

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA



ING. CARLOS ALDAIR ROMAN BALBUENA
(LAB. COMPUTACION GRAFICA E INTERACCION
HUMANO-COMPUTADORA)

Manual de usuario.

Semestre:2021-2
Grupo: 09

Alumno:

- Guerra Silva Erick Ivan

Fecha de entrega: 28-06-2021



En este manual de usuario, se dará una breve explicación sobre el funcionamiento de cada animación en la casa de Timmy Turner.

Repositorio: <https://github.com/Erick0G/ProyectoFinal>

Ejecutable:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fDJa3irJrVEMegLoynBcZFru3lf5YkmV?usp=sharing>

Ejecutable comprimido:

https://drive.google.com/drive/folders/1h8JPZXUEiqDqg7A_8NQVV1gWmhBqClzf?usp=sharing

Para poder utilizar el ejecutable, se necesita descargar todos los archivos y carpetas que se encuentran en el link o descargar el ejecutable comprimido, posteriormente se debe de abrir el .exe llamado **ProyectoFinal**.

Animaciones.

En la realización de este proyecto se animaron tres objetos.

- Silla, la silla rota en Y.
Activar: Presionando la tecla **Z**.
Desactivar: Presionando la tecla **X**.
- Puerta, la puerta rota en Y.
Activar: Presionando la tecla **C**.
Desactivar: Presionando la tecla **V**.
- Mouse, El mouse se mueve en X.
Activar: Presionando la tecla **B**.
Desactivar: Presionando la tecla **N**.

Animaciones con keyframes.

Para la animación de keyframe, se guardaron los movimientos que realizan las manos, el arma de timmy y la varita mágica.

- ☐ Para poder observar los movimientos de los keyframes guardados, es necesario presionar la tecla **L**.

Sin embargo también se pueden visualizar las animaciones por separado, en este caso se animaron 4 objetos.

- Arma, el arma rota en Y.
Activar: Presionando la tecla **2** el arma rota en Y a la izquierda.
Activar: Presionando la tecla **3** el arma rota en Y a la derecha.
- Varita, la varita se mueve en Y.
Activar: Presionando la tecla **4** la varita sube en Y
Activar: Presionando la tecla **5** la varita baja en Y.

- Brazo izquierdo, el brazo se mueve en Y.
Activar: Presionando la tecla **6** el brazo va hacia atrás.
Activar: Presionando la tecla **7** el brazo va hacia el frente.
- Brazo derecho, el brazo se mueve en Y.
Activar: Presionando la tecla **8** el brazo va hacia atrás.
Activar: Presionando la tecla **9** el brazo va hacia el frente.

Movimientos del personaje.

En este proyecto, nuestro personaje se puede mover en el eje X y Z.

- Mover el personaje en +Z.
Presionar la tecla **H** (Hacia delante).
- Mover el personaje en -Z.
Presionar la tecla **Y** (Hacia atrás).
- Mover el personaje en +X.
Presionar la tecla **J** (Derecha).
- Mover el personaje en -X.
Presionar la tecla **G** (Izquierda).

Movernos dentro de la escena.

En este proyecto se utilizaron 4 teclas para poder movernos dentro de la escena.

- ☐ Tecla **W** y **↑** (Hacia delante).
- ☐ Tecla **S** y **↓** (Hacia atrás).
- ☐ Tecla **A** y **←** (Izquierda).
- ☐ Tecla **D** y **→** (Derecha).

Cabe destacar, que la dirección la va marcando el mouse, ya que de esa manera podemos obtener una visión 360° de nuestro proyecto.

Iluminación.

En este proyecto se utilizaron 4 luces para poder iluminar la casa, tres de esas luces se encuentran encendidas en un tono blanco.

Sin embargo una luz que se encuentra en el centro de la casa es de tonalidad roja, esto de acuerdo al personaje que está junto a ella.

- ☐ Para activar esta luz, se presiona la tecla **Espacio**.

