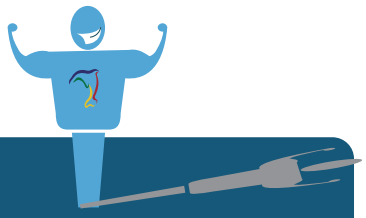
autentia

Avenida de Castilla,1 - Edificio Best Point - Oficina 21B
28830 San Fernando de Henares (Madrid)
tel./fax: +34 91 675 33 06
info@autentia.com - **www.autentia.com**

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

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

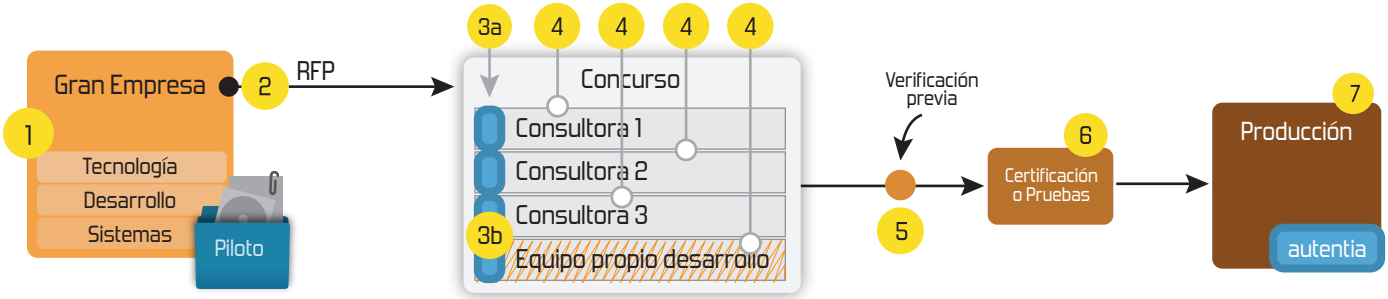
1. Desarrollo de componentes y proyectos a medida



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
- 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
- Tareas programadas (Quartz)
- Gestor documental (Alfresco)
- Inversión de control (Spring)
- BPM (jBPM o Bonita)
- Generación de informes (JasperReport)
- ESB (Open ESB)

Compartimos nuestro conociemiento en:
www.adictosaltrabajo.com

Para más información visítenos en:
www.autentia.com

Ultimas Noticias

» Historia de la informática. Capítulo 65. 1987
» Historia de la informática. Capítulo 64. 1986
» Autentia en la Sun Open Communities Forum
» Comentario del libro: El economista naturalista de Robert Frank
» Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.
» Resumen de la cuarta charla gratuita de Autentia: SCRUM (con video)
» Si se pregunta ¿Qué ofrece este Web?
» Vota AdictosAltrabajo.com en DZone

+Noticias Destacadas

» Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.
» Quinta charla Autentia + Proyectalis + Agile Spain: Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes
» Lo mejor de esta semana: Curso de Scrum con Ángel Medinilla
» Resumen de la cuarta charla gratuita de Autentia: SCRUM (con video)

+Comentarios Cómic

+Enlaces

Catálogo de servicios Autentia (PDF 6,2MB)

En formato comic...

Google

Web
www.adictosaltrabajo.com
Buscar

Tutorial desarrollado por

Javier Ceballos Fernández

Consultor tecnológico de desarrollo de proyectos informáticos.

Ingeniero en Informática por la Universidad de Alcalá de Henares.

Puedes encontrarme en Autentia

Somos expertos en Java/J2EE

Catálogo de servicios de Autentia

Descargar (6,2 MB)

Descargar en versión comic (17 MB)

AdictosAlTrabajo.com es el Web de difusión de conocimiento de Autentia.

autentia real business solutions

Catálogo de cursos

Descargar este documento en formato PDF: TutorialCloth.pdf

Fecha de creación del tutorial: 2009-02-26

Iniciarse en el manejo de JMonkeyEngine, Creación de un Cloth.

Nos hemos embarcado en el uso de JMonkey Engine, en este tutorial nos iniciaremos viendo el uso de algunas clases sencillas, para ver un poco el manejo de este motor gráfico

Últimos tutoriales

2009-02-26
Instalación y configuración de Eclipse Galileo

2009-02-26
Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.

