

# ¿Qué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**.  
 Ese apoyo que siempre quiso tener...

## 1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



## 2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

## 3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

1. Definición de frameworks corporativos.
2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
3. Soporte al arranque de proyectos.
4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
7. Identificación de problemas en producción.



## 4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces,  
 HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay)  
 Gestor de contenidos (Alfresco)  
 Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz)  
 Gestor documental (Alfresco)  
 Inversión de control (Spring)

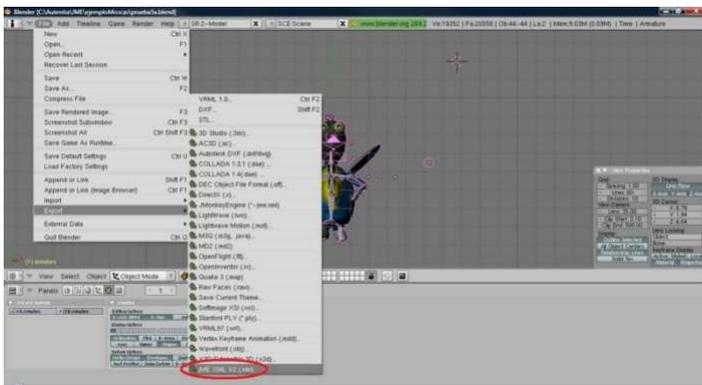
Control de autenticación y  
 acceso (Spring Security)  
 UDDI  
 Web Services  
 Rest Services  
 Social SSO  
 SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis  
 Motor de búsqueda empresarial (Solr)  
 ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos.  
 Metodologías ágiles  
 Patrones de diseño  
 TDD

BPM (jBPM o Bonita)  
 Generación de informes (JasperReport)  
 ESB (Open ESB)





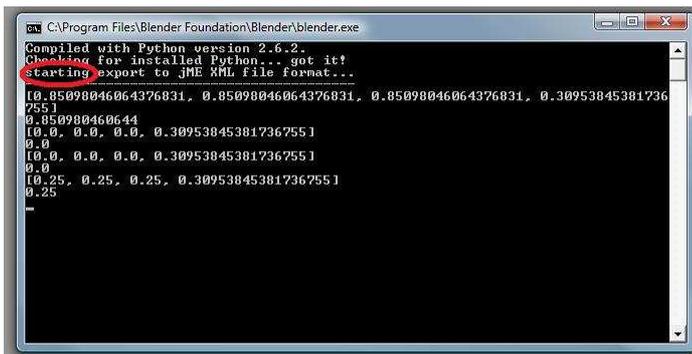
Como podemos ver, simplemente por el nombre del script, nuestro formato del fichero de salida tras la exportación será un archivo ".xml" (*Extensible Markup Language*).

Para comenzar con el proceso de exportación tenemos que seleccionar en Blender los objetos que queremos exportar antes de comenzar. En nuestro caso usamos la tecla "A" para seleccionar todos los objetos de la escena. Posteriormente utilizamos el menú antes descrito, esto nos despliega una pantalla del script que nos sirve para configurar nuestra exportación:



Para generar nuestro archivo .xml de forma adecuada hemos de marcar todas las opciones del desplegable, excepto *Generate Keyframes*, ya que nuestros Keyframes ya fueron añadidos cuando creamos nuestra animación. Como podemos ver dichas opciones son básicamente que exporte todos los materiales, color y texturas de los elementos de nuestra escena, así como nuestra animación al completo.

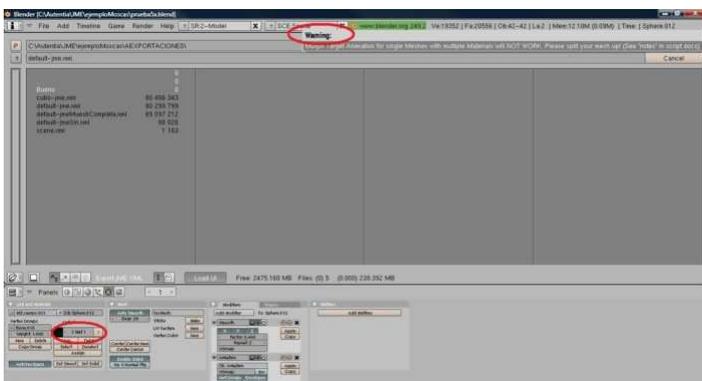
A continuación pulsamos el botón "Export" y elegimos nombre y ubicación de nuestro archivo. A continuación en la parte superior derecha de la pantalla pulamos la opción *Export JME XML*, comienza entonces el proceso de exportación. Se despliega la ventana de de consola de Blender donde podemos ver como genera el archivo .xml:



Este proceso puede tardar un tiempo variable dependiendo del tamaño de nuestra animación.

