

Feria de pueblo: LUFER

Manual de usuario

Universidad Nacional
Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Ingeniería en
Computación



Feria de pueblo: LUFER ***Manual de usuario***

Alumno (a)

Garrido López Luis Enrique

313320727 luispokered@gmail.com

Ortiz Figueroa María Fernanda

313116186 sasferortiz@gmail.com

Asignatura

Laboratorio de Computación Gráfica e
Interacción Humano Computadora

Grupo laboratorio
5

Grupo teoría
3

Profesor

Ing. José Roque Román Guadarrama

Semestre

2019 - 2

Ciudad Universitaria, 23 de Mayo de 2019

Manual de usuario

Feria de pueblo: LUFER

+ Desplazamiento por el ambiente

Desplazamiento hacia arriba
Tecla W

Desplazamiento hacia la izquierda
Tecla A

Desplazamiento hacia abajo
Tecla S

Desplazamiento hacia la derecha
Tecla D

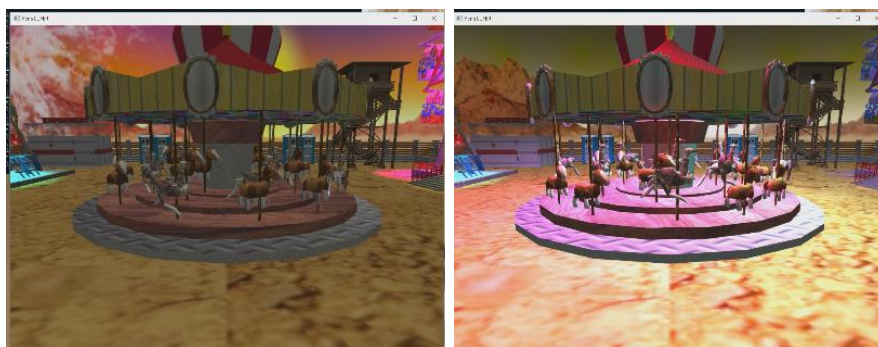


Desplazamiento del **mouse** controla la vista de la cámara, se puede mover en todas direcciones

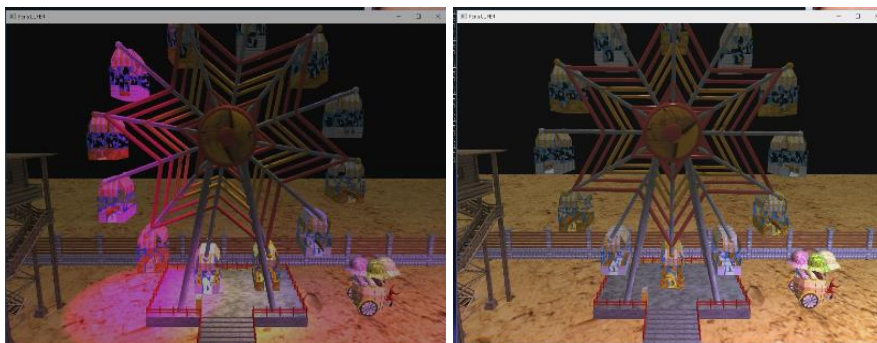
+ Interacción con luces

*** *Luz tipo spotlight*

Encender o apagar luz juego mecánico “Carrusel”
Tecla Q



Encender o apagar luz juego mecánico “Rueda de la fortuna”
Tecla E



Desplazamiento de luces giratorias del juego mecánico “Carrusel”

Tecla U: Desplazamiento positivo en el eje X.

Tecla J: Desplazamiento negativo en el eje X.

Tecla I: Desplazamiento positivo en el eje Y.

Tecla K: Desplazamiento negativo en el eje Y.

Tecla O: Desplazamiento positivo en el eje Z.

Tecla L: Desplazamiento negativo en el eje Z.

*** *Luz tipo pointlight*

Encender o apagar luz del letrero de la feria “LUFER”

Tecla P



Desplazamiento de luz del letrero de la feria “LUFER”

Tecla R: Desplazamiento positivo en el eje X.

Tecla F: Desplazamiento negativo en el eje X.

Tecla T: Desplazamiento positivo en el eje Y.

Tecla G: Desplazamiento negativo en el eje Y.

Tecla Y: Desplazamiento positivo en el eje Z.

Tecla H: Desplazamiento negativo en el eje Z.

Interacción con animaciones

Comenzar animación juego mecánico “Carrusel”

Tecla X

Comenzar animación juego mecánico “Rueda de la Fortuna”

Tecla Z

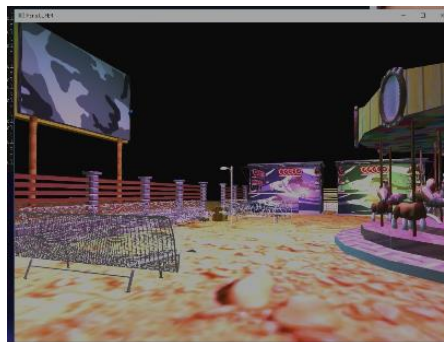
Comenzar animación juego de destreza “Patos”

Tecla 2

Interacción con cámaras

Cámara en primera persona

Tecla C



Cámara que enfoca el juego mecánico “Carrusel”

Tecla V



Cámara que enfoca el juego mecánico “Rueda de la Fortuna”

Tecla B



Cámara que enfoca tiendas “Souvenirs” y “Juego de destreza”

Tecla N



Cámara vista aérea

Tecla M



Recorrido con cámara juego mecánico “Carrusel”

Tecla I

