



# MANUAL DE USUARIO

Recorrido por escenario de “Los padrinos mágicos”

Diana Paola Sanjuan Aldape

# Contenido

<b>I. Introducción</b>	<b>3</b>
A. Objetivo	3
<b>II. Opciones del sistema</b>	<b>4</b>
A. Desplazamiento por escenario	4
B. Cámaras	6
C. Iluminación	7
D. Animaciones	8
F. SkyBox	10
G. Movimiento de Timmy	11

# I. Introducción

---

## A. Objetivo

Realizar el recorrido de un escenario animado así como disfrutar de las animaciones basadas en la serie de caricatura “Los padrinos Mágicos”.

---

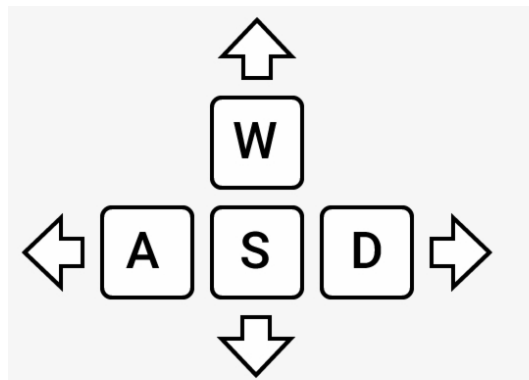
## II. Opciones del sistema

El presente manual está organizado por animacione

### A. Desplazamiento por escenario

Para desplazarse por el escenario se utilizan las teclas “W”, “A”, “S” y “D”.

El movimiento es como el mostrado a continuación.



Donde “W” y “S” son la profundidad.

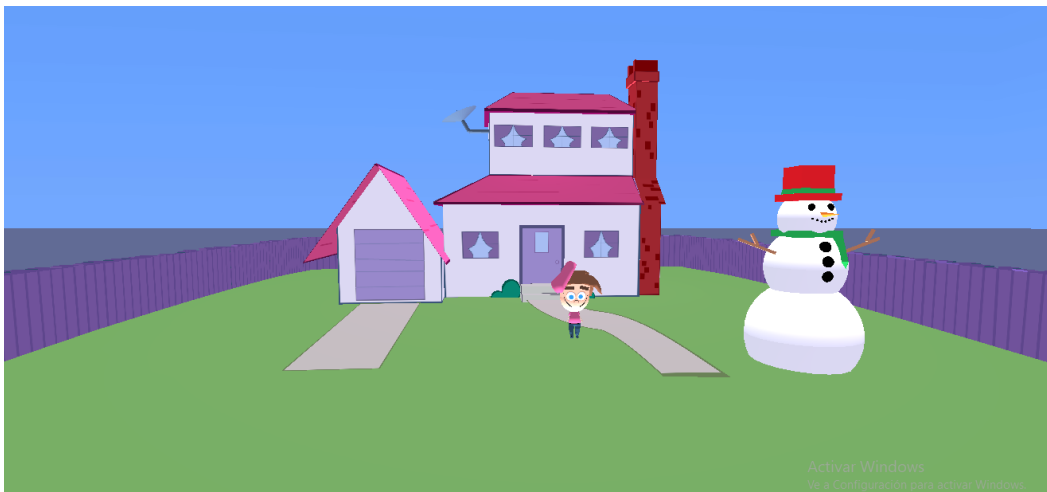
También se puede realizar movimiento mediante el mouse, pero solo aplica en la Vista principal adelante se detalla esta parte.

A continuación se ilustran los diferentes movimientos:

