



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería



División de Ingeniería Eléctrica

Materia: Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano

Computadora

Manual del proyecto: Feria

Grupo: 04

Grupo Teoría: 01

Semestre: 2018-2

Alumnos:

- Balcázar Rodríguez Adan Alí
- Díaz Gutiérrez Elvira Angela Belem

Profesor: Ing. Arturo Pérez de la Cruz

Para controlar nuestro proyecto se tienen las teclas WASD que ayudarán en la movilidad así como se utilizará el mouse para mover la cámara y se tendrán teclas para las funciones especiales. Las de movilidad y visibilidad son:

Movilidad:

D: Mueve el modelo a la izquierda

A: Mueve el modelo a la derecha

W: Acerca el modelo

S: Aleja el modelo

Visibilidad:

Al mover el mouse a la derecha, la cámara gira a la derecha

Al mover el mouse a la izquierda, la cámara gira a la izquierda

Al mover el mouse hacia arriba, la cámara gira hacia arriba

Al mover el mouse hacia abajo, la cámara gira hacia abajo

Las de funciones especiales son:

Para cambiar el modo de iluminación ambiental:

1: Modo Día

2: Modo Atardecer

3: Modo Noche

Para activar algunas animaciones (hechas con keyframes)

P: Montaña Rusa

O: Vuelo de Zapdos

Bueno, después de tener claro las teclas y su funcionamiento, comencemos:

Cuando compilamos y ejecutamos la primera vista que nos aparece es esta:



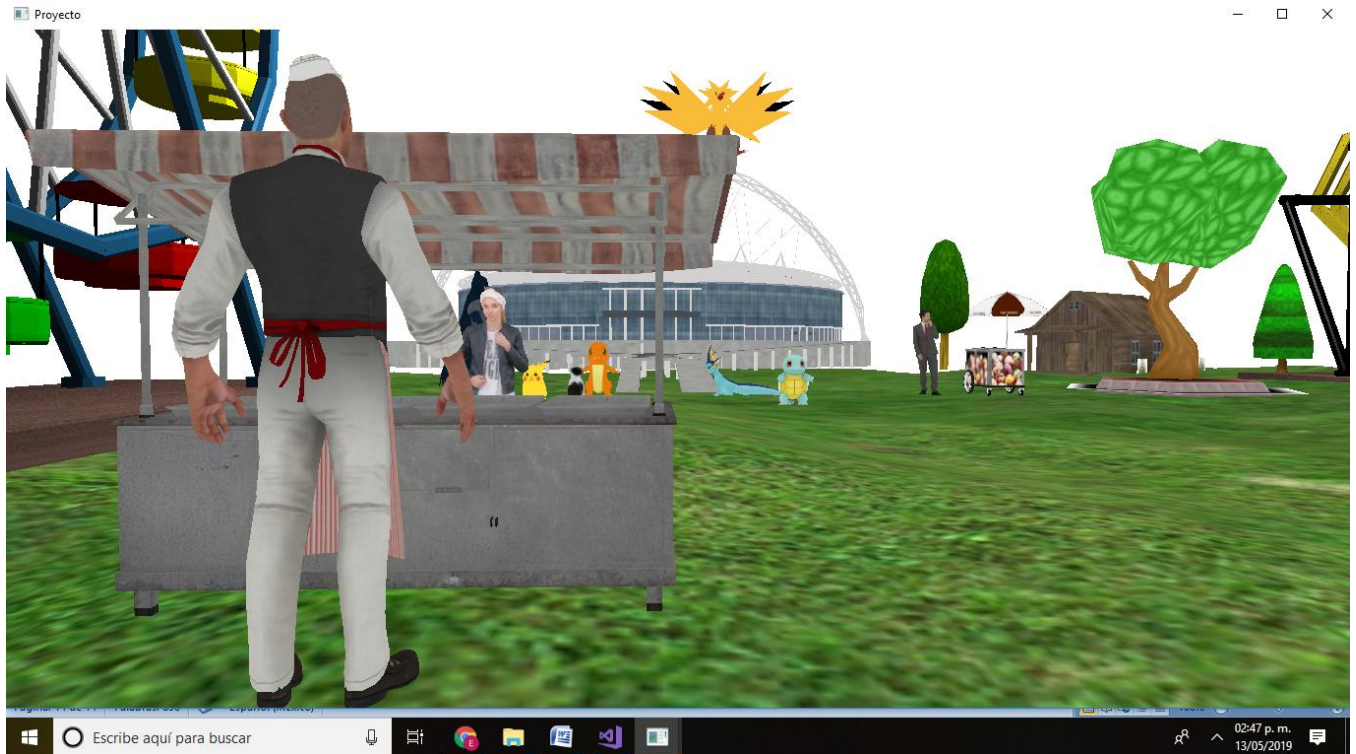
Donde para ver mejor la feria se aprieta la tecla S que permite alejarse y observarlo mejor, una vez que nos hemos alejado lo suficiente se verá



