



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

COMPUTACIÓN GRÁFICA.

GRUPO: 08

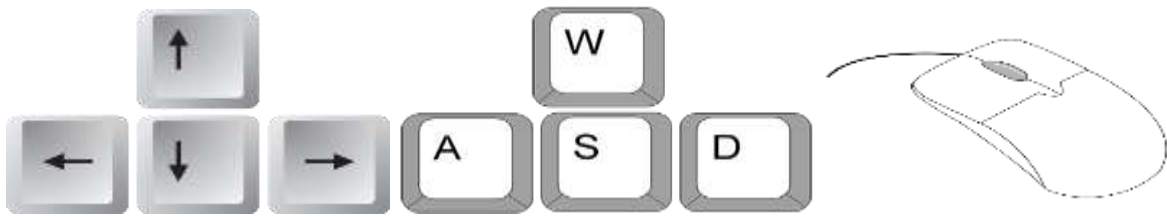
MANUAL DE USUARIO.

GUZMÁN MARTÍNEZ LIZETH YOSELINE.

ING. CARLOS ALDAIR ROMAN BALBUENA

22 ENERO DE 2021.

Para moverse dentro del entorno se usan las teclas



La casa tiene 2 plantas.

La planta baja, donde se encuentra la sala, El comedor y la cocina



La planta alta

Donde se encuentra

Cuarto 1

Cuarto 2



Y el baño



ANIMACIONES



Animación Pato

Esta animación hace un recorrido simulando la forma de un infinito, y va rotando para seguir la trayectoria.

La animación de este modelo usa las fórmulas:

$$xpato = 20 + 4 * \sin(2 * tpato) / 2;$$

$$ypato = 22 + 4 * \sin(tpato);$$

Para visualizar la animación se hacen uso de las teclas

Z para iniciar la animación

C para terminar la animación



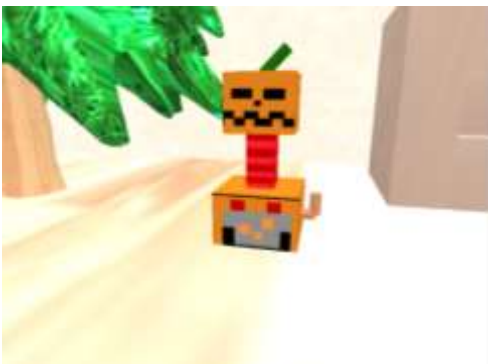
Animación Jack

Esta animación hace un recorrido horizontal, fuera de la casa, cuando llega a un extremo rota 180° para llegar al otro extremo.

Para visualizar la animación se hacen uso de las teclas

X para iniciar la animación

N para terminar la animación



Animación Calabaza

Esta animación hace un recorrido de forma vertical dentro de la casa, al igual que el Jack cuando llega a un extremo rota para ir al otro extremo con la diferencia de que este modelo simula estar saltando.

Para visualizar la animación se hacen uso de las teclas

B para iniciar la animación

M para terminar la animación



Animación Árbol

Esta animación no hace uso de ninguna tecla, el árbol se encuentra dentro de la casa y gira en su eje.



Uso de frames

Para esta animación se tiene una figura que simula un sol, con la matriz de frames ya predefinida se puede observar el recorrido de esta figura que se encuentra en la parte de arriba.

Para visualizar la animación se hace uso de la tecla

L para iniciar la animación