



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

Manual de usuario

**LABORATORIO DE COMPUTACION GRÁFICA
E INTERACCION HUMANO-COMPUTADORA**

Grupo 8

Alumno

Nava Escobar Jose Alfredo 313273489



Jueves 29 de julio de 2021

Contenido

DESCRIPCIÓN3

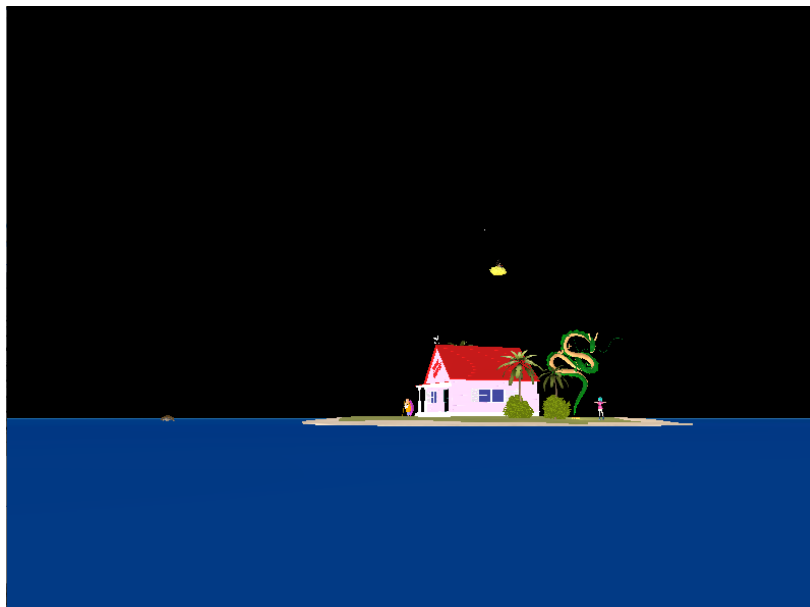
DESPLAZAMIENTO4

INTERACCIONES5

SALIR8

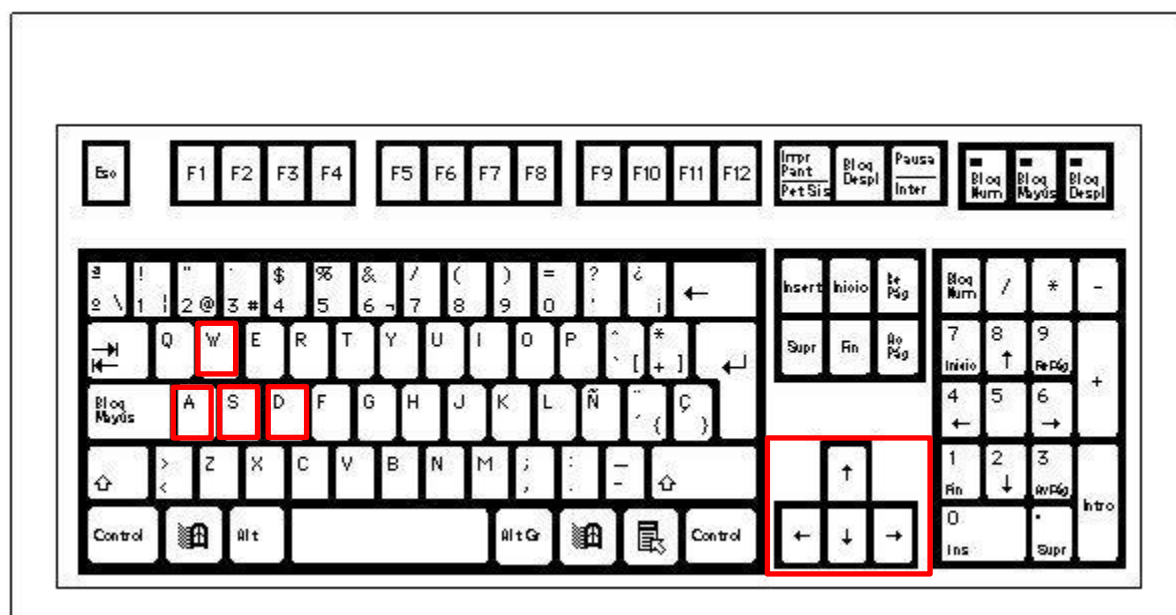
DESCRIPCIÓN

El proyecto consta de la recreación del espacio conocido como “Kame House” el cual es una casa perteneciente al anime Dragon Ball, este proyecto cuenta con la recreación de objetos y personajes del mismo anime y es posible interactuar con ellos mediante animaciones.