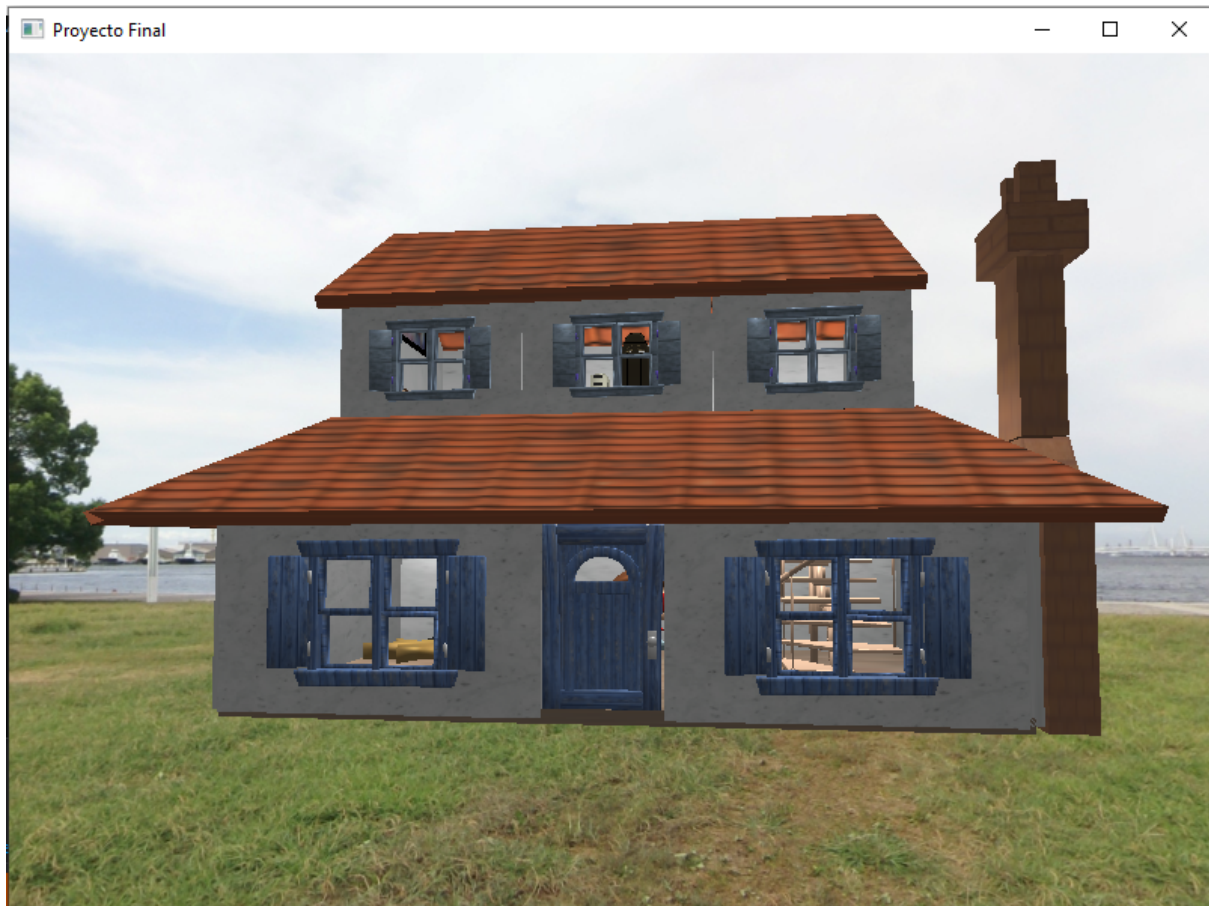
Cerrar el proyecto.

- ☐ Para cerrar este proyecto, presionamos la tecla **Esc**.

Video de recorrido de la fachada.

https://drive.google.com/file/d/1ShpZ0N_XySgGEtQHx1WpQ8-x7D3aAM4j/view?usp=sharing

Imágenes de la fachada.



Proyecto Final



Proyecto Final