Si seguimos apretando S llegaremos al borde. Al llegar al borde, que sería la entrada al parque, podemos ver al vendedor de alimentos en su puesto y una pequeña vista de lo demás pero al alejarnos tanto tenemos la posibilidad de dirigirnos hacia cualquier lado.



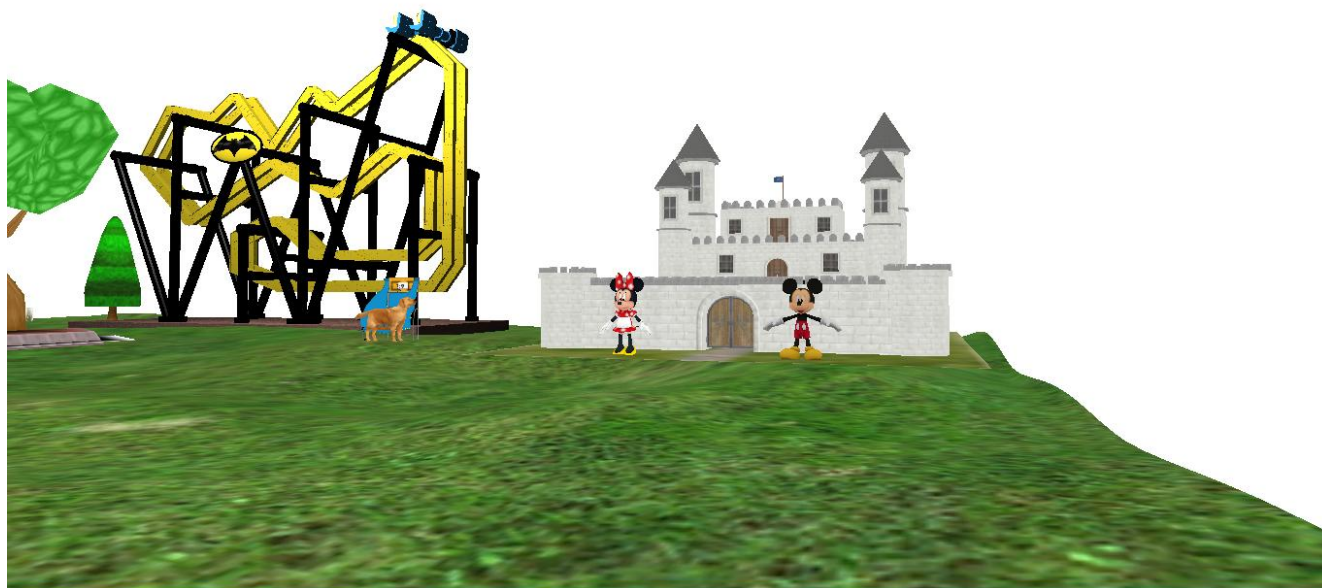
Si nos acercamos, con la tecla W, al puesto podemos ver como atiende a una mujer.



Al mover el mouse hacia la derecha la cámara girará al lado derecho, permitiéndonos observar el castillo Disney, con sus personajes más característicos al frente.