2009-02-26
Primeros pasos con Blender

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

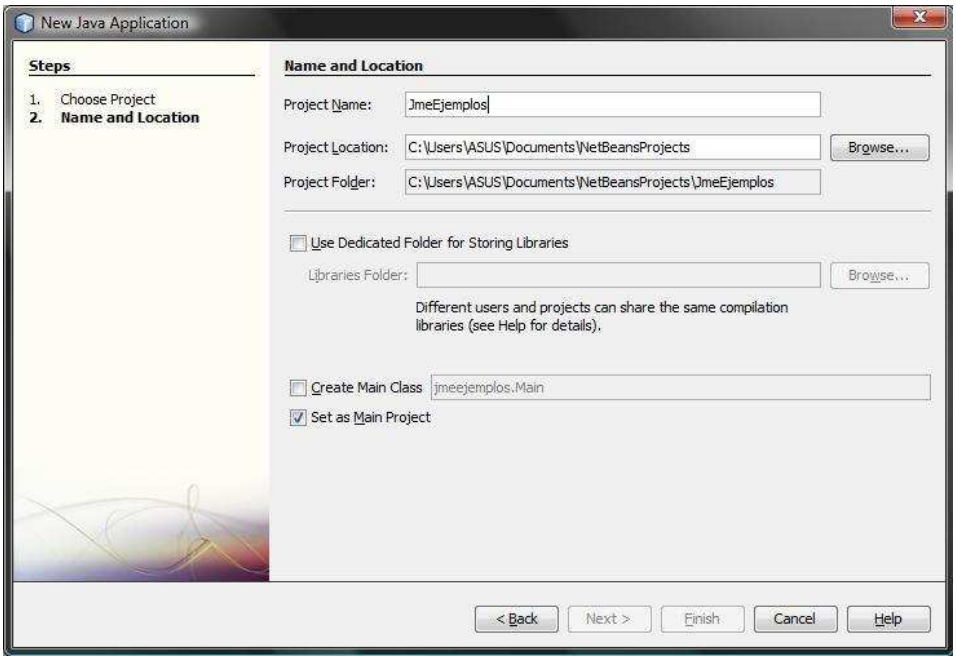
2009-06-15
Configuración de la desconexión de usuarios con ICEFaces

2009-06-10
LWUIT: Una librería gráfica tipo AWT o Swing para J2ME

Para realizar este tutorial primero tendremos que instalar el JMonkeyEngine, puede ver como se hace en:

http://www.adictosaltrabajo.com/tutoriales/tutoriales.php?pagina=BlenderavaMonkeyEngine

Creación del proyecto



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 usando anotaciones y aspectos con Aspectj

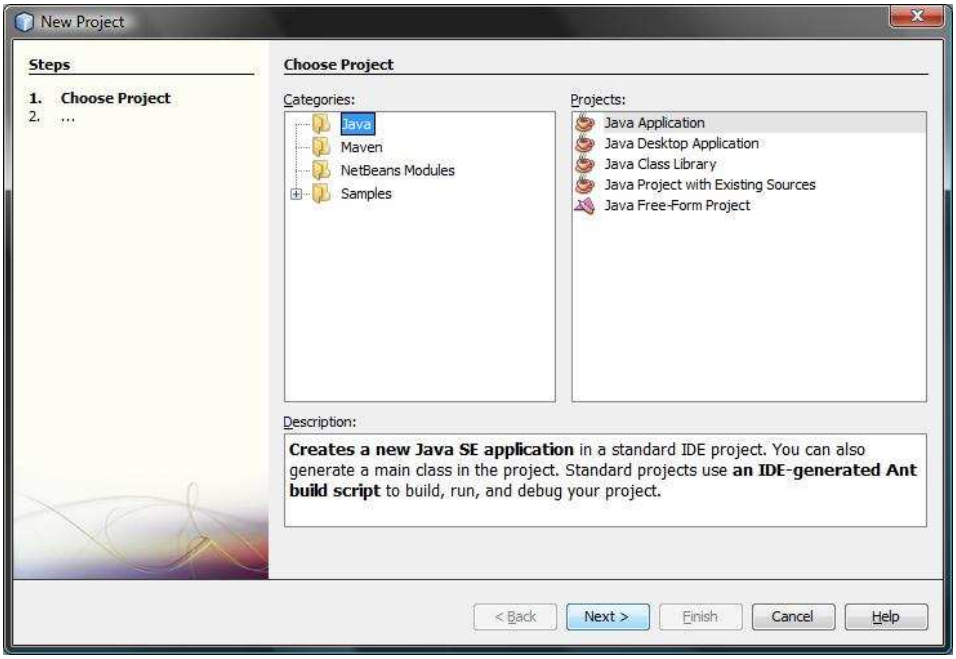
2009-04-20
Modelos de conocimiento con CmapTools

