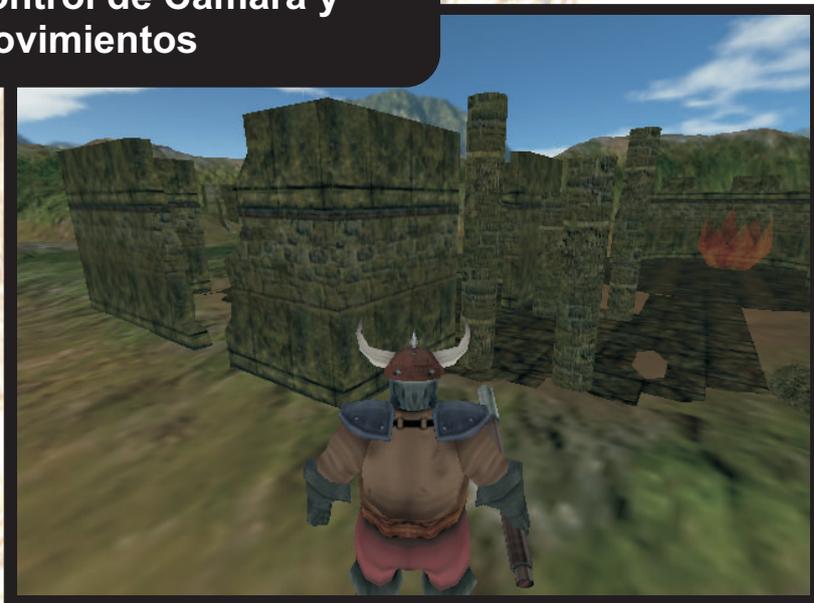


Tutor



# DWARF'S GAME

Control de Camara y  
movimientos



Parte I



Manual para el hilo Blitz Basic 3D  
de Foros 3D Poder

<http://www.foro3d.com/f113/blitzbasic-3d-60868.html>

## El Actor

Es un modelo encontrado en:

<http://www.psionic3d.co.uk>



Esta pagina nos da la oportunidad de descargarnos este archivo en formato b3d, el modelo tiene un gran numero de animaciones, para mas detalles revisar el archivo adjunto que también se descarga.

**dwarf animation ranges.txt**

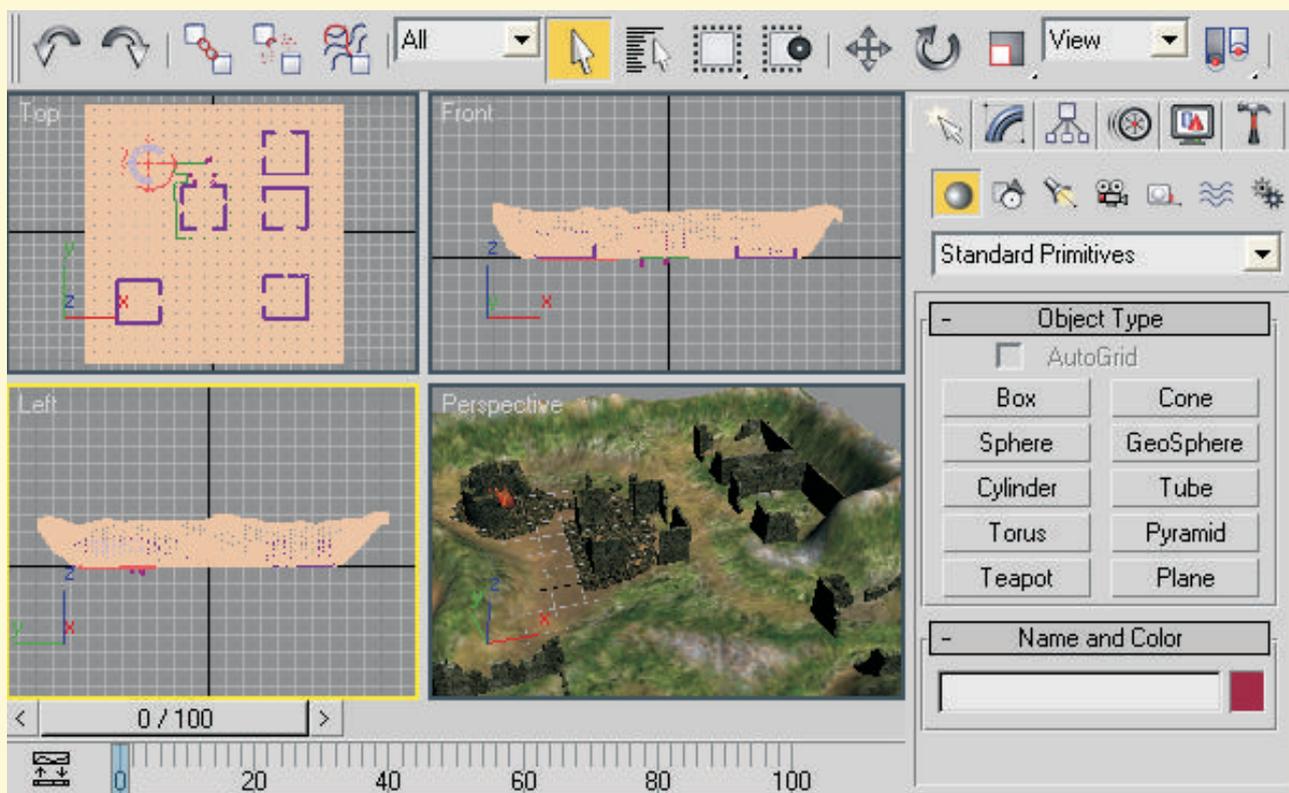
Recomiendo ver la pagina mencionada pues tiene muy buen material.