Proyecto

— □ ×



Si lo movemos el mouse ligeramente hacia la izquierda podemos ver nuestra montaña rusa, junto a un juego de destreza referente al baloncesto y un hermoso perrito que pudo acceder a nuestra feria

Proyecto

— □ ×



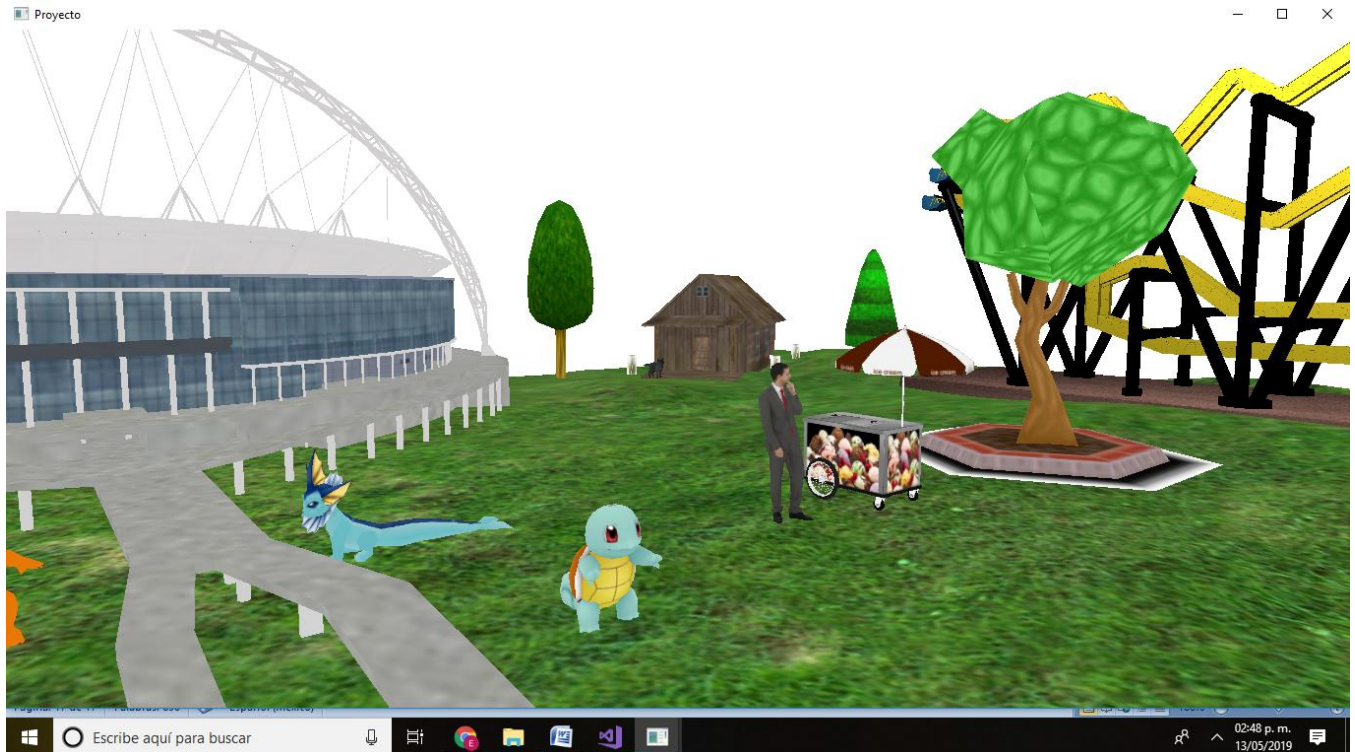
Al oprimir la tecla P podemos ver como inicia el ciclo de juego de nuestra montaña rusa, cabe destacar que los asientos no solo cumplen con la trayectoria sino que además giran sobre su eje y después de 3 giros cambia el sentido hacia el cual giran.