2009-04-16
Informes Crosstab con iReport

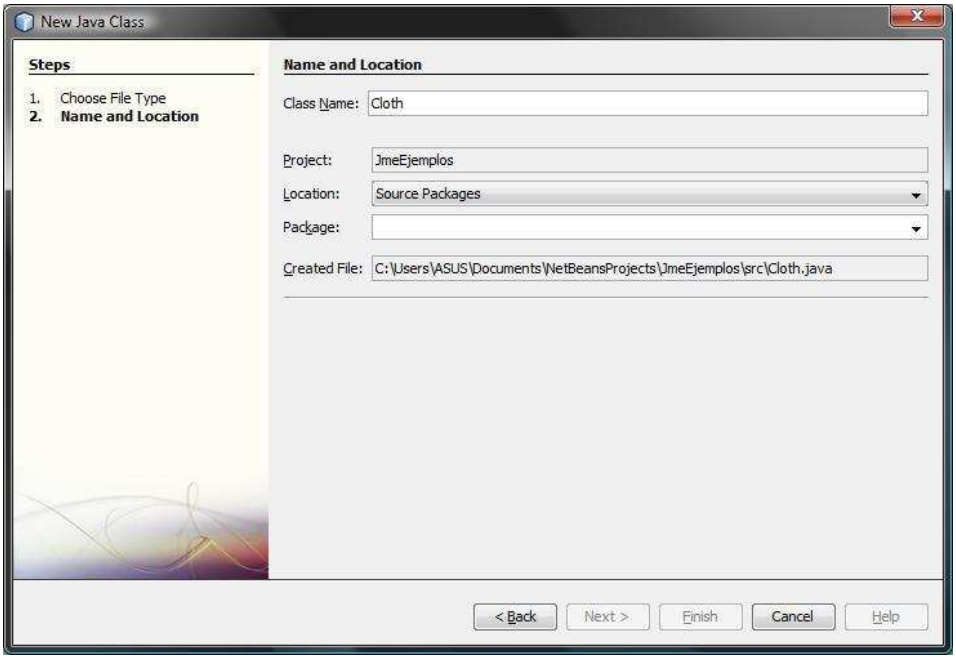
2009-04-16
Registro de un fichero de datos personales con el formulario NOTA

2009-04-15
Estadísticas de www.adictosaltrabajo.com Abril 2009

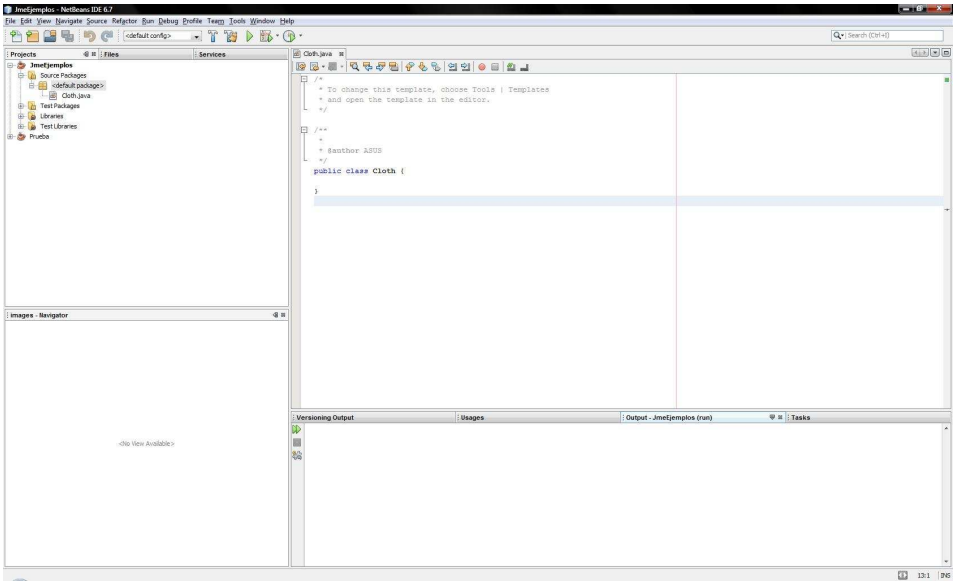
2009-04-15
Iniciación a OSWorkflow con Spring



Una vez creado, añadimos una clase al paquete por defecto, en nuestro caso lo llamaremos Cloth.java



Una vez creada, tendremos una pantalla como la siguiente:



Borramos todo el código que contiene y le añadimos el siguiente código(este código se puede encontrar en los ejemplos de JavaMonkeyEngine, mirar el tutorial: Blender y JmonkeyEngine):

Las clases principales que se usan son(toda la información sobre las clases las podemos encontrar en http://www.jmonkeyengine.com/doc/):

CollidingClothPatch: es una clase que intenta simular un trozo de tela pero tiene la peculiaridad de que puede interactuar con objetos, se puede reescribir el manejador que colisiones para poder cambiar el comportamiento.
SpringPointForce: es una clase abstracta que define una fuerza externa para usarse con la clase SpringSystem

2009-04-14
Tests de Selenium con librerías de componentes JSF: Apache Tomahawk.

