

Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora Teoria

Manual de usuario

Proyecto final:

Alameda LEGO

Dominguez Duran Gerardo, García García Ricardo
22 de mayo de 2020



Universidad Nacional Autónoma De México
Facultad de Ingeniería
Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora Teoria
Manual técnico Alameda LEGO



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora
Teoria

Grupo 5

Semestre 2020-2

Equipo de trabajo:

Gerardo Dominguez Duran(Desarrollador)

Nº de Cuenta: 314015288

Email: dominguez110b@gmail.com



DmyGd

Ricardo García García (Desarrollador)

Nº de Cuenta: 314256229

Email: rich030rich@gmail.com



PlugInRichi

Dirección del proyecto:

[https://github.com/AndresMtzLpz/PROYECTO-LABGRAFICA/
tree/CGIHC_Proyecto_Final_Teoria](https://github.com/AndresMtzLpz/PROYECTO-LABGRAFICA/tree/CGIHC_Proyecto_Final_Teoria)



Universidad Nacional Autónoma De México
Facultad de Ingeniería
Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora Teoría
Manual técnico Alameda LEGO



Manual de Usuario

En el presente proyecto se muestra el entorno de una alameda con el estilo Lego, en donde se encuentran diversos objetos o dinámicas con las que podremos interactuar para una mejor experiencia con el entorno. A continuación, se mostrará cómo hacer uso de esto.

Cámara

- **Puntero del Mouse:** Con el mouse se direcciona la cámara en el plano XZ
- **Tecla W:** Con ella nos desplazamos hacia enfrente en el entorno, según el ángulo como este posicionada la cámara con el mouse
- **Tecla S:** Con ella nos desplazamos hacia atrás en el entorno, según el ángulo como este posicionada la cámara con el mouse
- **Tecla A:** Con ella nos desplazamos hacia la izquierda en el entorno.
- **Tecla D:** Con ella nos desplazamos hacia la derecha en el entorno.

Avatar (Batman Lego)

- **Tecla T:** Mueve al avatar hacia adelante.
- **Tecla G:** Mueve al avatar hacia atrás.
- **Tecla F:** Mueve al avatar hacia la izquierda.
- **Tecla H:** Mueve al avatar hacia la derecha.
- **Tecla R:** Mueve el brazo izquierdo del avatar.
- **Tecla Y:** Mueve el brazo derecho del avatar.
- **Tecla X:** Mueve el pie izquierdo del avatar.
- **Tecla C:** Mueve el pie derecho del avatar.
- **Tecla Z:** Hace girar la cabeza del avatar.
- **Tecla V:** Gira el avatar con respecto a X.
- **Tecla B:** Gira el avatar con respecto a Y.

Baños

- **Tecla 0:** Abre las puertas del baño
- **Tecla 9:** Cierra las puertas del baño

Helicóptero

- **Tecla K:** Hace despegar e iniciar el recorrido del helicóptero.

Avión



Universidad Nacional Autónoma De México
Facultad de Ingeniería
Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora Teoría
Manual técnico Alameda LEGO



- **Tecla Espacio:** Hace iniciar la animación del avión (giros y movimiento)

Bicicleta

- **Tecla 6:** Inicia la animación de la bicicleta.

Quiosco

- **Tecla N:** Hace girar el quiosco con respecto a Y
- **Tecla Q (En el ciclo de noche):** Se encienden o apagan las luces al interior del quiosco junto con su movimiento.

El ciclo de día y noche es aproximadamente de 30 segundos cada uno, en donde al ser de noche se enciende la linterna de la cámara y las luminarias de la alameda, además de que en este ciclo es cuando se pueden activar las luces del quiosco. Una vez concluido el ciclo de noche, se apagan todas las luces.