



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN
COMPUTACIÓN GRÁFICA e INTERACCIÓN HUMANO
COMPUTADORA



MANUAL DE USUARIO

Nº de Cuenta: 319111347

GRUPO DE TEORÍA: 05

SEMESTRE 2025-2

FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 20/05/2025

CALIFICACIÓN: _____

MANUAL DE USUARIO

Control de Cámaras con Teclado

El proyecto cuenta con un sistema de cámaras interactivas que permiten al usuario explorar diferentes perspectivas del entorno. Cada tecla está asignada a una vista específica o movimiento, permitiendo una navegación rápida e intuitiva. A continuación se describen las funciones de cada tecla:

Teclas de movimiento:

- W - Adelante

Al presionar W hace que el personaje blade avance hacia delante y comience la animación de caminata.

- A - Izquierda

Al presionar A hace que el personaje blade avance hacia la izquierda y comience la animación de caminata.

- D - Derecha

Al presionar D hace que el personaje blade avance hacia la derecha y comience la animación de caminata.

- S - Atras

Al presionar S hace que el personaje blade retroceda y comience la animación de caminata.

Teclas de cámara:

- F – Cámara Blade

Al presionar F se tiene la cámara de vista del personaje, esta cámara sigue al personaje cuando se mueve y también indica la dirección en la que este se va a mover, esta cámara interactúa con los movimientos del mouse.

- G – Vista Aérea

La tecla G activa una cámara elevada que proporciona una vista aérea del entorno completo. Es útil para tener una visión general del área y ubicar rápidamente los distintos stands.

- H – Stand Hacha

Con la tecla H, la cámara se posiciona frente al stand del juego de lanzar hachas, ofreciendo una vista clara del objetivo y el área de lanzamiento. Una vez se activa la cámara, comienza la animación del juego de lanzar el hacha.

- J – Stand Boliche

Al presionar J, la cámara se traslada al stand de boliche, permitiendo visualizar la pista. Una vez se activa la cámara, comienza la animación de boliche.

- K – Stand Dados

La tecla K enfoca la cámara en el stand de dados, proporcionando una vista directa del área donde se lanzan y observan los dados (mesa de juegos). Una vez se activa la cámara, comienza la animación del lanzamiento de dados.

- L – Stand Jaula de Bateo

La tecla L activa la cámara ubicada frente a la jaula de bateo, permitiendo observar como se batea la pelota y su trayectoria. Una vez se activa la cámara, comienza la animación de batear la pelota.

- M – Stand Dardos

Al presionar M, la cámara se dirige al stand del juego de dardos, enfocando directamente el tablero y el área de lanzamiento. Una vez se activa la cámara, comienza la animación del lanzamiento de dardos a los globos.

- N – Stand Golpear al Topo

Esta tecla posiciona la cámara frente al juego de golpear al topo, permitiendo observar cuando los topos bajan. Una vez se activa la cámara, comienza la animación de golpear a los topos para que estos bajen.

- Q – Cámara Libre

Con Q, el usuario puede activar una cámara libre, que permite desplazarse manualmente por todo el entorno.

Utiliza las flechas para moverse y el mouse para cambiar hacia donde mira la cámara.

Teclas para interacción con las luces:

- O - Puesto Inazuma

Con O, el usuario puede encender o apagar las luces del puesto de Inazuma (Genshin Impact). Estas luces pueden encenderse tanto de día como de noche.