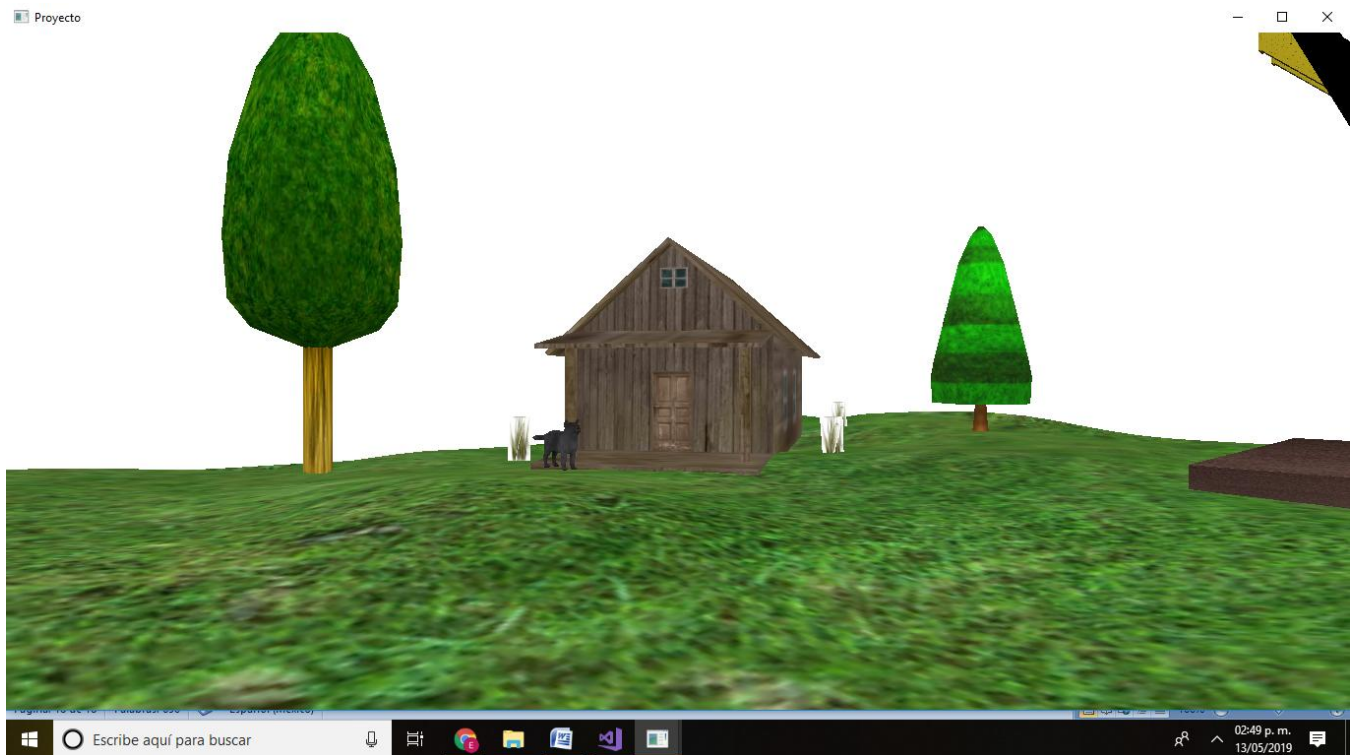
Vemos como se sigue moviendo sin necesidad de que yo apriete algo y parará justo donde inicio.



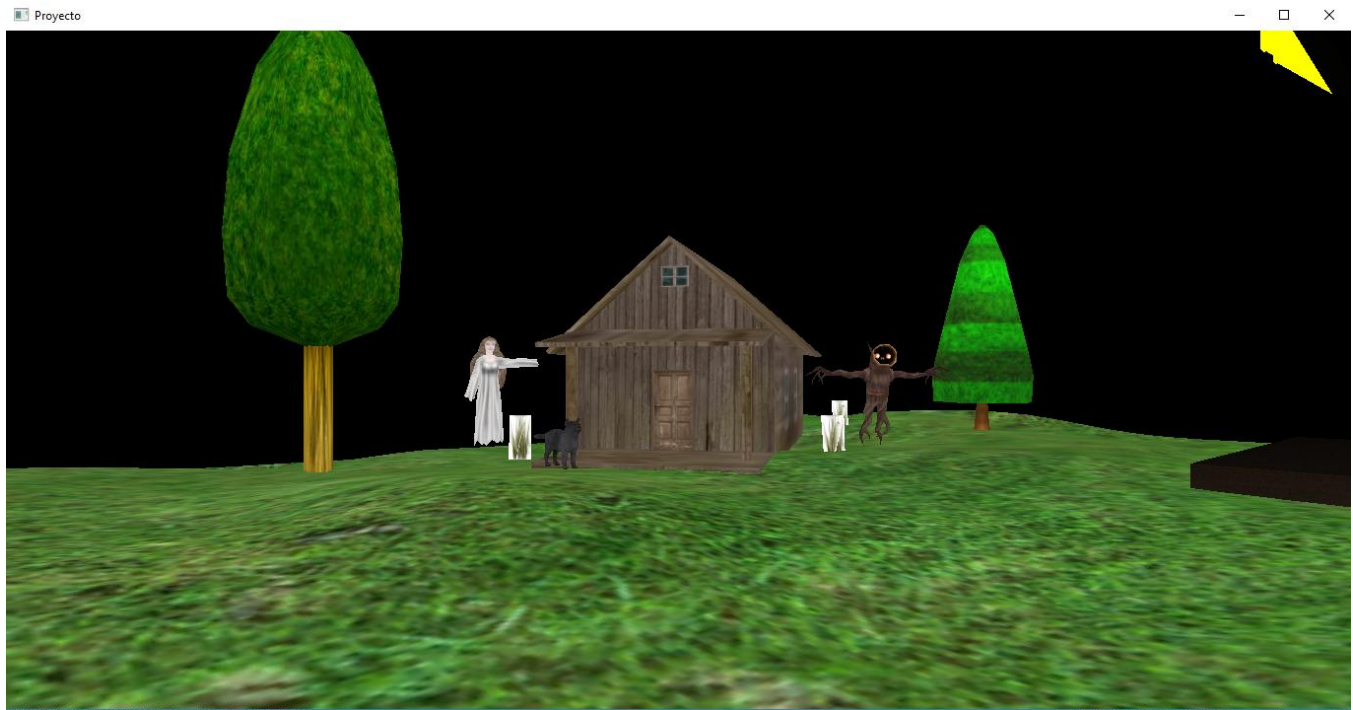
Si movemos la cámara un poco hacia la izquierda se observa parte del estadio Pokémon, el carrito de ricos helados y la cabaña del terror.



