



# Manual De Usuario Proyecto Final

Universidad Nacional Autónoma de México.

Facultad de Ingeniería.

Laboratorio de Computación Gráfica e interacción Humano Computadora.

Integrantes:

-Martinez Tavira Ivan Eduardo

**Miku France  
Team**

Grupo: 06.

Semestre 2022-1.

Fecha de entrega: 08/12/2022.

# ÍNDICE

- Escenario. ....3
- Movimiento. ....4
- Cambio de cámaras.....5
- Luces.....6
- Animaciones.....6



**Escenario:**

El escenario que se plantea en este trabajo es un ambiente navideño basado en la ciudad de París, Francia, principalmente en la zona de los Campos Elíseos. Este escenario cuenta con un ciclo simple de día/noche, algunas animaciones variadas y personajes de distintos mundos animados, siendo una mezcla de los gustos de cada participante. Dentro de este, se encuentra un hogar con interior y ambientación navideña.



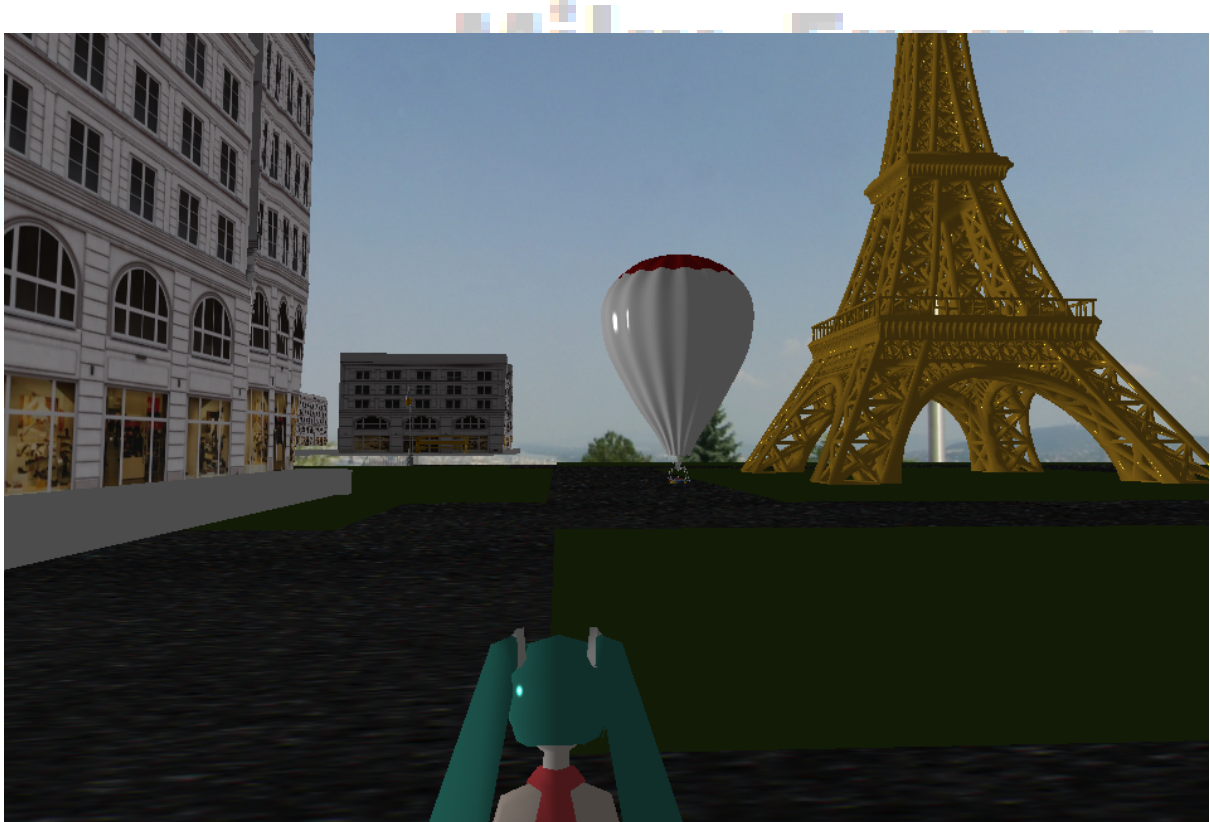
## Controles.