Una vez finalizado podemos ver el archivo resultante en nuestro PC. No lo subimos a nuestro tutorial ya que el tamaño es de aproximadamente 80mb, basta con seguir los pasos y hacer uno mismo.

Hemos de señalar que el script que estamos utilizando **no** admite exportar objetos que tengan más de un material asignado, es decir, si unimos algunos objetos de nuestra figura hemos de asegurarnos que sólo tengan un material asignado, de lo contrario nuestro script nos avisará del problema al intentar exportar:



A pesar de avisarnos que la exportación no trabajará de forma correcta, este genera nuestro archivo .xml, pero cuando veamos el resultado mediante los métodos explicados a continuación, veremos que este no es el adecuado. Por ejemplo hemos probado a unir el tronco de nuestra figura, y observamos que este pierde por completo los materiales que se consideran secundarios:

- [2009-07-15 Detalles del juego de la moto en JMonkeyEngine.](#)
- [2009-07-14 JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.](#)
- [2009-07-13 Ajax tests con Selenium: prototype.js e ICEfaces.](#)
- [2009-07-08 AOP con AspectJ y Maven](#)
- [2009-07-07 Instalación y configuración de Eclipse Galileo](#)
- [2009-07-07 Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.](#)
- [2009-07-06 Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D](#)
- [2009-07-06 DBUnit-Exportar e Importar BBDD](#)
- [2009-07-05 JMeter, Pruebas de stress sobre aplicaciones web: Grabando y reproduciendo navegaciones](#)
- [2009-07-02 Axis2: Invocación de Servicios Web usando distintos MEP](#)
- [2009-07-02 Instalación OpenOffice](#)
- [2009-07-02 Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine](#)
- [2009-06-20 STAX \(Xml Pull Parser\): Streaming API para XML](#)
- [2009-06-15 Configuración de la desconexión de usuarios con ICEfaces](#)
- [2009-06-10 LWUIT: Una librería gráfica tipo AWT o Swing para J2ME](#)
- [2009-06-10 Mapas mentales con XMind](#)
- [2009-02-26 Redimensionar Imagenes en Windows Vista](#)
- [2009-06-08 UploadFile con Icefaces + Hibernate + Anotaciones](#)
- [2009-06-05 Habilitar exportación en Liferay](#)
- [2009-06-01 Registrar Liferay en Eclipse](#)
- [2009-05-29 Liferay Social Office](#)
- [2009-05-28 Broadcast con Ustream](#)
- [2009-05-25 Tabla datos accesible con ordenación y paginación](#)
- [2009-05-21 Primeros pasos con Audacity: Un editor de sonido libre y multiplataforma.](#)
- [2009-05-11 Introducción a TortoiseSVN](#)
- [2009-05-07 Hacer 'scp' de varios ficheros sin solicitud de clave](#)
- [2009-05-02 Plugin Hibernate3 para Maven](#)
- [2009-04-26 AgileDraw: una técnica rápida de modelado](#)
- [2009-04-24 Spring AOP: Cacheando aplicaciones](#)



Por otro lado hemos tenido algunos problemas con la rotación y situación de algunas figuras cuando hemos exportado. Mientras en Blender la posición de todas nuestras figuras era la correcta, al exportar observamos que el pelo y alas se encontraban mal posicionadas. Para solucionarlo simplemente hemos unido **JOIN** recordar que en Blender el comando es **CNTRL+J**) alas, pelo y cabeza en un solo objeto. El único problema que para pintar las alas ahora no podemos tener varios materiales así que deberíamos pintarlas con herramientas de brocha o similar, pero el resultado es satisfactorio. Este método podemos aplicarlo a todas las figuras que se encuentren mal posicionadas en otros proyectos.

Ya tenemos generado nuestro archivo .xml con toda nuestra animación exportada correctamente. A partir de ahora ya podremos utilizar dicho archivo en clases Java para los distintos usos que queramos.

Para visualizar el resultado de nuestra exportación en Java, es decir nuestro archivo .xml, nos valemos de la clase Java **XMLWorld**, dicha clase fue explicada en el tutorial "*Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine*", al cual podemos acceder con mediante el link de nuestra página de adictos:

<http://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/tutoriales.php?pagina=BlenderaMonkeyEngine>

Al ejecutarla de manera adecuada, es decir, con nuestro archivo .xml asignado como atributo de ejecución en nuestro proyecto Java, como se explica en el tutorial nombrado, podemos observar el resultado final de nuestra exportación, es decir, nuestra animación al completo con todos sus movimientos y formas exportada en formato .xml:



## Implantación de archivo .xml en el motor gráfico de Java "JMonkeyEngine"

Como podemos imaginar uno de los principales objetivos de exportar a través de Blender un archivo en un determinado formato, es utilizar dicho archivo en un motor gráfico sea cual sea su origen e implementación.