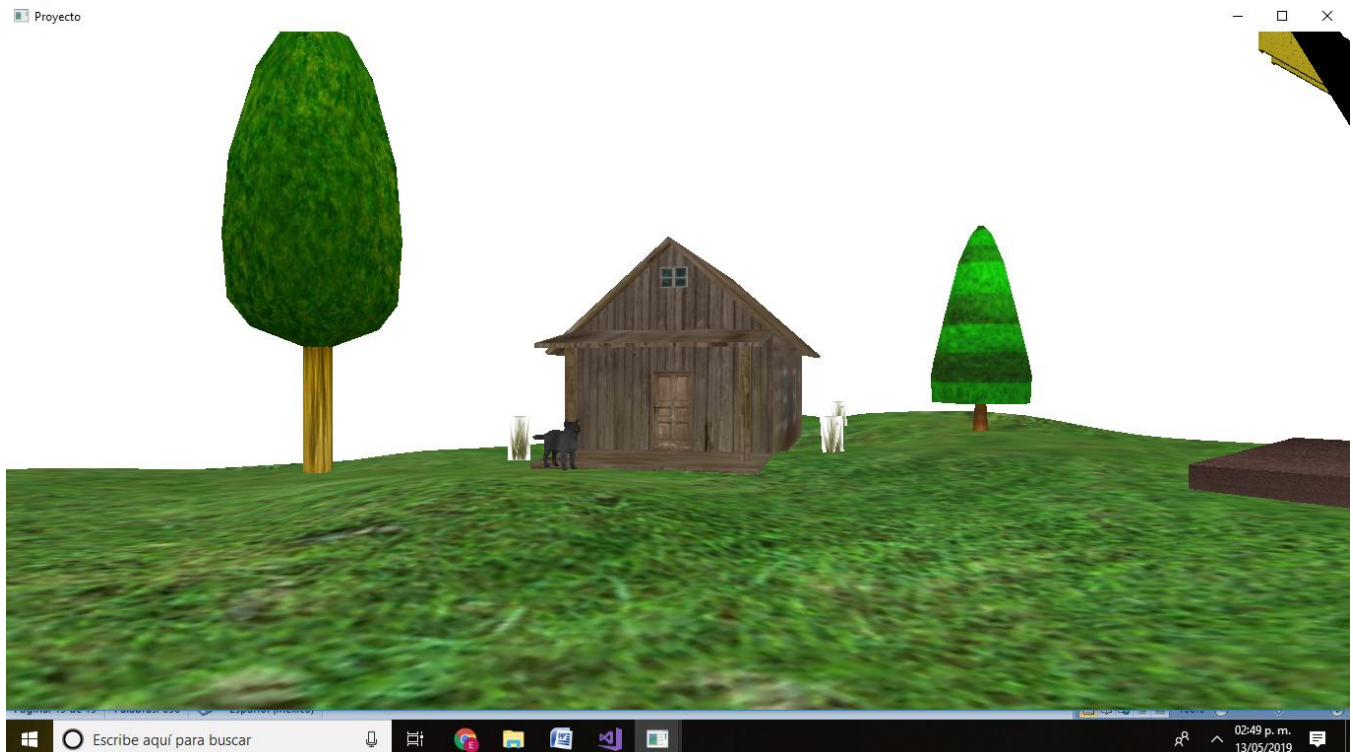
Al acercarnos a la cabaña vemos que hay un gato negro y algo de maleza comúnmente hallados en las casas embrujadas.