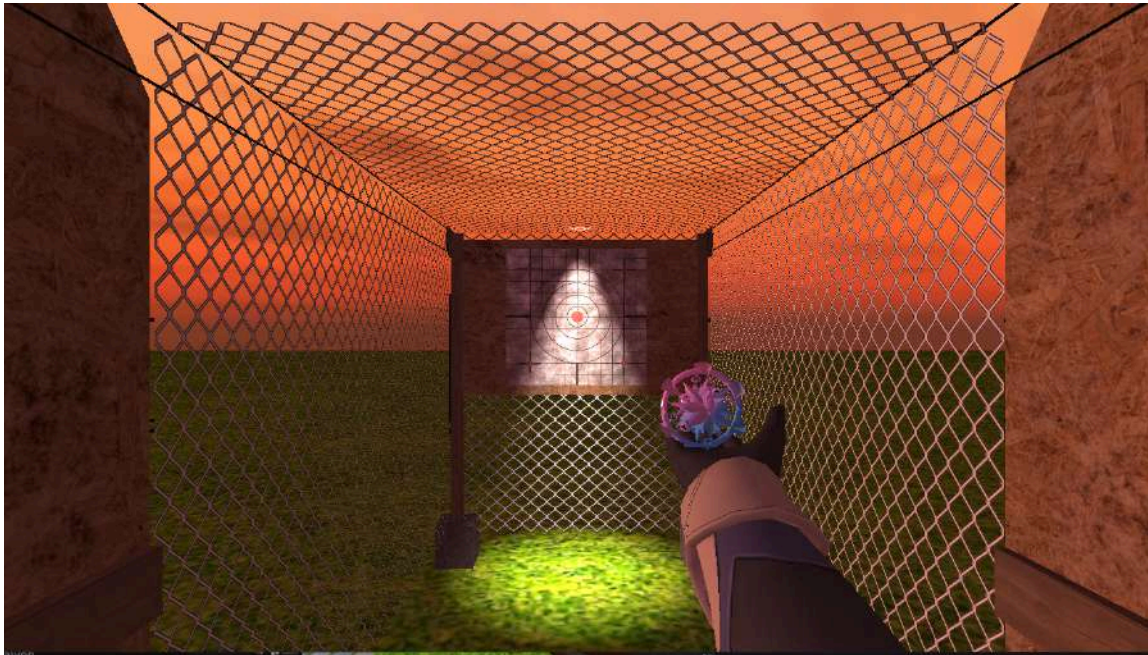
- P - Puesto Hot Dogs

Con P, el usuario puede encender o apagar las luces del puesto de Hot Dogs. Estas luces pueden encenderse solamente de día.

Animaciones dentro del escenario

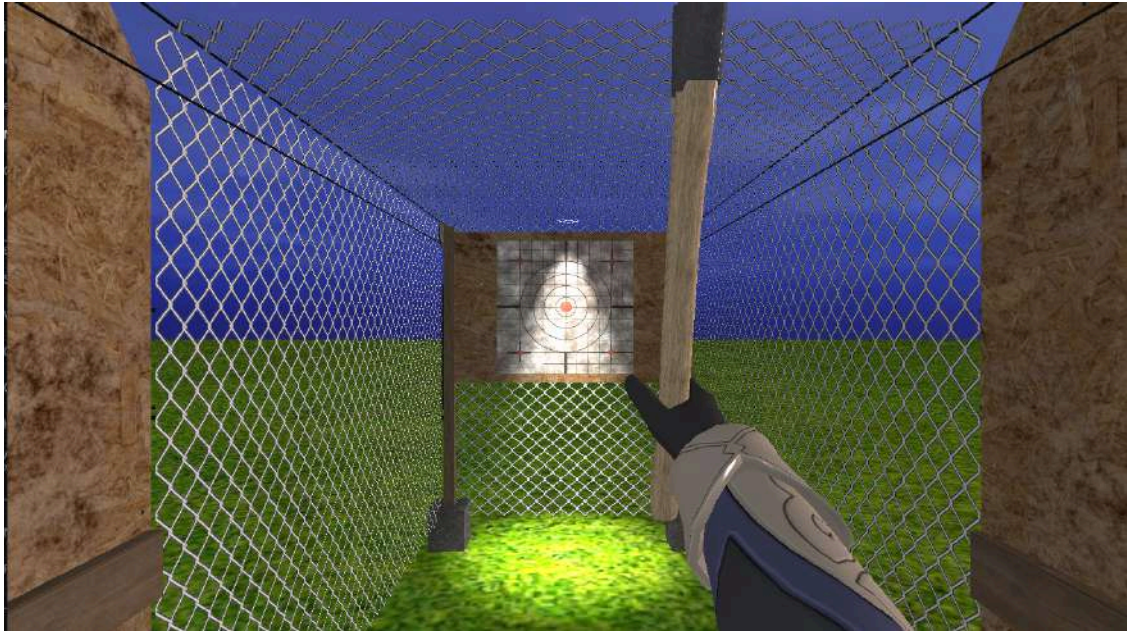
Dentro del escenario existen un total de 11 animaciones, de las cuales 6 animaciones pertenecen a los stands, 4 animaciones pertenecen a los NPC y 1 animación pertenece al personaje que camina.

Animaciones stands: Cada animación tiene una animación previa donde se realiza el pago con una moneda para poder jugar al juego.



Una vez terminada esa parte de la animación del pago, comienza la animación relacionada con el juego perteneciente a ese stand.

- Stand Hacha: Lanza el hacha al punto rojo marcado.



- Stand Boliche: Se lanza la bola dos veces, en el primer lanzamiento hace chuja y en el segundo la bola se va por uno de los carriles.



- Stand Dados: Avienta los dados a la mesa, después estos giran en el aire y caen en la mesa.



- Stand Jaula de Bateo: Levanta el bate con el cual intercepta a la pelota y la golpea, después la pelota sale disparada hacia donde están las rejjas.



- Stand Dardos: Se lanzan un total de 3 dardos, a cada dardo lanzado se rompe un globo de los que se alcanzan a visualizar.



- Stand Golpear al Topo: Levanta el martillo dos veces, en cada ocasión golpea a la mitad de los topos que hay.



Animaciones NPCS

- Neuville: Su animación consiste en tomar de la copa. Se encuentra al lado de la rueda de la fortuna



- Artem: Su animación consiste en leer un libro legal (ya que es abogado) y se hojearán las páginas para simular que está leyendo. Es algo representativo del personaje. Se encuentra junto a una mesa cerca del carrusel



- Puesto de helados: Marius (el encargado del puesto) prepara un helado.



- Bote de basura: Camina de ida y vuelta por el camino que esta frente al puesto de dados mientras flexiona sus musculos.