### Movimiento:

W-A-S-D:

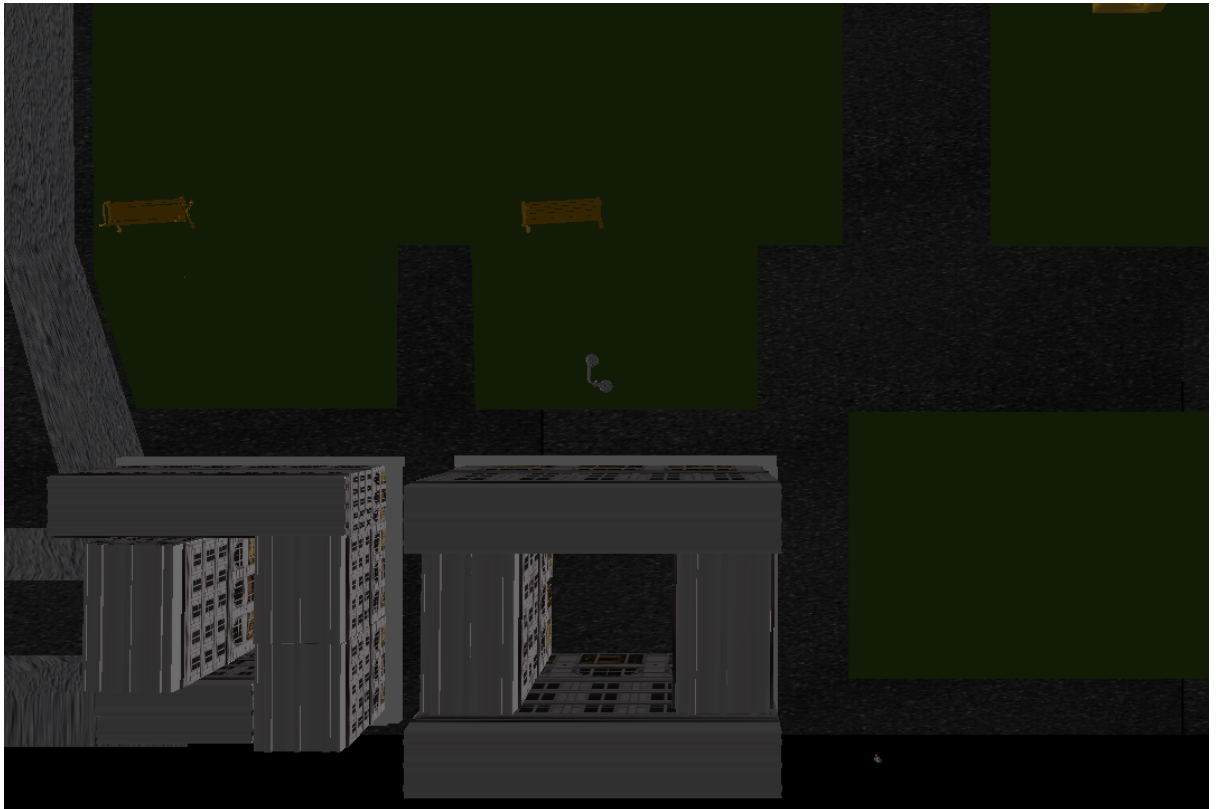
#### Camara Original 3ra persona:

- **W**-mantener presionado para desplazarse en el eje x de manera negativa (a partir del spawn del personaje, esto implica avanzar hacia adelante)
  - **A**-mantener presionado para desplazarse en el eje z (a partir del spawn del personaje, esto implica avanzar hacia la izquierda)
  - **S**-mantener presionado para desplazarse en el eje x (a partir del spawn del personaje, esto implica avanzar hacia atrás)
  - **D**-mantener presionado para desplazarse en el eje z de manera negativa (a partir del spawn del personaje, esto implica avanzar hacia la izquierda)
- (el mouse nos permite mirar alrededor)



### **Cámara Aérea en primera persona:**

- **W**-mantener presionado para desplazarse en el eje x de manera negativa (a partir del spawn de cámara, esto implica avanzar hacia arriba)
- **A**-mantener presionado para desplazarse en el eje z de manera positiva (a partir del spawn de cámara, esto implica avanzar hacia la izquierda)
- **S**-mantener presionado para desplazarse en el eje x de manera positiva (a partir del spawn de cámara, esto implica avanzar hacia abajo)
- **D**-mantener presionado para desplazarse en el eje z de manera negativa (a partir del spawn de cámara, esto implica avanzar hacia la derecha)