2009-04-13
JTAPI. El API de Telefonía para Java

2009-04-13
Registro de Web Services con Apache jUDDI. Configuración y ejemplo

2009-04-13
Cómo hacer UML con Eclipse y el plugin UML2

2009-04-09
Spring WS: Servicios Web a través del correo electrónico

2009-04-02
Creación de cursos con Moodle

2009-03-31
Integrar Liferay Portal 5.2.1 con Pentaho BI 2.0.0 sobre MySQL 5.1

2009-03-31
Spring WS: Construcción de Clientes de Servicios Web con Spring

2009-03-30
Administración de sitios Moodle

2009-03-29
Empaquetamiento de aplicaciones de escritorio (standalone) con Maven

2009-03-27
Primeros pasos con Moodle

2009-03-26
Introducción a JSF Java

2009-03-25
A1 Website Analyzer

2009-03-24
Cómo ver el correo de Gmail sin conexión a Internet

2009-03-20
JasperReports Maven Plugin

2009-03-16
Creación de contenidos SCORM: eXe

2009-03-15
Spring WS: Creación de Servicios Web con Spring

2009-03-13
Instalación Alfresco (Labs)

2009-02-26
Maven JXR Plugin: publica el

view plain print ?

```
01. import java.util.logging.Logger;
02.
03. import com.jme.animation.SpatialTransformer;
04. import com.jme.app.SimpleGame;
05. import com.jme.bounding.BoundingBox;
06. import com.jme.bounding.CollisionTree;
07. import com.jme.bounding.CollisionTreeManager;
08. import com.jme.image.Texture;
09. import com.jme.input.KeyBindingManager;
10. import com.jme.input.KeyInput;
11. import com.jme.light.PointLight;
12. import com.jme.math.Vector3f;
13. import com.jme.math.spring.SpringPointForce;
14. import com.jme.scene.Controller;
15. import com.jme.scene.shape.Sphere;
16. import com.jme.scene.state.TextureState;
17. import com.jme.util.TextureManager;
18. import com.jmex.effects.cloth.ClothUtils;
19. import com.jmex.effects.cloth.CollidingClothPatch;
20.
21. public class Cloth extends SimpleGame {
22.     private static final Logger logger = Logger.getLogger(Cloth.class
23.             .getName());
24.
25.     private CollidingClothPatch cloth;
26.     private float windStrength =10f;
27.     private Vector3f windDirection = new Vector3f(0.3f, 1f, .8f);
28.     private SpringPointForce wind, gravity, drag;
29.
30.
31.
32.     public static void main(String[] args) {
33.         Cloth app = new Cloth();
34.         app.setConfigShowMode(ConfigShowMode.AlwaysShow);
35.         app.start();
36.     }
37.
38.
39.     @Override
40.     public void simpleUpdate() {
41.         if (KeyBindingManager.getKeyBindingManager().isValidCommand("wind", false)) {
42.             wind.setEnabled(!wind.isEnabled());
43.             logger.info("wind is: "+(wind.isEnabled() ? "on" : "off"));
44.         }
45.     }
46.
47.
48.     protected void simpleInitGame() {
49.         display.setTitle("jME Cloth Demo");
50.         KeyBindingManager.getKeyBindingManager().set("wind", KeyInput.KEY_RETURN);
51.
52.         ((PointLight)lightState.get(0)).setLocation(new Vector3f(0, -30, 150));
53.         lightState.setTwoSidedLighting(true);
54.         cam.setLocation(new Vector3f(0, -30, 100));
55.         cam.update();
56.
57.         cloth = new CollidingClothPatch("cloth", 50, 50, 2f, 1000); // name, nodesX, nodesY, springS
58.         // Add a simple breeze with mild random eddies.
59.         wind = ClothUtils.createBasicWind(windStrength, windDirection,true);
60.         cloth.addForce(wind);
61.         // Add a simple gravitational force.
62.         gravity = ClothUtils.createBasicGravity();
63.         cloth.addForce(gravity);
64.         // Add a simple drag force.
65.         drag = ClothUtils.createBasicDrag(20f);
66.         cloth.addForce(drag);
67.
68.         CollisionTreeManager.getInstance().setTreeType(CollisionTree.Type.AABB);
69.
70.
71.
72.
73.
74.         TextureState ts = display.getRenderer().createTextureState();
75.         ts.setTexture(
76.             TextureManager.loadTexture(
77.             Cloth.class.getClassLoader().getResource(
78.             "images/Monkey.jpg"),
79.             Texture.MinificationFilter.Trilinear,
80.             Texture.MagnificationFilter.Bilinear));
81.         cloth.setRenderState(ts);
82.         rootNode.attachChild(cloth);
83.         for (int i = 0; i < 50; i++) {
84.             cloth.getSystem().getNode(i).position.x *= .8f;
85.             cloth.getSystem().getNode(i).setMass(Float.POSITIVE_INFINITY);
86.         }
87.   }
88.
89. }
```