#### Tecla W



## Tecla S



## Tecla A



## Tecla D



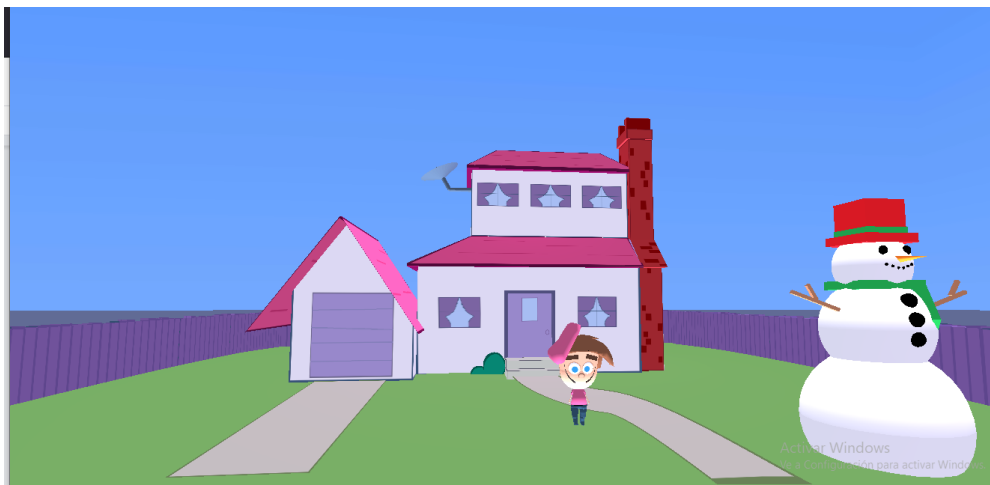
---

## B. Cámaras

El sistema cuenta con 4 distintos ángulos de cámara, dos muestran el exterior y los otros dos el interior de la casa, se puede acceder a cada uno de ellos mediante teclado.

### Cámara plano xz

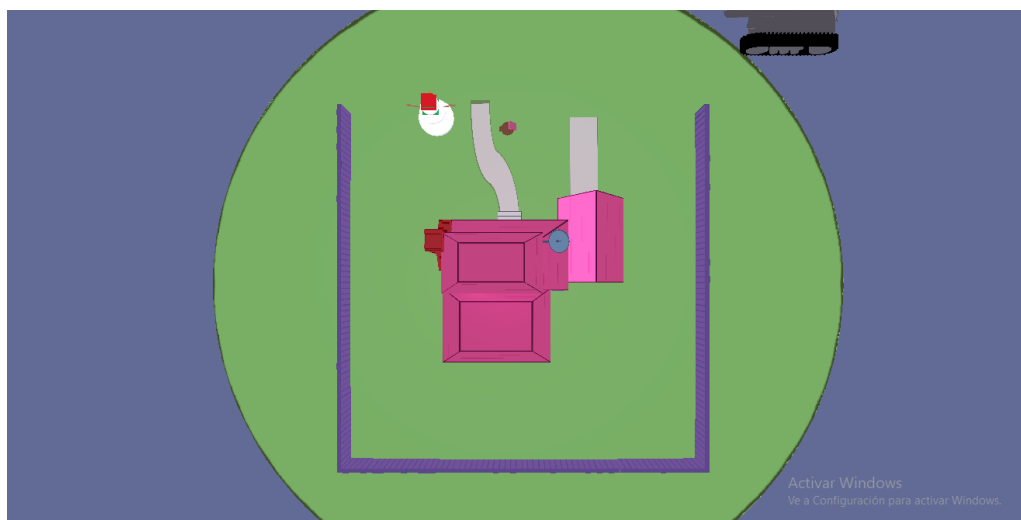
Esta es la cámara principal del escenario, es capaz de realizar movimiento desde el mouse, se puede ingresar a ella mediante la tecla “Y”.



### Cámara aérea

También se encuentra la cámara aérea, esta cámara se encuentra elevada 35, en el eje Y, únicamente se puede realizar movimiento con teclado, no con el movimiento del mouse.