DESPLAZAMIENTO

Para desplazarse a lo largo del espacio recreado y mover la posición de la cámara se utilizarán el mouse o touchpad del equipo de cómputo y el teclado del mismo:



INTERACCIONES

Dentro de la recreación del espacio existen objetos y personajes con los que es posible interactuar, es decir, al oprimir una tecla de nuestro teclado se iniciara o se detendrá una animación.

A continuación se muestran las posibles interacciones con los objetos y personajes recreados:

- Tortuga Marina:

Al iniciar el programa la tortuga marina estará realizando un recorrido enfrente de la isla, para detener el recorrido es necesario oprimir la tecla “B” del teclado. Para iniciar de nuevo con el recorrido es necesario oprimir la tecla “V”.



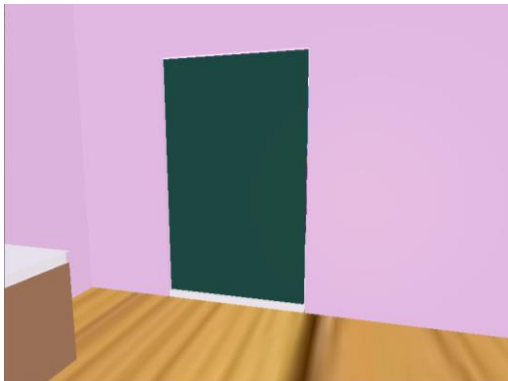
- Maestro Roshi

Al igual que la Tortuga Marina, al iniciar el programa el Maestro Roshi se encontrara saludando al horizonte, para detener el saludo es necesario oprimir la tecla “Q” y para reiniciar la animación se debe oprimir la tecla “E”.



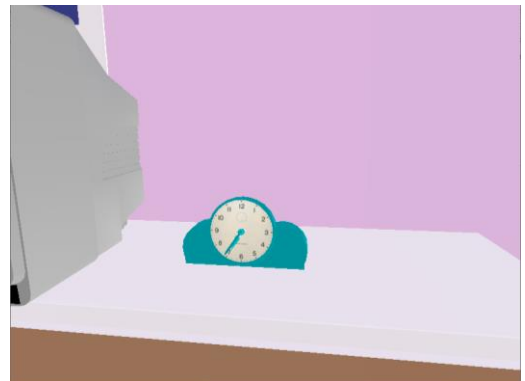
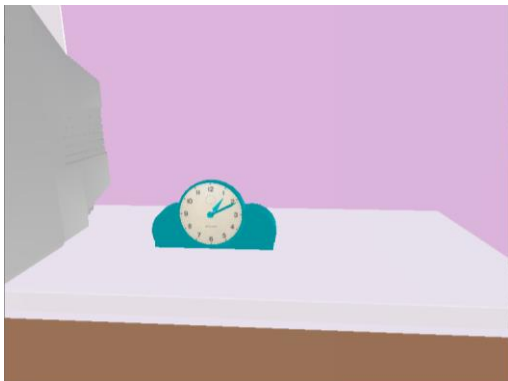
- Puerta

La casa cuenta con una puerta, la cual por defecto se encontrará cerrada, para poder abrir la puerta es necesario presionar la tecla “M” y para cerrarla la tecla “N”. Cabe destacar que la puerta tiene un ángulo de apertura de 90°, no es posible abrir más, de igual manera se tiene el mismo ángulo a la inversa para cerrar.



- Reloj

Similar a las dos primeras interacciones, el reloj avanzará sus manecillas por defecto al iniciar el programa, para detener su curso es necesario oprimir la tecla “0” del teclado y para reiniciarlo basta con pulsar la tecla “1”.



