

Manual de Usuario

Grupo de laboratorio: 02

Integrantes:

- **Cortés González Zaira Yaritsi**
- **Díaz Ramírez Yoeli y Oserina**

Profesor: Ing. Luis Sergio Valencia Castro

Controles del proyecto

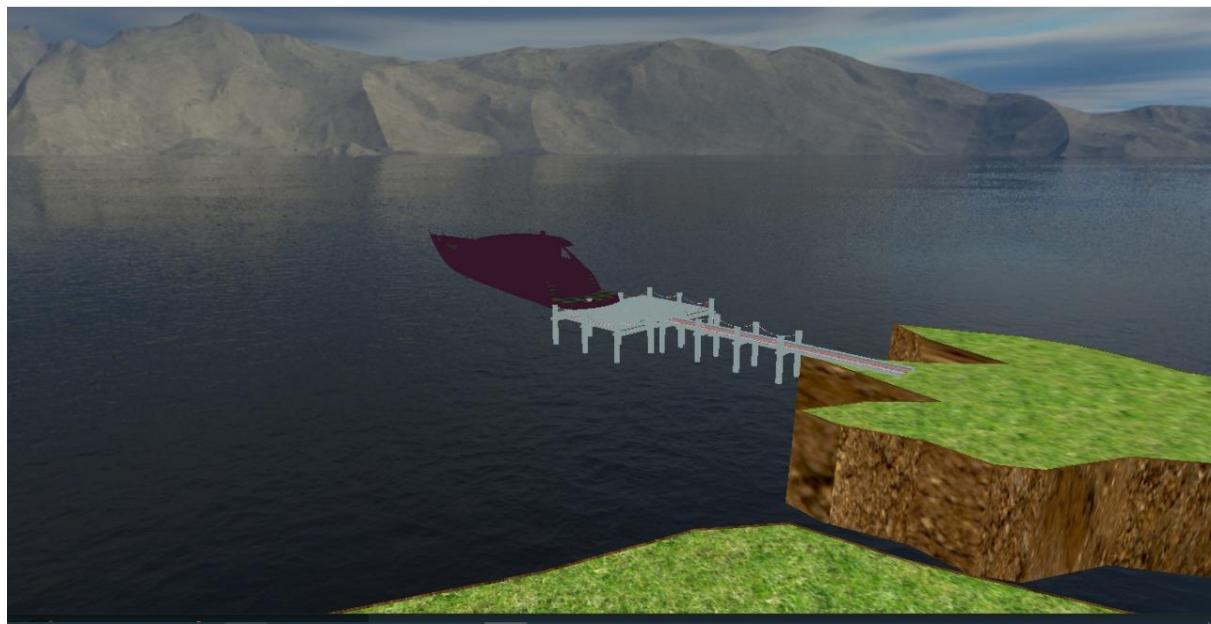
Manejo de entorno:

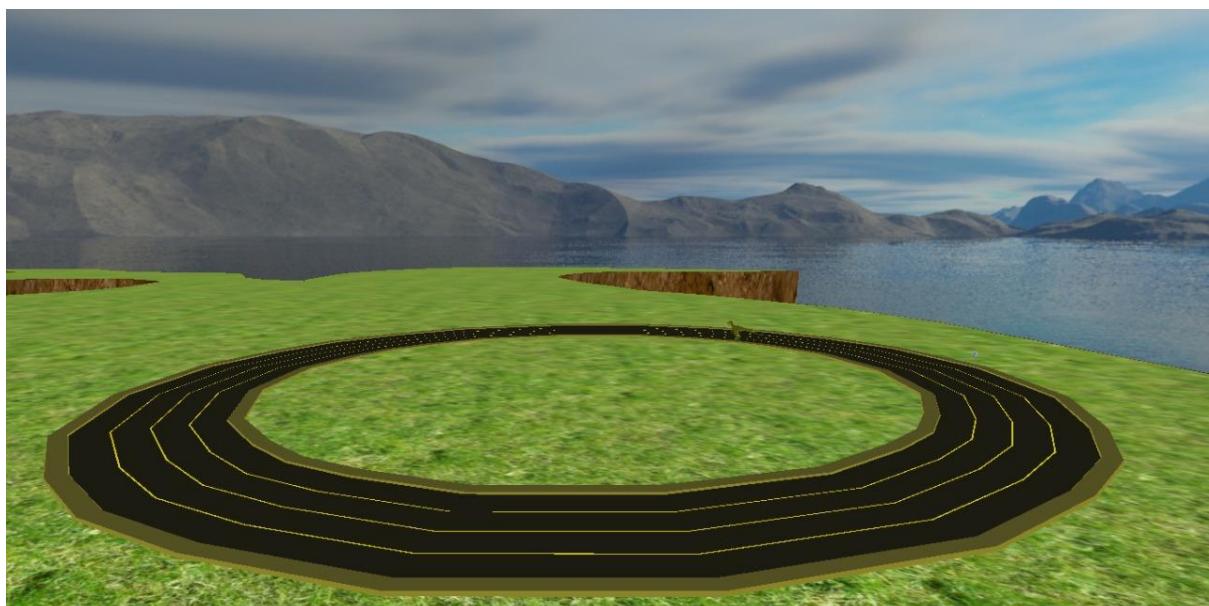
Acerca: Tecla W

Alejar: Tecla S

Derecha: Tecla D

Izquierda: Tecla A





Animación Barco:

Como se indicó en la propuesta de laboratorio el barco se ubicará junto con su puerto en la parte inferior izquierda del entorno. Para poner en marcha al barco se debe presionar la tecla SPACE el cual dará una vuelta alrededor de la isla y regresará al puerto, si desea detener el barco durante la marcha basta con presionar nuevamente esta tecla.