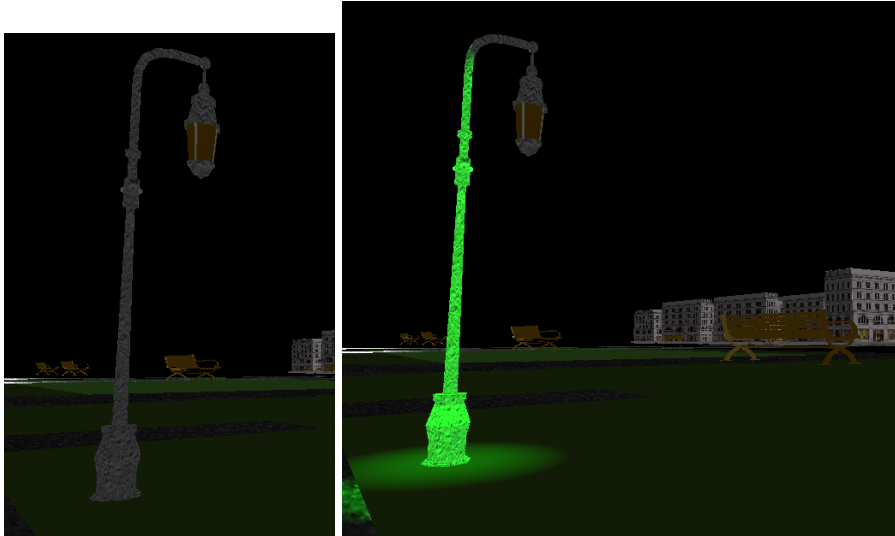


### **Cambio de cámaras:**

- **J-K-L**- al presionar estas teclas, se puede alternar entre una vista en 3ra persona detrás del personaje principal, una vista aérea centrada en el mapa o una vista local fija de la casa.

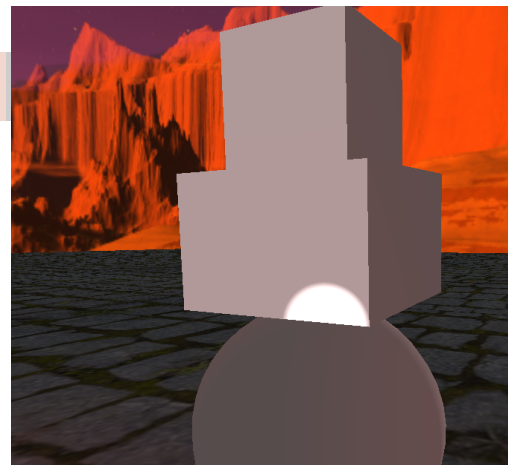
### Luces:

- **B**-interruptor iluminación de los faros, centro del escenario

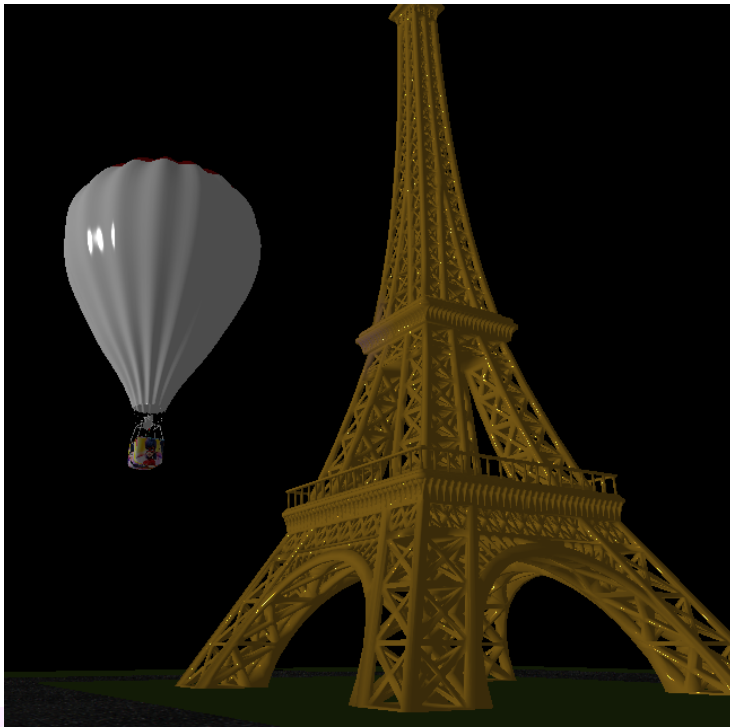


### Animaciones:

- **Q**-mantener presionado para activar animación de baile de sombrero en muñeco de nieve y salto parabólico de llama (dentro de la casa)



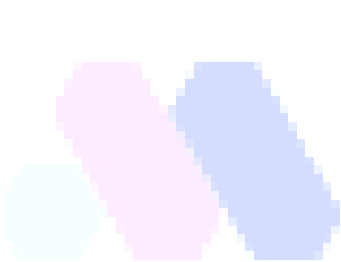
- P-Disparar animación paseo de globo aerostático, centro del escenario



- O-Mantener para girar el árbol navideño, centro del escenario



- algunas animaciones estan en funcion al tiempo, por lo que no se puede interactuar con ellas.



**Miku France  
Team**