En nuestro caso hemos elegido como motor gráfico JMonkeyEngine, un motor Java de código abierto que nos dota de una herramienta indispensable y gratuita para la creación de juegos. Dicho motor ya ha sido tratado en distintos tutoriales de [www.adictosaltrabajo.com](http://www.adictosaltrabajo.com), al detalle:

<http://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales.php?id=44>

Utilizaremos para nuestro tutorial una serie de clases ya diseñadas en uno de nuestros tutoriales, comunes y muy útiles para todo juego de JME, de las cuales podemos descargar todo su contenido del siguiente tutorial "*Funciones esenciales para crear un juego*":

[http://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/tutoriales.php?pagina=Detalles\\_de\\_los\\_juegos](http://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/tutoriales.php?pagina=Detalles_de_los_juegos)

A partir de estas clases ya implementadas creamos un nuevo proyecto donde incluiremos un pequeño método main que represente un juego a través de JMonkeyEngine. El proyecto ha sido realizado con la herramienta NetBeans. Podemos descargar el código completo del proyecto del siguiente link, incluimos en el proyecto la clase XMLWorld ya explicada con anterioridad.

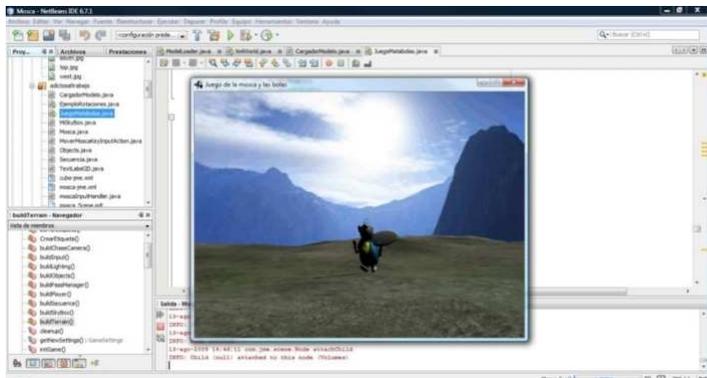
[Mosca \(Proyecto para la aplicación NetBeans\)](#)

Lo que hacemos básicamente es cargar nuestro archivo de Blender exportado "**default-jme.xml**", mediante la clase "**CargadorModelo**", a continuación en la clase main, llamada "**Juego**" que hemos añadido, creamos nuestro skybox, nuestro terreno y jugador, la funcionalidad es bastante simple. Aunque observamos métodos que implementan las colisiones entre objetos dentro de nuestro main, dichos métodos ahora mismo no nos interesan, además la utilización de colisiones y movimientos a través de JME ya han sido resueltos en tutoriales anteriores. Implementamos los movimientos de nuestra mascota para que vaya hacia unas coordenadas en concreto y para que podamos moverla con las flechas, pero como ya hemos dicho no lo vemos en detalle en este tutorial.

Para ejecutar nuestro proyecto sólo debemos asegurarnos que en nuestra clase main es correcta la ruta de acceso al archivo **default-jme.xml** :

```
gadorModelo o = new CargadorModelo(new URL("file:///C:/Users/.../workspace/EXPORTACIONES/default-jme.xml"));
```

Si ejecutamos nuestro proyecto de NetBeans podemos observar el resultado final, es decir, la animación que habíamos diseñado en Blender ha cobrado vida en nuestro juego, la hemos exportado a nuestro motor gráfico JMonkeyEngine con éxito.



Aclarar que en este tutorial hemos elegido este método de exportación, pero existen multitud de métodos, como exportar en otros formatos (3ds, ogre, md3, md5...) o incluso utilizar programas de descarga libre como Modeler ([Modeler Application](#)) para visionar nuestros archivos .xml.

Hemos elegido este método porque tras realizar multitud de pruebas con otros formatos y clases hemos obtenido los mejores resultados con él.

Aún tenemos un largo camino en [www.adictosaltrabajo.com](http://www.adictosaltrabajo.com) de estudio de este motor gráfico, JMonkeyEngine, y de este maravilloso programa de diseño Blender. Esperamos que algún día lleguemos a tener un juego completo con nuestra propia mascota.

usando anotaciones y aspectos con AspectJ

### Últimas ofertas de empleo

2009-07-31  
T. Información - Operador (dia / noche) - BARCELONA.

2009-06-25  
Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.

2009-06-19  
Otras - Ingeniería (minas, puentes y puentes) - VALENCIA.

