

# Manual de usuario

## REPOSITORIO DE GITHUB

□ <https://github.com/alejandrito2318/Proyecto.git>

## ANIMACIONES

En este proyecto se animaron diferentes objetos y para poder controlar sus movimientos se asociaron las siguientes **teclas** a cada uno.

- 1 y 2 Puerta de la habitación
  - Tiene un movimiento rotacional en el eje de Y.
- 3 y 4 Movimiento de los peces
  - Movimiento en Y
- 5 y 6 Sabanas de la cama
  - Movimiento sobre X
- 7 y 8 Silla de escritorio
  - Movimiento en Y
- 9 y 0 Puerta de la entrada principal de la casa
  - Movimiento en Y

Con el objetivo de poder animada la escena se trabajó con **keyframes**, por lo que dependiendo de una posición que queramos se guarda un **frame** inicial y final para que al simularla haga el movimiento del punto final al punto inicial o viceversa.

Para poder guardar un frame:

- Tecla k.

Simular los movimientos de la escena:

- Tecla L

## ILUMINACIÓN

Para controlar la iluminación oprimir la **tecla Espace** para apagar y encender la luz, se utilizó una luz puntual de tono amarilla tanto en la lámpara que se encuentra en la computadora como en la que se encuentra arriba del mueble.

## *PERSONAJE.*

Se trabajó con el personaje Dexter de la serie de El laboratorio de Dexter.

El personaje tiene los siguientes movimientos.

- Tecla Y
  - Movimiento en X hacia adelante
- Tecla H
  - Movimiento en X hacia atrás
- Tecla T
  - Movimiento en Z hacia adelante
- Tecla G
  - Movimiento en Z hacia atrás
- Tecla R
  - Movimiento en Y hacia adelante
- Tecla F
  - Movimiento en Y hacia atrás

## *DESPLAZAMIENTO SOBRE LA ESCENA*

En el proyecto es posible el visualizar los 360° con el uso del **mouse**, por lo que con solo mover el mouse se puede ver la perspectiva de la escena.

Para poder movernos sobre la escena en OpenGL ocupamos las teclas.

- W -> hacia adelante
- S -> hacia atrás
- A -> hacia la izquierda
- D -> hacia la derecha

Para poder salir de la escena basta con oprimir la tecla **Esc**.

**Nota:** Debido al tamaño de un archivo obj (casa2.obj), no se pudo subir al repositorio ya que excede el límite máximo de tamaño de archivos de github. Por lo que se optó por subir solo esa carpeta a **Drive**, de modo que esa carpeta va en **Practica7/Models**

Imágenes del trabajo funcionando.



