

Proyecto Final – Manual de usuario

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA

ING. CARLOS ALDAIR ROMAN BALBUENA

Fechas de entrega: 13 de mayo 2022

Introducción:

En el siguiente manual se resumirá de forma breve la interacción dentro del ambiente virtual recreado de esta forma cada vez que se presione alguna de estas teclas se podrá activar o desactivar el movimiento de estas figuras. La intención es que al presionar cada una de estas teclas se inicie la animación correspondiente y se hagan automáticamente oscilando de un lado a otro sin que se tenga que mantener presionada la tecla.

- Movimiento de la cámara:

Se dispone de una cámara para poder visualizar los modelos en 3D, para moverse por esta región se disponen de 4 teclas para moverse en 4 direcciones, tanto hacia arriba, abajo, izquierda o derecha. Si se presiona W se moverá hacia arriba, con D se moverá a la derecha, con A hacia la izquierda y si se mantiene la S se irá hacia abajo.

- Rotación de la cámara:

Con la función MouseCallback se detectará el movimiento del ratón de esta forma en la dirección que este se mueva la cámara permanecerá rotando sobre su mismo pivote en la posición actual.

- Animaciones:

- 🎨 Diana: Al presionar la letra I latina se activará la animación compleja que ejecuta el incremento del movimiento en un eje, pero cuando llega a un punto tomará otra dirección. Así se moverá sobre un rectángulo no dibujado. Así mismo, si se presiona la letra O se detendrá la ejecución.
- 🎨 Changuito: Al presionar la tecla L se utiliza el método de Keyframes para crear el movimiento de aplaudir del mono. Cada vez que se presione la tecla se reiniciará la ejecución.
- 🎨 Puerta: Si se oprime la tecla K entonces se activará el movimiento de la puerta simulando que se abre o se cierra.
- 🎨 Esfera reflejante: La letra P está designada para activar el movimiento de la esfera de disco o esfera reflectora para que rote sobre su propio eje como lo hace en la vida real.
- 🎨 Rocola: Para activar el movimiento del disco en el tocadiscos se debe de presionar la U para que comience a girar como si se estuviera reproduciendo algún sonido.