

Manual de usuario

Camaras

Para cambiar la camara se usa la tecla C

Camara 1

Esta camara es la que esta por defecto y permite libre movimiento en las 3 dimensiones

Controles

Teclas W A S D

Mover la camara

Tecla H

Prende la linterna de la camara

Camara 2

Esta camara esta paralela al plano X y Z y permite ver la alameda desde arriba

Teclas W A S D

Mover la camara

Tecla H

Prende la linterna de la camara

Camara 3

Esta camara permite enfocar al avatar que consiste en el personaje de lego, esta en tercera persona con una camara paralela al plano X y Z de la posicion del avatar

Teclas W A S D

Mover el avatar a travez del mapa

Tecla H

Prende la linterna de la camara

Camara 4

Esta camara es la camara de pausa lo cual no permite movimiento del teclado ni del mouse

Animaciones

Animaciones simples

Reloj de arena

Tecla H

Esta es una animacion donde se ve como cae un bloque de arena del reloj de arena

Puertas de los baños

Tecla P

Abre o cierra la puerta derecha

Tecla O

Abre o cierra la puerta izquierda

Animaciones Complejas

Movimiento de brazos y piernas del avatar

Este solo se activa durante la Camara 3 al mover el avatar

Helicoptero lego 1

Tecla H

Inicia un recorrido constante del helicoptero 1

Movimiento de alas del aguilas lego

Este siempre esta en movimiento constante

Helices de helicopteros lego

Estos se activan al activar alguno de los recorridos de los 2 helicopteros

Animaciones Keyframes

Helicoptero lego 2

Tecla 1

Inicia la animacion por keyframes del helicoptero por medio de keyframes

Aguila lego

Tecla 2

Inicia la animacion por keyframes del aguilas lego

Reflectores de quiosco

Tecla J

Prende la luz de reflector rojo

Tecla K

Prende la luz de reflector verde

Tecla L

Prende la luz de reflector azul

Tecla 3

Inicia la animacion por keyframes de los reflectores del quisco