hierbas, duration 0.25, add detail
 - this.chucky pointAt this.hierbas, duration 0.25, add detail
- do together
 - this.chucky move FORWARD, 10.0, add detail
 - this.miklo move FORWARD, 10.0, add detail
 - this.carpita move FORWARD, 10.0, add detail
 - this.carpitaDorada move FORWARD, 10.0, add detail



Conclusión: Como conclusión puedo decir que me sirvieron las actividades anteriores para poder manipular objetos y darles sentido. Esta vez se refuerza la programación orientada a objetos con las clases, los métodos, las instancias y creo que esta actividad es muy relevante ya que en la programación de videojuegos y de animaciones, se utiliza este paradigma de programación. Me divertí y puse en práctica ello.

Referencias:

- Antoine de Saint Exupery (2016, septiembre 1). Introducción a la Programación Orientada a Objetos con Alice parte 1 [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=EKDintuFRro>.
- Antoine de Saint Exupery (2016, septiembre 13). Introducción a la Programación Orientada a Objetos con Alice parte 2 [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=mNeuQprx47U>
- Antoine de Saint Exupery (2016, septiembre 26). Introducción a la Programación Orientada a Objetos con Alice parte 2 [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LBE26MXIjlw>