Pero al presionar el número 3, que recordemos activa el modo noche, aparecer un par de aterradores fantasmas listos para asustar. Nótese que ambos fantasmas levitan y bajan mediante animaciones.



Al volver al modo día (Tecla 1) o el modo atardecer (Tecla 2) los fantasmas desaparecen y se quedan esperando a que sea de noche para poder asustar a los inocentes.



Si nos movemos hacia la izquierda (Tecla D) y nos acercamos (Tecla W) vemos el estadio Pokémon donde hay pokémons de diferentes tipos esperando a que los elijas para pelear. Así mismo vemos un hermoso gatito que se queda observándolo con curiosidad.



Ahora si cambiamos a modo atardecer (Tecla 2) desde el ángulo provisto únicamente podemos ver el oscurecimiento y sombra.



Si nos movemos con la cámara y las flechas para verlos des el otro lado vemos como la luz que se percibe es de color anaranjado.

Proyecto

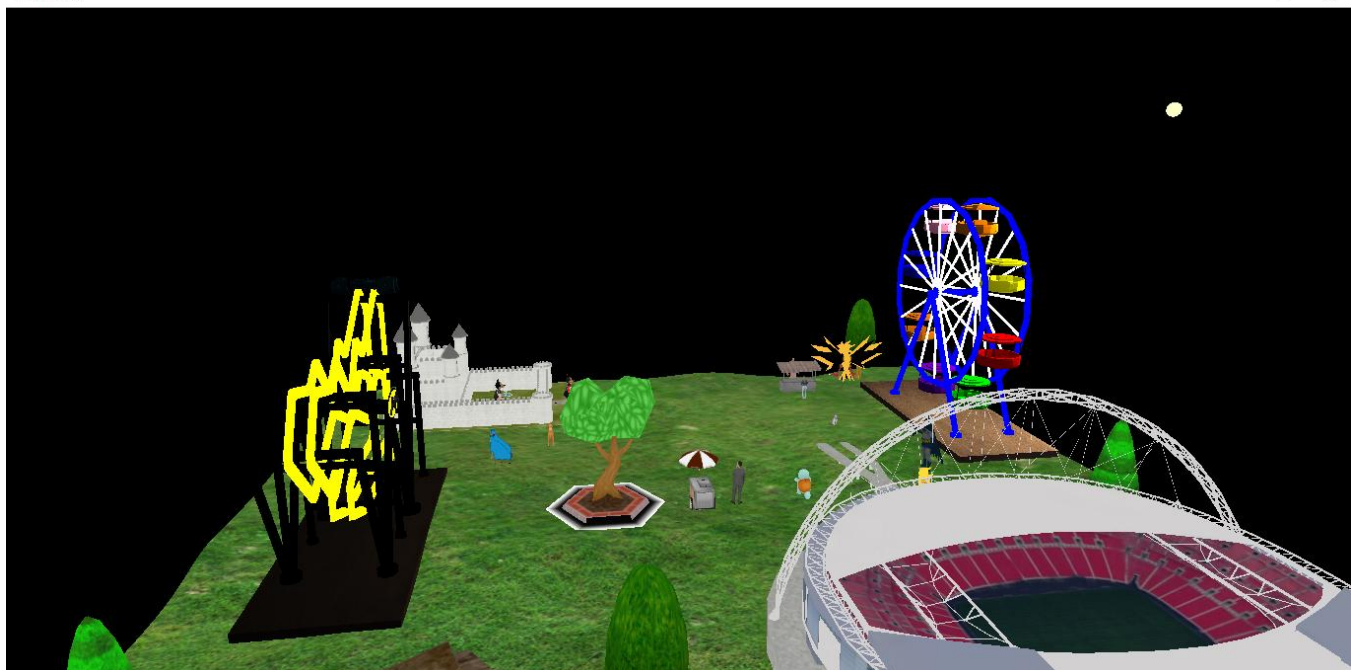
— □ ×



Finalmente al poner el modo noche (Tecla 3) podemos observar cómo se iluminan los rieles de la montaña rusa y se ilumina la rueda de la fortuna, esta última se ilumina tanto la estructura como las cúpulas.

