



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO



FACULTAD DE INGENIERÍA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

PROYECTO FINAL

Manual de Usuario

ALUMNOS:

MURRIETA VILLEGAS ALFONSO

REZA CHAVARRIA SERGIO GABRIEL

VALDESPINO MENDIETA JOAQUIN

PROFESOR:

JOSÉ ROQUE ROMÁN GUADARRAMA

GRUPO:

3

FECHA DE ENTREGA:

26/01/2021

MANUAL DE USUARIO

Una vez realizado en las configuraciones, de compilar y ejecutar será posible visualizar el ambiente en la ventana desplegable.

Visualización

A continuación, se mostrarán imágenes de las habitaciones de la casa, junto con sus respectivos muebles.



Ilustración 1: Cuarto 1



Ilustración 2: Cuarto 2



Ilustración 3: Cuarto 3



Ilustración 4: Sala y comedor



Ilustración 5: Cuarto de lavado



Ilustración 6: Baño 1



Ilustración 7: Baño 2



Ilustración 8: Comedor y Cocina

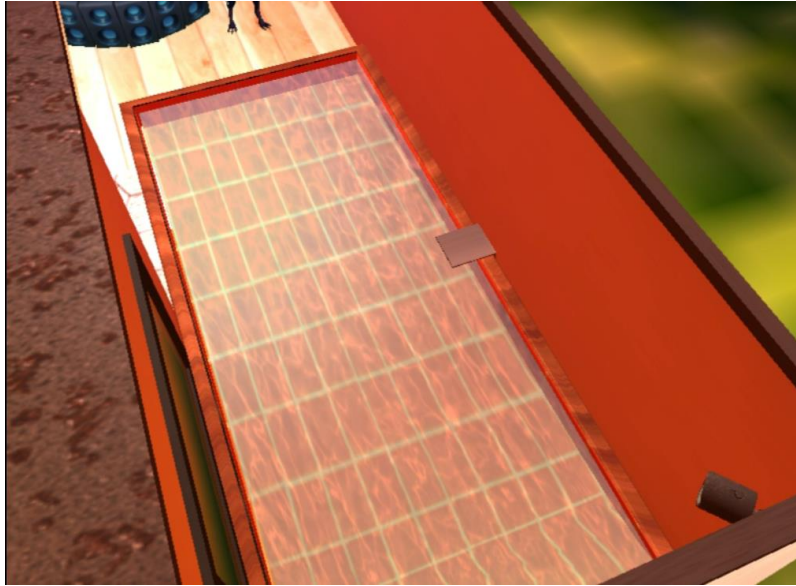


Ilustración 9: Piscina

Modelos

Los modelos utilizados en el proyecto fueron obtenidos de páginas web, se mencionarán las páginas consultadas y utilizadas:

- CGTrader: <https://www.cgtrader.com/>
- Sketchfab: <https://sketchfab.com/feed>
- Free3D: <https://free3d.com/es/modelos-3d/la-piscina>

Cámaras

Cámara móvil

Esta cámara es la vista inicial del proyecto. El movimiento de la cámara se utilizará el movimiento, posición del mouse para realizar cambio de orientación y el scroll del mouse es utilizado para el acercamiento. El desplazamiento de la cámara se realizará con las siguientes teclas

- Tecla W: Movimiento hacia adelante
- Tecla S: Movimiento hacia atrás
- Tecla A: Movimiento hacia la izquierda
- Tecla D: Movimiento hacia la derecha

Para la activación de la cámara móvil, en el caso que se esté seleccionada otra cámara disponible, se debe de oprimir la Tecla C. Con el botón se regresará a la posición inicial de la cámara.

Cámara Estática Piscina

Cámara ubicada en la esquina izquierda, en la zona de la piscina. La cámara apunta a la zona de descanso donde se encuentran la ventana de la sala y el cancel. En esta visualización no

es posible utilizar las teclas de movimiento ni de mouse. Para seleccionar la cámara se debe de oprimir la Tecla 1.



Ilustración 10: Vista de la cámara 1

Cámara Estática Cocina y Sala

Cámara ubicada en la esquina de la cocina. La vista proporcionada apunta a la sala y al comedor. Esta cámara no cuenta movimiento ni con cambio de orientación. Para seleccionar la cámara se debe de oprimir la Tecla 2.