Añadimos las librería necesarios de JME a nuestro proyecto(mirar el tutorial: Blender y JmonkeyEngine) y nos debera quedar asi:

código fuente en el site

2009-03-15
Generación de XML Schema (XSD) y DTD a partir de documentos XML

Últimas ofertas de empleo

2009-06-29
Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.

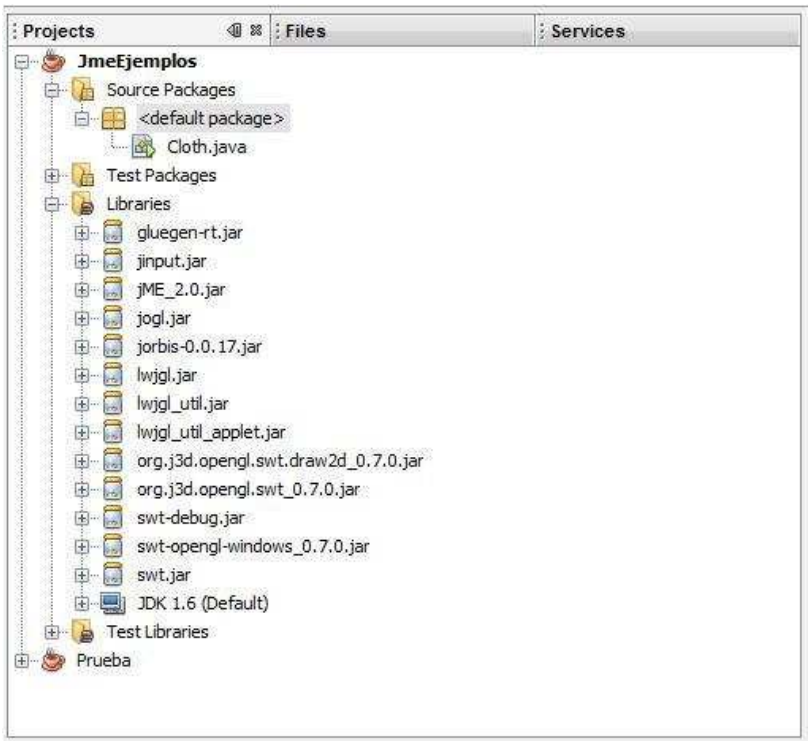
2009-06-25
Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.

2009-06-20
Comercial - Ventas - CASTELLON.

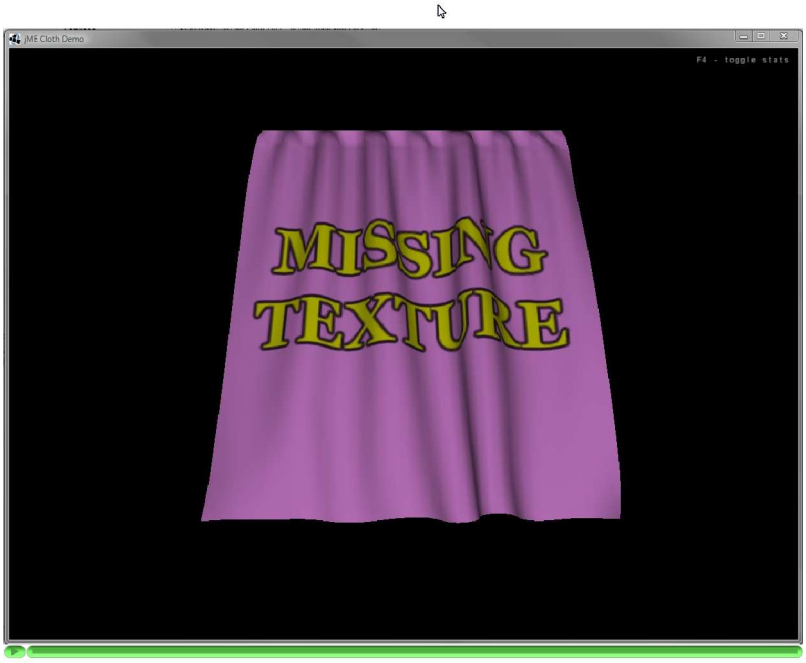
2009-06-19
Otras - Ingenieria (minas, puentes y puertos) - VALENCIA.