# El Escenario



Realizado en 3DSMax con un mapa de elevaciones (Displace) y exportado a b3d con Pipeline: Se exporto en forma individual ocultando(hide) los otros elementos, el terreno, las construcciones y el fuego.



## Mapas y texturas



# El Código

## **;Entorno**

```
HidePointer  
Graphics3D 640,480,16,2  
SetBuffer BackBuffer()  
AmbientLight 255,255,255
```

Ocultar el puntero del ratón, define una ventana de 640x480 con una profundidad de 16 bits de colores, en pantalla, luz ambiental blanco.

## **;Tipos de modelos para las colisiones y activación de las mismas**

```
tipo_hero=1  
tipo_piso=2  
Collisions 1,2,2,2
```

Para reconocer los objetos que intervienen en las colisiones se les asigna un tipo a cada objeto, para esto definimos 2 tipos de objeto piso( terreno y construcciones) y hero(el warf), también activamos la detecciones de colisiones con un efecto de deslizamiento.

## **;Carga modelos de escenario**

```
cielo=LoadMesh( "terreno\skybox2.x" )  
ScaleEntity cielo,5,5,5  
terreno=LoadMesh( "terreno\suelo.b3d" )  
EntityType terreno,tipo_piso  
Constr=LoadMesh( "const\torre1.b3d" )  
EntityType Constr,tipo_piso
```

Cargamos la caja con las texturas del cielo, la escalamos a 5 veces el tamaño que tiene, pues la encontré en internet y para nuestros fines era pequeña, cargamos el suelo (las elevaciones), y luego cargamos las construcciones, como en max estaban ubicadas en sus correspondientes lugares, sus coordenadas también se guardan en el formato b3d así que no tenemos que moverlos ni un punto.

## **;Fuego donde sale el dwarf**

```
punto1=LoadAnimMesh( "const\point1.b3d" )  
Animate punto1,1,10  
EntityAlpha punto1,0.25  
MoveEntity punto1,-49,1.75,54
```

Cargamos el fuego, este al momento de ser exportado se puso en el origen de coordenadas, pues cuando lo giramos gira con el eje en el centro de coordenadas, iniciamos la animación a una velocidad de diez, lo hacemos semitransparente y lo movemos a las coordenadas indicadas, dentro de una torre que será cargada junto con las construcciones.

### **;carga al dwarf**

```
dwarf=LoadAnimMesh( "dwarf\dwarf2.b3d" )  
ScaleEntity dwarf,.125,.125,.125  
MoveEntity dwarf,-49.5,1.75,55  
TurnEntity dwarf,0,235,0  
EntityRadius dwarf,1  
EntityType dwarf,tipo_hero
```

**cargamos al enano, lo hacemos mas pequeño(bastante mas pequeño) rotamos para que mire hacia el centro del escenario, le damos un radio para las colisiones, para que no se meta en las paredes demasiado, y le definimos del tipo hero, para las colisiones.**

### **;un punto atraz del dwarf**

```
pivodwarf=CreatePivot(dwarf)  
MoveEntity pivodwarf, 0,0,-60
```

**Creamos un pivot que seguira al dwarf, punto que se encuentra atraz de lenano, este punto sera al que le siga la camara, esto para tener la camara atraz del enano**

### **;un punto al centro del dwarf**

```
pivodwarf1=CreatePivot(dwarf)  
MoveEntity pivodwarf1, 0,60,7
```

la camra seguira al enano, pero lo hara mirando sus pies, para evitar esto, hacmeos otro punto a la altura de los hombros del enano, que tambien hara lo que haga el enano, y sera a este punto el que mire la camara.

### **;camara en el punto detras del dwarf(pivodwarf) y a la altura de los hombros**

```
camera =CreateCamera()  
MoveEntity camera,0,11,-7  
EntityType camera,tipo_hero
```

Ahora creamos la camara, a la altura algo sobre el enano, esta aparecera en el centro del escenario, lo que hara que al iniciar el juego se valla desde el centro hacia donde se encuentre el enano.

### **;Secuecnias de animacion**

```
ExtractAnimSeq dwarf,2,14 ;seq 1 camina  
ExtractAnimSeq dwarf,16,26 ;seq 2 corre  
ExtractAnimSeq dwarf,327,360 ;seq 3 detenido
```

Extremos las seucencias, cuando animemos el objeto, sera necesario decirle que secuencia, 1,2 ó 3

### **;seuencia por defecto**

```
Animate dwarf,1,0.2,3
```

En este caso iniciamos la animación con el tipo 1(loop animation), velocidad de reproducción 0.2, secuencia numero 3.

### **;velocidad por defecto**

**velo#=0.15** Variable que ocntiene le valor con el cual se movera el dwarf, este sera de 0.15 para caminando y 2 corriendo.

**Continuara...**