Ilustración 11: Vista de la cámara 2

Animaciones

1. Animación de Carro

La animación utiliza la animación por keyframes, los movimientos del carro están declarados en las estructuras de frames del proyecto. El auto saldrá en reversa de la cochera, una vez cerca de la acera este empezará al girar para dirigirse a la izquierda de la carretera. Una vez acomodado arriba de la carretera el auto avanzará hacia adelante. Inicio de animación con Tecla P.



Ilustración 12: Carro en el garage

2. Animación de paneles solares

Esta animación la realizarán los paneles solares ubicados en la parte superior de la casa. Ambos paneles realizarán un giro entre 30° a -30° en el eje Y de manera automática.

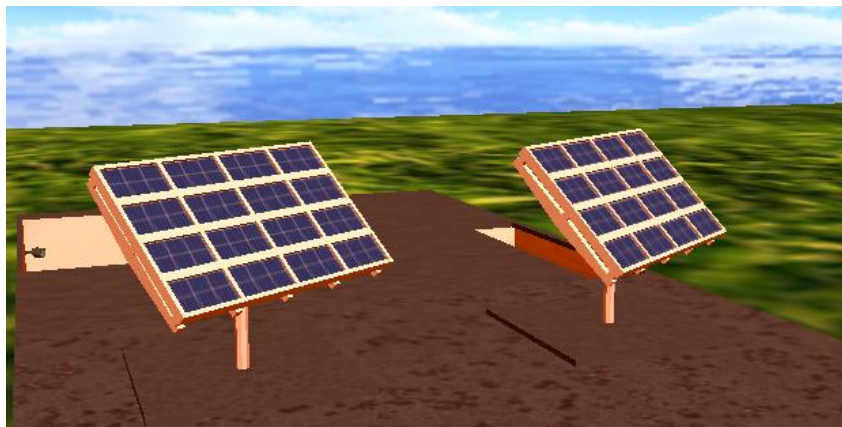


Ilustración 13: Paneles solares

3. Animación de cámaras

La animación será realizada por las 2 cámaras modeladas, una ubicada en la zona de la cocina y otra en la zona de la piscina. Realizarán un giro de 6° a 6° en el eje Y de manera automática.



Ilustración 14: Cámara de la cocina



Ilustración 15: Cámara de la piscina

4. Animación de cancel

Esta animación será realizada por el cancel ubicado en el pasillo de los cuartos de la casa. El cancel se abrirá y cerrará de manera automática.



Ilustración 16: Cancel

5. Animación de sillas

Las sillas ubicadas en el cuarto 1 (A lado de la sala) y 2 (frente al cancel) realizarán esta animación. La animación consiste en el giro de las sillas, esto realizado por estados. Giro de 20° a -20° y de 90° a -90° . La animación se activará a partir de usar la Tecla N. Esta podrá detenerse si se vuelve oprimir la tecla mencionada.



Ilustración 17: Silla en cuarto 2

Modelos animados

Se anexaron 3 modelos animados, esto para representación de los personajes de las actividades del curso. Estos modelos se encontrarán ubicados en la zona de descanso de la casa, la piscina. Los modelos importados son los siguientes:

- Yasuo True Damage
- Xayah Guardiania Estelar
- Soraka Guardiania Estelar

Estos modelos son pertenecientes al videojuego de League of Legends.



Ilustración 18: Modelos Animados importados

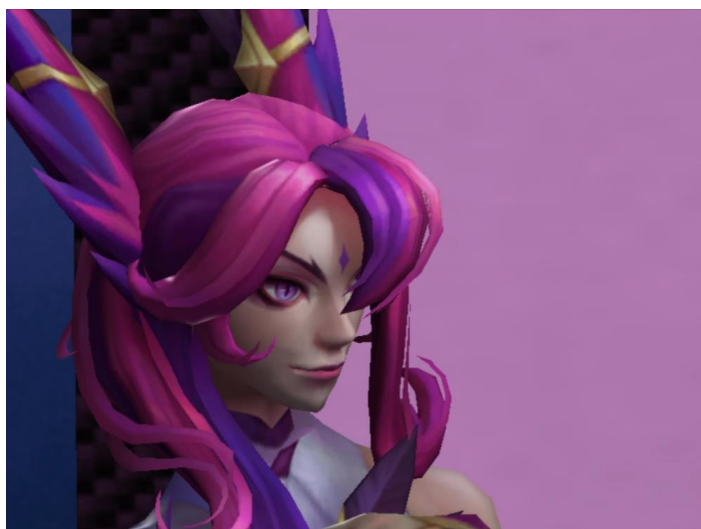


Ilustración 19: Acercamiento al modelo (Xayah)