2009-06-17
Comercial - Ventas - ALICANTE.

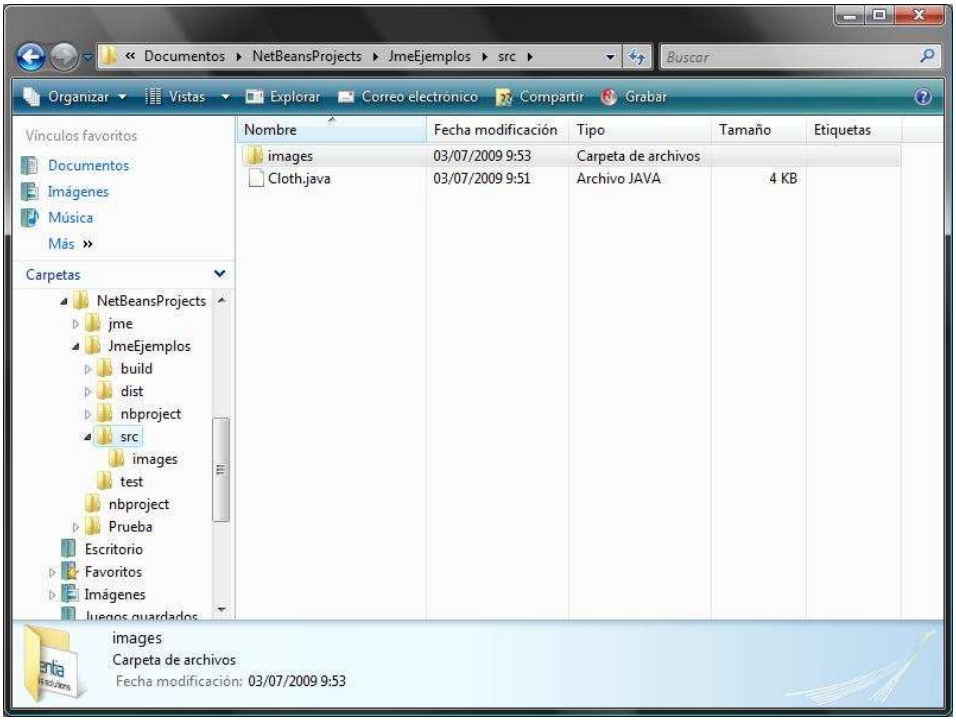
Anuncios Google



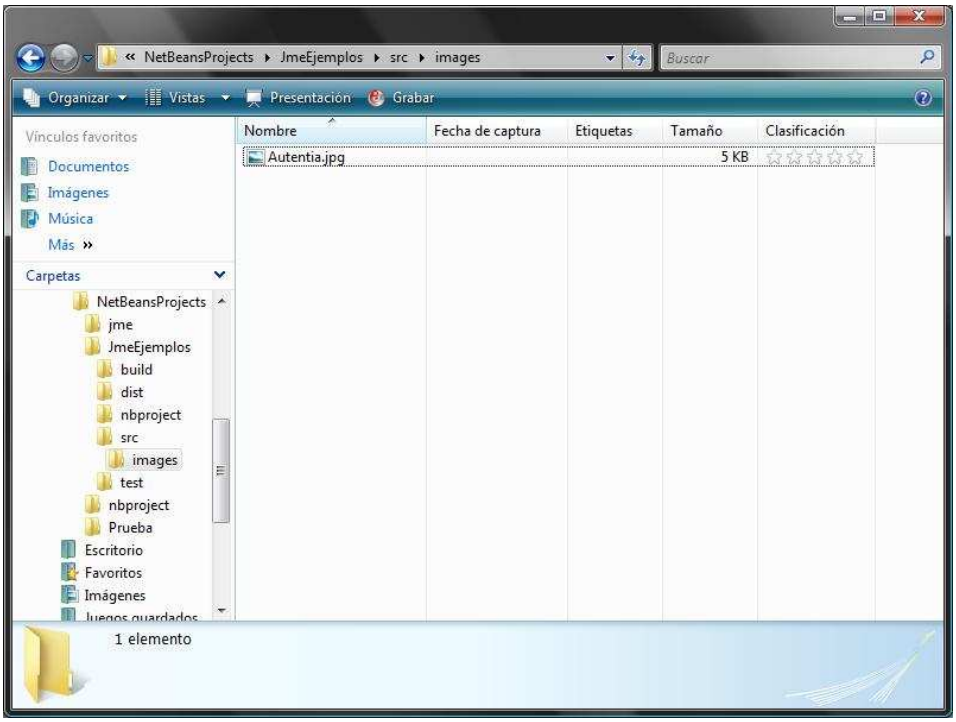
Una vez realizado todos los pasos anteriores,Si ejecutamos el código anterior sin hacer modificaciones ocurrirá esto:



