

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

CABALLERO SÁNCHEZ MAURO ALEJANDRO

CRUZ ALVARADO DAVID

MUÑOZ ÁLVAREZ ROSA MARÍA YOLOTZIN

MEZA PEÑA AUGUSTO

COMPUTACIÓN GRÁFICA

Laboratorio y teoría grupo 01

ING. LUIS SERGIO VALENCIA CASTRO

PROYECTO FINAL

14 DE NOVIEMBRE DEL 2016

2017-1

# Manual de uso

La cámara está posicionada hacia la alberca, la casa queda detrás.



Este es el esquema que utilizamos para la realización de la casa, colocar los ejes como se puede apreciar en la imagen, nos ayudó a organizarnos mejor para orientarnos en la construcción de la casa.

La cámara la colocamos a 1.70, para que al recorrer el escenario se sintiera más real.

Las siguientes teclas fueron las que se utilizaron:

"L (minúscula)": para las animaciones por keyframes

"F, f": Nos brinda una vista trasera de la casa con vista al garaje.

"C, c": vista interior a la casa, vista hacia sala, comedor y cocina

"O, o": vista hacia la alberca

"I, i": vista de toda la casa desde arriba

"W, w": avanzar hacia adelante

"S, s": avanzar hacia atrás

"A, a": avanzar hacia la izquierda

"D, d": avanzar hacia la derecha

"N, n": animación de la pelota



Gira hacia la derecha sobre el eje y



Gira hacia la izquierda sobre el eje y



Gira hacia abajo sobre eje z



Gira hacia arriba sobre eje z

Nuestras animaciones consisten:

- Las sillas de la sala y ventanas deslizantes con keyframes. Además de una imagen que se adhiere a la cámara en esta misma animación
- Alberca se mueve en vaivén, agua del lavabo.
- Puertas sensibles a la cámara dentro de todo el edificio.
- La televisión tiene diversas pantallas que van cambiando en el transcurso del tiempo.
- Una pelota que sale disparada del techo rebota y cae en la alberca TECLA N
- Muchas animaciones adicionales como cajones, puertas de la alacena y "efectos especiales" durante la rutina de keyframes