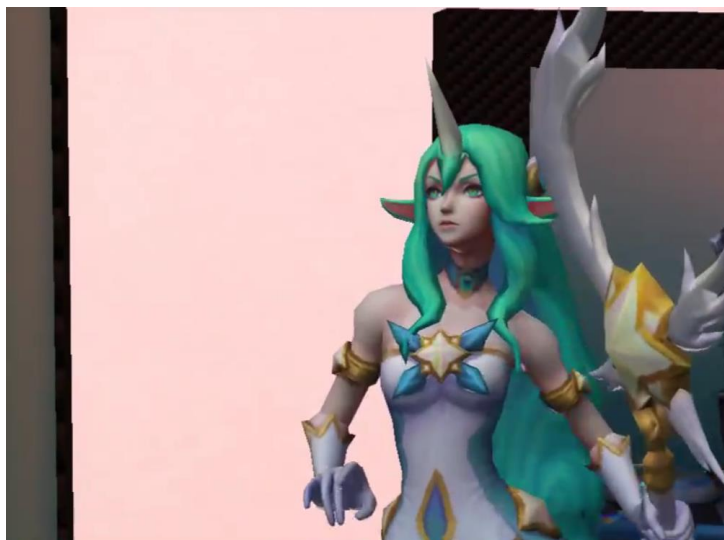


Ilustración 20: Acercamiento Modelo (Soraka)

Audio

Para la reproducción de la música guardada (Archivo “more.wav”) se necesitará oprimir la Tecla M para iniciar la reproducción continua de este.

Iluminación

Iluminación General

El proyecto contiene un cambio de iluminación general para la representación del día y la noche, este se realizará de manera constante y automáticamente.



Ilustración 21: Iluminación de día

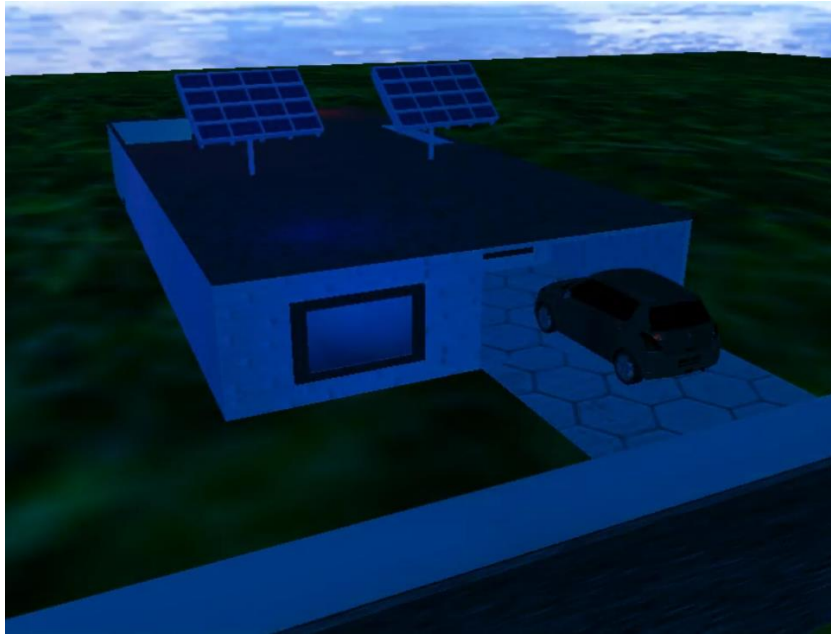


Ilustración 22: Iluminación de noche

Iluminación de Cuartos

Para los 3 cuartos principales se realizó la creación de puntos de iluminación, los cuales simulan la iluminación de los focos de cada cuarto.



Ilustración 23: Iluminación de los cuartos

Iluminación de Fiesta

La ubicación de esta iluminación se encuentra en la zona de descanso de la piscina. Aquí se realizará el encendido de 2 luces (color rojo y azul). La activación se realizará con la tecla M. Esto se realizará al mismo tiempo que la activación de la música, para sincronizar las

luces, la música y a los modelos animados. Las luces realizarán un desplazamiento en x, intercambiando de posición entre estas 2 luces.



Ilustración 24: Estado inicial



Ilustración 25: Visualización de luces activadas



Ilustración 26: Visualización de iluminación