Para evitar eso nos dirigimos a nuestra carpeta de proyecto y en la carpeta src, añadimos una carpeta llamada images:



Y dentro de esa carpeta añadimos la imagen que queramos en nuestro caso una de Autentia:



Una vez hecho esto nos dirigimos al código y modificamos las siguientes lineas:

view plain print ?

```
01. TextureState ts = display.getRenderer().createTextureState();
02. ts.setTexture( TextureManager.loadTexture( Cloth class.getClassLoader().getResource("images/Monkey.jpg"),
```

Se modificarían por:

view plain print ?

```
01. TextureState ts = display.getRenderer().createTextureState();
02. ts.setTexture( TextureManager.loadTexture( Cloth class.getClassLoader().getResource( "images/Autentia.jpg"
```

Después de realizar esta modificación si ejecutamos, veremos lo siguiente(con la imagen que decidamos poner):

Si jugamos con los variables, cambiando sus valores, con la primera variable cambiaremos la fuerza del viento y con la segunda la dirección(como estamos en un mundo 3D la dirección se define por los ejes de coordenadas XYZ):

view plain print ?

```
01. private float windStrength =10f;
02. private Vector3f windDirection = new Vector3f(0.3f, 1f, .8f);
```

Con esto ya tendríamos nuestra primera aplicación utilizando JME, pero si queremos complementarlo un poco, podemos añadir una esfera para que interactue con el cloth.

Para esto solo tenemos que añadir una variable de la clase Sphere:

view plain print ?

```
01. private CollidingClothPatch cloth;
02. private float windStrength =10f;
03. private Vector3f windDirection = new Vector3f(0.3f, 1f, .8f);
04. private SpringPointForce wind, gravity, drag;
05. private Sphere sphere;//Se añade la variable sphere
```

Una vez añadida esa variable tenemos que añadir un manejador de colisiones, que lo podemos añadir detrás de la definición de las propiedades del Cloth:

view plain print ?

```
01. drag = ClothUtils.createBasicDrag(20f);
02. cloth.addForce(drag);
03. CollisionTreeManager.getInstance().setTreeType CollisionTree.Type.AABB)//Se añade el manejador de c
```

Luego tenemos que crear la esfera y definir sus propiedades, y se lo añadimos al cloth:

view plain print ?

```
01. CollisionTreeManager.getInstance().setTreeType CollisionTree.Type.AABB);
02.
03. //Inico de código añadidc
04. sphere = new Sphere("sphere", 10, 10, 4);//Define la forma y el
05. tamaño de la esfera
06. <sphere.setModelBound(new BoundingBox());
07. sphere.updateModelBound();
08. rootNode.attachChild(sphere);
09. SpatialTransformer st = new SpatialTransformer(1);//se define un objeto para concretar la rotacic
10. st.setObject(sphere,0, -1);
11. st.setPosition(0,0, new Vector3f(10, 10, 30));
12. st.setPosition(0,2, new Vector3f(-10, -10, -30));
13. st.interpolateMissing();
14. st.setRepeatType(Controller.RT CYCLE)
15. sphere.addController(st);//Se le añade este objeto al conjunto de controles de la esfer
16. cloth.addCollider(sphere);
17. //fin de código añadidc
18. TextureState ts = display.getRenderer().createTextureState();
19. ts.setTexture( TextureManager.loadTexture(Cloth class.getClassLoader().getResource "images/Autentia.jpg"),
20. cloth.setRenderState(ts);
```

