



# MANUAL DE USUARIO DE **TERRORIUM**

Laboratorio  
Computación  
Gráfica

MAESTRO: ARTURO PÉREZ DE LA CRUZ  
PROYECTO ELABORADO  
POR  
AVILA ARMENTA FERNANDO IVAN  
GONZÁLEZ VICENTE JUAN CARLOS

La historia de TERRORIUM relata como un explorador súbitamente se encuentra en las inmediaciones de un bosque con varias edificaciones. Un castillo y una pirámide, donde un siniestro ojo se dedica a torturar gente. En la sala de torturas del Castillo yacen varias víctimas, y al lado se encuentra un misterioso cuarto siniestro donde desaparecen incluso los restos de las víctimas ya fallecidas.

El explorador se estremece al ver tales escenas de horror, y en medio de tanta tragedia se pregunta: ¿Podré sobrevivir para contarle?

El programa le permite al usuario realizar dos recorridos por el mundo de Terrorium. Uno libre y uno guiado. Para lo cual se cuenta con las siguientes teclas:

Tecla	Efecto
W/w	Movimiento del personaje hacia delante. Invoca animación interactiva
S/s	Movimiento del personaje hacia atrás. Invoca Animación interactiva.
A/a	Movimiento del personaje hacia la izquierda
D/d	Movimiento del personaje hacia derecha
ARRIBA	Giro de cámara para enfrente
ATRÁS	Giro de cámara hacia atrás
DERECHA	Giro de cámara hacia la derecha, en exteriores gira al personaje con respecto a la cámara
IZQUIERDA	Giro de cámara hacia la izquierda, en exteriores gira al personaje con respecto a la cámara
Q	Se activa la animación de sacrificio, el ojo con su telequinesis, sacrifica al personaje en la cima de la pirámide. (Solo se activa en el interior del castillo)
ESPACIO	Se activa la animación de decapitación en la sala de la tortura
REPAG	Se mueve al personaje hacia Arriba
AVPAG	Se mueve al personaje hacia Abajo
ENTER	Inicia el recorrido guiado

## Control de Cámara

La cámara tiene dos modos de uso: en exteriores e interiores. En exteriores se puede visualizar al personaje e interactuar con la animación interactiva de este. Véase animaciones.

En interiores, la cámara se posiciona para captar la visión del personaje, lo cual se puede corroborar moviendo la cámara convenientemente para visualizar parte del cuerpo del personaje. Con lo cual se puede recorrer con mayor realismo el interior del castillo y sus dos cuartos. El cuarto de torturas, y el cuarto siniestro.

Cuando se entra en el interior del castillo, no solo se cambia el modo en que se controla la cámara, sino que también cambia la música de fondo.

## Escenario

Castillo: Aquí ocurren las torturas y homicidios premeditados.



Pirámide de la Luna: Aquí ocurren los sacrificios, el ojo siniestro gusta de sacrificar a los intrusos, especialmente a la luz de la Luna Llena de Medianoche, se rumorea que el ojo le rinde culto a Tsukuyomi y a Tezcatlipoca.



Cuarto siniestro: Cámara personal del Ojo Siniestro, aquí el hace rituales para volver en polvo los restos de sus víctimas.



Cámara de Torturas: Cámara totalmente medieval con acabado de adobe, cuenta con la última tecnología medieval. Guillotina, Parte-Humanos, etc.



Luna y skydome: Se puede contemplar un hermoso bosque en las lejanías a la luz de la Luna.



## ANIMACIONES

TERRORIUM, cuenta con cinco animaciones las cuales se listan a continuación:

\* Animación interactiva del personaje. Animación compleja interactiva con el personaje. Esta animación se activa conforme el usuario presiona las teclas A o S. La cuales si se presionan a manera de pulsos provocan que el personaje camine. Si se presionan continuamente estas teclas se provoca que el personaje corra hacia adelante o hacia atrás de manera realista.

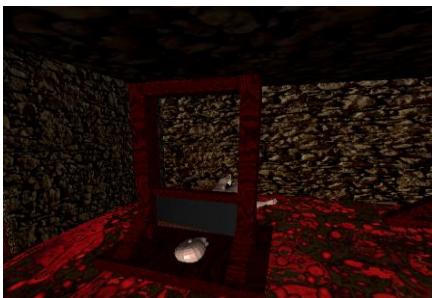


\* Animación del parte Humanos: Esta animación consta de una víctima siendo serruchada hasta ser dividida totalmente en dos, mientras se retuerce a causa del dolor y la fuerza del serrucho.

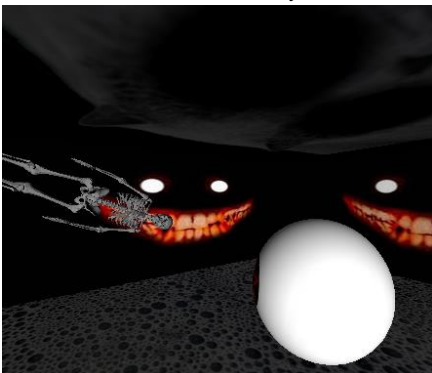
Esta animación se activa si se entra en la cámara de torturas, y se posiciona al personaje en una región cercana a la máquina Parte-Humanos. Específicamente en el área posterior al Femur en el suelo. Como se muestra en la imagen.



\*Animación de la guillotina: Esta animación muestra una auténtica decapitación con una cabeza guillotínada rebotando en el suelo. Y se activa una sola vez al utilizar la tecla SPACE.



\*Animación Siniestra: Esta animación consiste en que el ojo del castillo limpia los restos de sus víctimas torturadas, en un ritual mediante el cual aplasta los restos de sus víctimas hasta volverlos polvo. Esta animación se activa al entrar en la sala siniestra, y solo ocurre una vez.





\* Animación del Sacrificio. Esta animación muestra cómo el ojo trata a los intrusos, sacrificándolos. Si se activa utilizando la tecla q, en los interiores del castillo. El ojo captura al personaje y lo sacrificará en la cima de la pirámide.



Recorrido Guiado: Este recorrido se activa con la tecla ENTER, y provoca que el personaje se mueva desde el exterior, caminando, y llegué a la sala de torturas. En donde primero se observará como se parte una víctima. Y posteriormente cómo se guillotina a otra.

Después de haberse visto las escenas de horror de la sala de torturas. Se procede a visitar el cuarto siniestro donde se activará la animación siniestra, para finalmente activarse la animación del sacrificio.



## Contacto

Fernando Ivan Avila Armenta

correo(s): [fer\\_ivanoch@hotmail.com](mailto:fer_ivanoch@hotmail.com)

[feriivanoch@gmail.com](mailto:feriivanoch@gmail.com)

facebook: Fernando Ivan Armenta

teléfono: 52-55-20098794

Juan Carlos González Vicente

correo(s): [juanpumacarlos@hotmail.com](mailto:juanpumacarlos@hotmail.com)

facebook: Juan Carlos González

teléfono: 52-55-35704152

Liga del repositorio de GITHUB donde se almacena el proyecto para el Laboratorio de Computación Gráfica:

<https://github.com/juancarlos710/ProyectoFinalLab>

### Notas legales:

Se establece en el presente documento que el presente proyecto fue elaborado con fines educativos, para exponer los usos y conocimientos adquiridos en el laboratorio de computación gráfica. Implicando que todas las texturas, imágenes, modelos, y demás obras artísticas de terceros fueron utilizadas bajo las disposiciones y conformidades legales del Artículo 148, sección III, y Artículo 151, sección III de la ley Federal de los Derechos de Autor del Diario Oficial de la Federación. Consultada el día 16 de Noviembre del año 2017.