2009-06-17  
Comercial - Ventas - ALICANTE.

2009-06-03  
Comercial - Ventas - VIZCAYA.

### Anuncios Google

¿Qué te ha parecido el tutorial? Déjanos saber tu opinión y ivota!

Muy malo Malo Regular Bueno Muy bueno



Votar

### Animáte y coméntanos lo que pienses sobre este tutorial

Puedes opinar o comentar cualquier sugerencia que quieras comunicarnos sobre este tutorial; con tu ayuda, podemos ofrecerte un mejor servicio.

Nombre:  E-Mail:

Comentario:


[Texto Legal y condiciones de uso](#)

- Puedes inscribirte en nuestro servicio de notificaciones [haciendo clic aquí](#).
- Puedes firmar en nuestro libro de visitas [haciendo clic aquí](#).
- Puedes asociarte al grupo AdictosAlTrabajo en XING [haciendo clic aquí](#).
- Añadir a favoritos Technorati.  [ADD THIS BLOG TO MY FAVORITES](#)



Esta obra está licenciada bajo [licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5](#)

## Recuerda

Autentia te regala la mayoría del conocimiento aquí compartido ([Ver todos los tutoriales](#)). Somos expertos en: J2EE, Struts, JSF, C++, OOP, UML, UP, Patrones de diseño ... y muchas otras cosas.

**¿Nos vas a tener en cuenta cuando necesites consultoría o formación en tu empresa?, ¿Vas a ser tan generoso con nosotros como lo tratamos de ser con vosotros?**

**Somos pocos, somos buenos, estamos motivados y nos gusta lo que hacemos ...**

Autentia = Soporte a Desarrollo & Formación.

[info@autentia.com](mailto:info@autentia.com)

soluciones reales **para**

## Tutoriales recomendados

Nombre	Resumen	Fecha	Visitas	Valoración	Votos	Pdf
<a href="#">Blender. Animaciones avanzadas y renderización</a>	Tutorial donde tratamos el diseño de animaciones avanzadas y renderización de las mismas a través de la herramienta de diseño Blender.	2009-08-10	213	Muy bueno	3	
<a href="#">Comentando el libro: La estrategia del océano azul</a>	Tutorial donde se explica con detalle la estrategia a seguir según el libro "La estrategia del Océano Azul"	2009-08-03	411	Muy bueno	3	
<a href="#">Funciones esenciales para crear un juego.</a>	En este tutorial, seguimos usando el motor JMonkeyEngine, y hemos intentado enseñar como se crean escenarios y personajes, con sus funciones de rotamiento, y movimiento.	2009-07-30	386	Bueno	4	
<a href="#">Directorio de ejemplos de JMonkey Engine</a>	Directorio de los ejemplos más relevantes de JMonkeyEngine, que nos ayudarán a crear juegos en 3D	2009-07-20	558	Muy bueno	1	
<a href="#">Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en JMonkeyEngine</a>	Implementación de SceneMonitor de JMonkeyEngine en nuestra aplicación.	2009-07-16	444	Muy bueno	1	
<a href="#">Continuación del Tutorial: JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.</a>	En este tutorial implementaremos colisiones en JMonkeyEngine, en el juego 3D que estamos analizando	2009-07-16	601	Muy bueno	2	
<a href="#">Detalles del juego de la moto en JMonkeyEngine.</a>	Detalles del juego de la moto creado en JMonkeyEngine, donde se definen movimientos y chaserCameras	2009-07-15	861	Muy bueno	3	
<a href="#">JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.</a>	Intentaremos enseñaros a crear vuestro primer juego, partiremos de un ejemplo hecho de JMonkeyEngine, que trata sobre el manejo de una moto por un escenario.	2009-07-14	695	Bueno	6	
<a href="#">Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.</a>	Primeros pasos con Jmonkey engine, crearemos una pequeña aplicación animada basada en un Cloth con colisiones	2009-07-07	899	Muy bueno	2	
<a href="#">Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D</a>	Inicio del manejo de blender, os mostraremos paso a paso como se dibuja en blender	2009-07-06	964	Bueno	6	

### Nota:

Los tutoriales mostrados en este Web tienen como objetivo la difusión del conocimiento. Los contenidos y comentarios de los tutoriales son responsabilidad de sus respectivos autores. En algún caso se puede hacer referencia a marcas o nombres cuya propiedad y derechos es de sus respectivos dueños. Si algún afectado desea que incorporemos alguna reseña específica, no tiene más que solicitarlo. Si alguien encuentra algún problema con la información publicada en este Web, rogamos que informe al administrador [rcanales@adictosaltrabajo.com](mailto:rcanales@adictosaltrabajo.com) para su resolución.