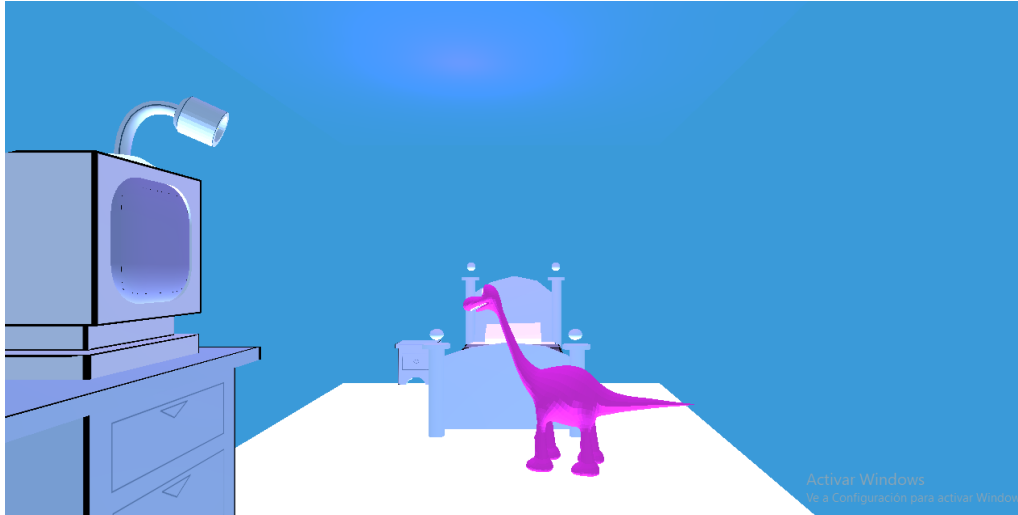
Se puede acceder a ella mediante la tecla “U”.



A continuación se muestran las cámaras internas.

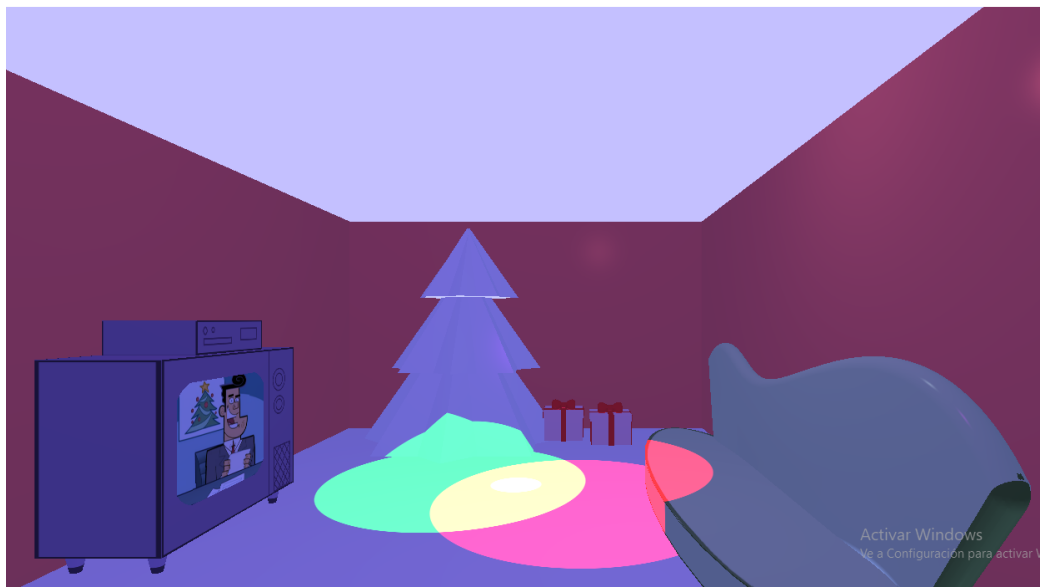
### **Cámara interior 1**

Esta cámara muestra el cuarto de Timmy Turner, el protagonista del escenario. Se puede acceder a ella mediante la tecla “1”.



### **Camara interior 2**

Esta cámara muestra la sala de la casa y se accede a ella mediante la tecla “O”.