Para reiniciar el recorrido debe presionar la tecla C.

Animación Pista Raptor:

La pista de carreras del raptor se encuentra en el centro del mapa, para empezar la animación presionar la tecla P, el raptor debe de empezar a abrir y cerrar el hocico, así como mover las patas, brazos y cola en loop, mientras se desplaza dando vueltas a la pista.

Cronograma de actividades

Actividad	Responsable	Estado	Duración
Creación de grupo de WA para comunicación	Rodrigo	Completado	1 día
Lectura de propuesta requerida	Todos	Completado	1 día
Definición de modelos a incluir, su ubicación y animaciones complejas	Todos	Completado	1 semana
Creación de documento con propuesta inicial	Todos	Completado	2 días
Preparar el entorno vacío	Yoeli	Completado	1 día
Crear repositorio	Yoeli	Completado	1 día
Subir entorno vacío y elementos útiles al repositorio	Yoeli	Completado	1 día
Búsqueda de modelos	Todos	Completado	1 semana
Modificar modelos con Blender	Yoeli	Completado	3 días
Creación de DinoParque	Yoeli	Completado	5 días
Animación del Barco	Yoeli	Completado	1 día
Creación de documento para el manual técnico	Zaira	Completado	1 día
Creación de documento para el manual de usuario	Zaira	Completado	1 día
Modificar modelos con 3d Max	Zaira	Pendiente	5 días

Descripción de actividades

Cortés González Zaira Yaritsi

- Unfortunately I am sick and I had problems with my computer, however I tried to make the corresponding models and create an animation that when modified, began to fail, therefore it was not added in the project.

Díaz Ramírez Yoeli

- Propose complex animations: I proposed that the trees move it to simulate the presence of the wind.
- Initial proposition: I created the document for the initial proposal and together with my colleagues we wrote, put the images and referenced the work that we would do.
- Prepare environment: I took the final code provided by the teacher and removed lines of code that were not going to be useful to us.

- Create repository: I created a repository on GitHub to collaborate together and have a version history.
- Upload items: I uploaded the file with the empty environment, files and folders to run the program successfully and removed resources of the class that we were not going to use in the GitHub repository.
- Models search: I did a list about the models that I was going to use. I searched for free models in turbosquid, subsequently my colleague Zaira shared a document with many free models on CGTrader so I began searching there too.
- Modify models on Blender. When I was putting models on my environment I noticed that the textures were not loading, I checked the file .mtl and they didn't have the textures referenced so I had to modify the file .obj in Blender. To do it I had to search for many video tutorials but my colleague Rodrigo helped me with a video tutorial that worked for him. This activity took me a long time to do because I had not used Blender before, plus the models had a lot of vertices that I had to color in Gimp.
The models that I modified are: fences, entry, streetlight, triceratop, slide, bins, bench, seesaw, monkey bars, kiosk, harbor and boat.
- Create DinoPark: This activity was also complex because I had to see where to place each element, as well as its scale and rotation.
- Create complex animation: I did this animation thanks to what I learned in practice 9 with the difference that my object was going to rotate. Obviously the movements can be improved but I did not have the time.

Rodrigo Macías Eljure

Español

- Propuse realizar una isla en forma de dinosaurio, la cual fue creada por Alexis Rossano Barbosa, mi compañero para el equipo de teoría.
- Propuse hacer una pista de carreras con velociraptors.
- Me encargué del manejo del repositorio y de hacer los merges, así como el .gitignore y de limpiar algunos archivos innecesarios.
- Busqué material para agregar al proyecto, como modelos 3D low poly y/o hechos con voxels, sin embargo, la mayoría no fué utilizado, debido a que en la gran mayoría de ocasiones mandaba error de permisos de lectura cuando se cargaban al proyecto.
- Busqué videos de cómo hacer el unwrapping UV en blender, también solucioné el problema de texturas para la pista de los velociraptors.
- Uní en blender partes de un paquete de assets de calles para hacer la pista de carreras del velociraptor.
- Busqué y separé en partes al modelo del velociraptor, de forma que se pudiera animar por keyframes en el proyecto.
- Implementé la animación del velociraptor, hice que se moviera dando vueltas a la pista si se presiona la tecla P.
- Intenté modelar una pista por mi cuenta, sin embargo la calidad no fue buena y decidí no utilizarlo en el proyecto.

Inglés

- I proposed to the team to elaborate an island shaped as a T-Rex, the model was created by Alexis Rossano Barbosa, our other team member for teory.
- Proposed to create a racing track with velociraptors.
- Managed the team's repository, making the merges between each team member to the main branch, and solving the merge discrepancies.
- Searched at turbosquid and itch.io for 3D assets for our project, mostly low poly or voxels, but most of them weren't actually used because of a bug.
- Searched for videos and other multimedia for learning to texture and UV unwrap 3D models using blender.
- I got the velociraptor model from itch.io, and later separated it for later use in keyframe animation.
- Implemented velociraptor's animation using keyframes.
- Tried to make a model of a racing track, but i didn't succeed to make it look acceptable.

Referencias:

- TurboSquid. (2022). *3D Models for Professionals*. <https://www.turbosquid.com/>
- CGTrader. *Search thousands of 3D models*. <https://www.cgtrader.com/>
- LMHPOLY. (2021). *GAME ASSET BEGINNER TUTORIAL - UV Unwrapping In Blender (Part 2/5)*. <https://www.youtube.com/watch?v=-uYwkBCPpiQ>