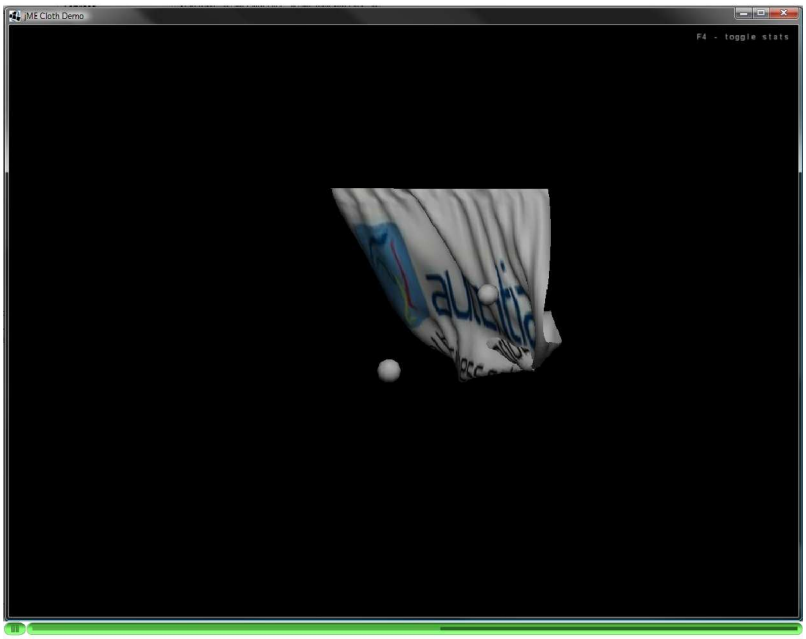
Si ejecutamos ahora el código se nos mostrara por pantalla el cloth y ademas la esfera que estara en movimiento, colisionando contra nuestro cloth:

Podemos añadir las bolas que queramos, repitiendo los pasos anteriores de la esfera (renombrando evidentemente las variables)y tocando en la posición de las lineas:

view plain print ?

```
01. st.setPosition(0,0, new
02. Vector3f(10, 10, 30));
03. st.setPosition(0,2, new Vector3f(-10, -10, -30));
```

Conseguiremos algo como esto:



Esperemos que les haya sido útil este tutorial, seguiremos haciendo más tutoriales sobre esta tecnología analizando más ejemplos algo más complicados, todo el que quiera hacer una aportación séra bien recibida.

Para comunicarme cualquier problema o sugerencia de mejora podeís utilizar la zona de comentarios, de este modo todo el mundo se podrá aprovechar de las respuestas.

Saludos.

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

Muy malo Malo Regular Bueno Muy bueno

Votar

Anímate 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:

Enviar 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 Technorati FAVORITES

SOME RIGHTS RESERVED 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

autentia Real Business Solutions

Tutoriales recomendados

Nombre	Resumen	Fecha	Visitas	Valoración	Votos	Pdf
Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine	En este tutorial se abordara una pequeña iniciación a los juegos 3D en java usando la herramienta Blender y como motor gráfico JMonkeyEngine	2009-07-02	375	Muy bueno	16	
Iniciación a OSWorkflow con Spring	En este tutorial vamos a presentar uno de los motores de workflow, "OSWorkflow" y su integración con Spring.	2009-04-15	1606	Muy bueno	5	
JTAPI. El API de Telefonía para Java	En este tutorial veremos varios ejemplos del uso de JTAPI.	2009-04-13	2232	Bueno	19	
Empaquetamiento de aplicaciones de escritorio (standalone) con Maven	En este tutorial vamos a aprender a empaquetar aplicaciones de escritorio con Maven para ser distribuidas	2009-03-29	1816	Muy bueno	14	
Introducción a JSF Java	Hablaremos del funcionamiento de JSF, las páginas JSF, las etiquetas JSF, los managed beans, la navegación entre páginas, el ciclo de vida de la petición al servidor y otros temas.	2009-03-26	6316	Bueno	37	
Persistencia con Spring	En el siquiente tutorial vamos a ver algunas de las aportaciones que nos ofrece Spring para mejorar la capa de persistencia de nuestras aplicaciones	2009-03-04	2772	Bueno	13	
Instalación de Java Virtual Machine	Este tutorial cubre la instalación de una máquina virtual Java para personas recién iniciadas en esta tecnología	2009-03-03	2855	Bueno	25	
Primeros pasos con Blender	Inicio del manejo de blender	2009-02-26	104	-	-	
Integración Selenium / Maven 2 / Surefire / Cargo / Tomcat 6	Con este tutorial se pretende integrar en nuestro proyecto : Maven, Selenium, Surefire, Cargo y Tomcat 6 con el objetivo de incluir y ejecutar las pruebas de integración dentro del ciclo de vida de Maven.	2009-02-26	1241	Muy bueno	3	
Maven JXR Plugin: publica el código fuente en el site	JXR es un plugin para maven, de tipo reporting, que genera en el site un informe con los fuentes java de tu aplicación: "Source Xref".	2009-02-26	1479	Muy bueno	5	

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 para su resolución.