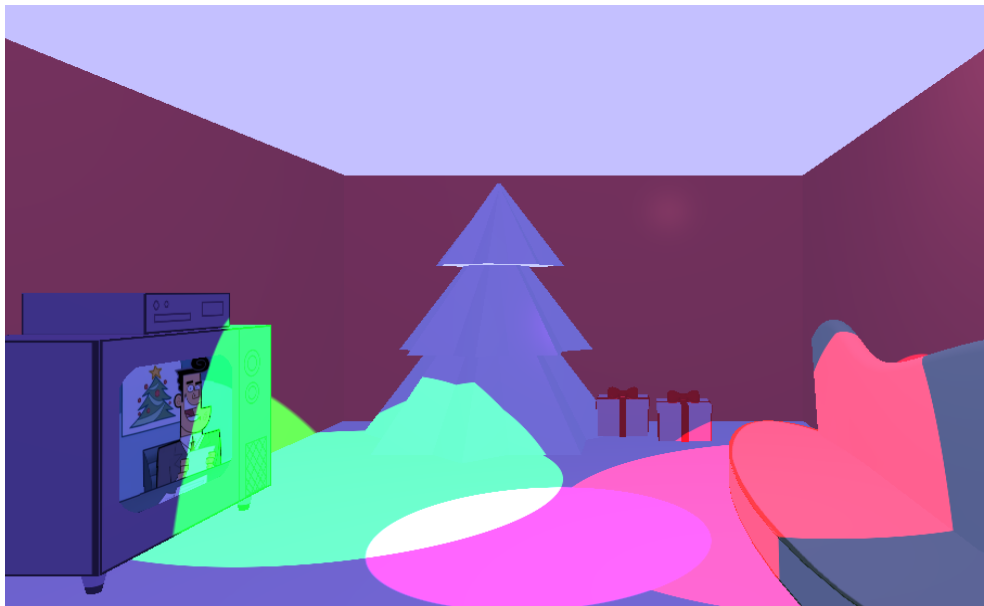
---

## **C. Iluminación**

El presente sistema cuenta con 6 luces, una direccional, 2 puntuales y 3 de faro.

---

Con ayuda de las 3 SpotLight se realizó un espectáculo de luces en el interior de la casa, específicamente en la sala, al presionar la tecla “N” se activa el espectáculo y con “M” se detiene.



---

## D. Animaciones

Todas las animaciones se acciona al presionar una determinada tecla, se explicara cada una a continuación.

### Tanque

La primera animación es un tanque en movimiento, acompañado de sus llantas, mientras que el tanque se mueve la torreta gira en espera de lanzar un proyectil.

Se acciona usando la tecla “H”.





## Cajita de regalo

Se trata de una caja de música, que al presionar un botón el misterio sale, en este caso, es un pequeño árbol navideño que gira sobre su propio eje, mediante la tecla “J”.



## Magia

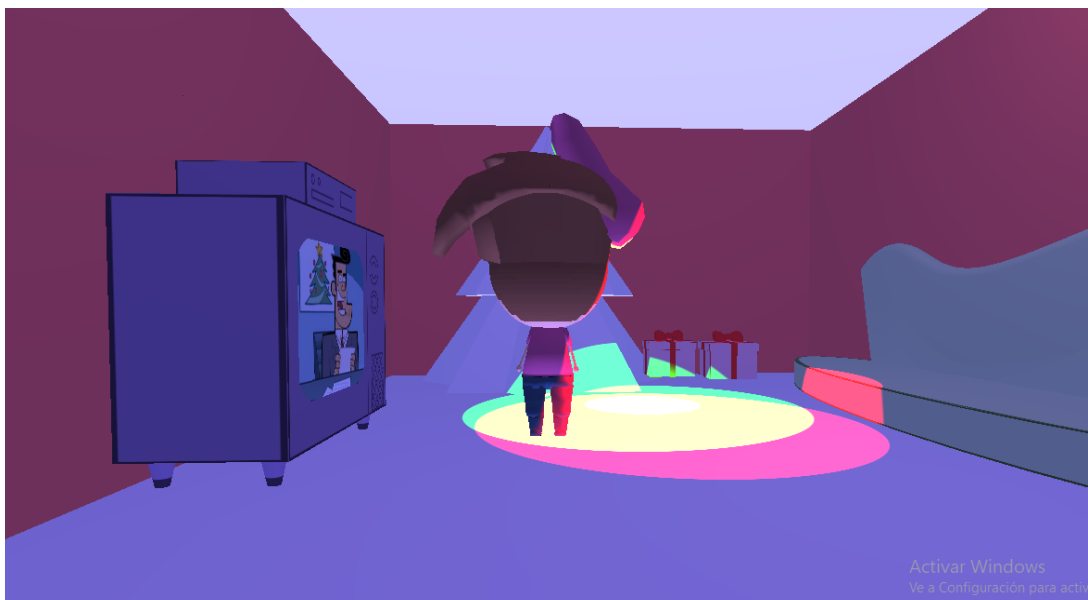
El dinosaurio morado crece mediante la tecla “K”.