Proyecto

— □ ×



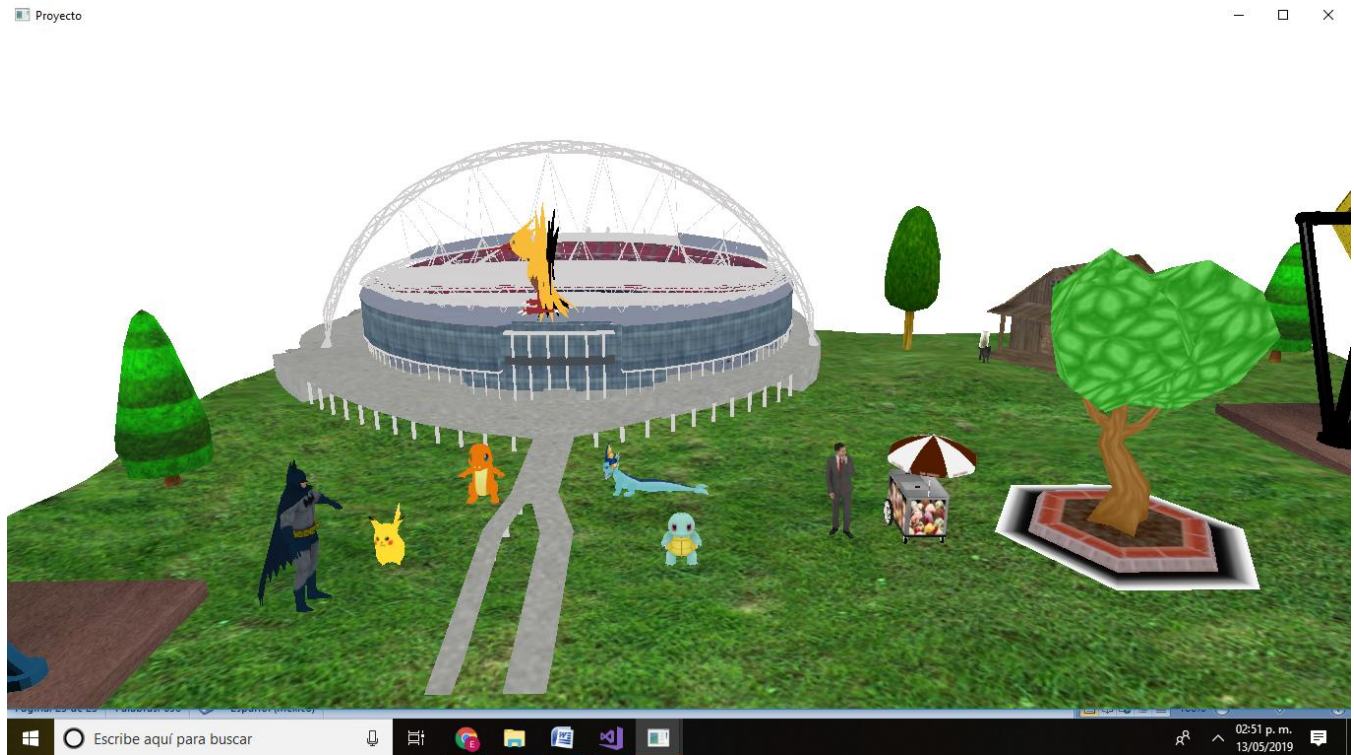
Así mismo si nos colocamos frente a la rueda de la fortuna podemos observarla girar.



A partir de nuestra posición anterior podemos mover la cámara hacia la derecha donde veremos nuevamente el estadio Pokémon, en esta ocasión es preciso observar al Zapdos (el Pokémon que está en el aire). Nota yo lo hice en modo día (Tecla 1) pero funciona en cualquier modo



Apretamos la tecla O y vemos como comienza a volar



Continúa volando sin necesidad de que presionemos algo adicional hasta que termina su ciclo de vuelo y regresa a su posición inicial.