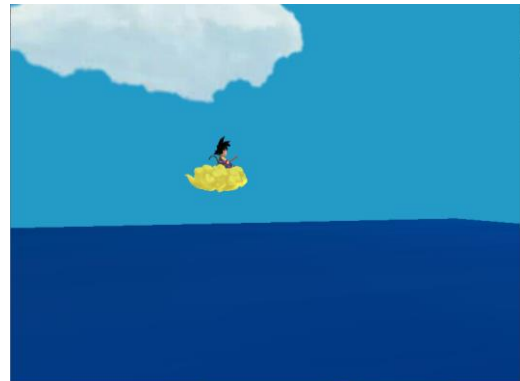
- Veleta

En el techo de la casa, se encuentra una veleta con la forma de un gallo, esta veleta permite una animación por “Keyframes” para poder visualizarla es necesario utilizar las teclas “2” y “3” para girar la veleta. Posteriormente al oprimir la tecla “K” se guardara la posición actual que se tenga en un frame (se tienen hasta 8 posibles frames). Finalmente al pulsar la tecla “L” la secuencia de frames se activara dando inicio a la animación por “Keyframes”



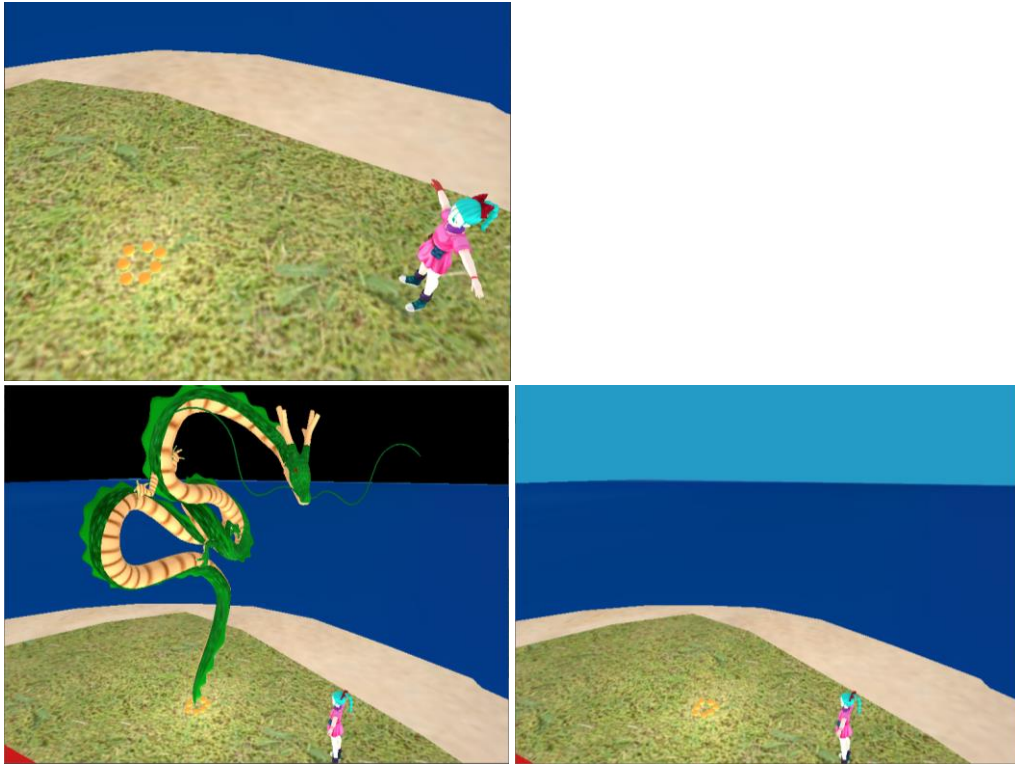
- Goku

El personaje de Goku se encontrará en su nube voladora rodeando la casa a través de los cielos, esta animación se encuentra activada, para detenerla basta con presionar la tecla “O” y para continuar con su recorrido es necesario pulsar “I”.



- Shenglong y las esferas del dragón

Al iniciar el programa el cielo es azul y podemos observar a Bulma frente a las 7 esferas del dragón, si presionamos la tecla “T”, el cielo se tornara oscuro y aparecerá el mítico dragón Shenglong frente a Bulma, para regresar al escenario inicial se deberá presionar la tecla “T” de nuevo.



SALIR

Para terminar con la ejecución del programa se debe pulsar la tecla “Esc”.