## Recorrido de Timmi Turner

La última animación fue el movimiento del personaje principal, Timmy da un recorrido hacia su casa, abre la puerta, sube los pequeños escalones, entra a la casa y acto seguido acciona el espectáculo de luces.

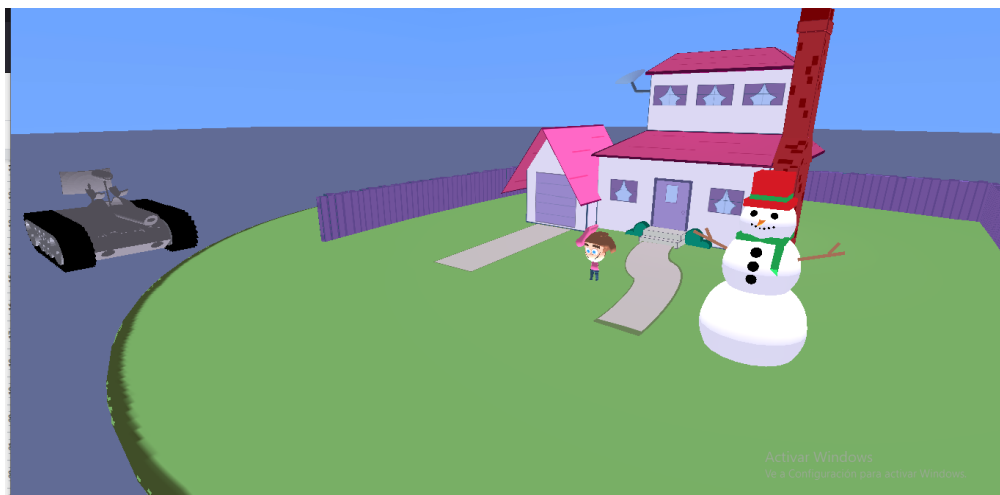
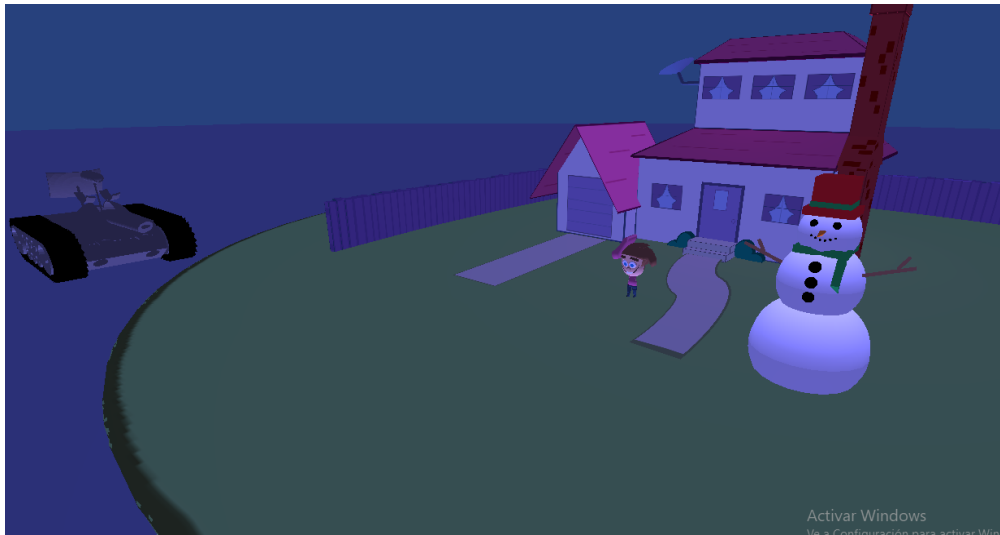
Este recorrido se activa mediante la tecla “X”.



## F. SkyBox

La aplicación también cuenta con un cambio de Día a noche, implementado mediante un SkyBox, así como también luces direccionales.

Esto se hace automáticamente,



## G. Movimiento de Timmy

Además de la animación creada para Timmy, Timmy cuenta con movimiento propio, se mueve por el escenario, con las teclas DOWN, UP, RIGHT y LEFT, respectivamente.

