



Hey Arnold Habitación Y Comedor

Manual de Usuario

Versión: 0.2

[Versión del Producto (Laboratorio)]

Queda prohibido cualquier tipo de explotación y, en particular, la reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación, total o parcial, por cualquier medio, de este documento sin el previo consentimiento expreso y por escrito de Luis Martin Maceda Nazario.

	Hey Arnold Habitación Y Comedor Manual de Usuario	<Unidad Organizativa>
--	--	------------------------------------

HOJA DE CONTROL

Organismo	Universidad Nacional Autónoma De México		
Proyecto	Hey Arnold Habitación Y Comedor		
Entregable	Manual de Usuario		
Autor	Luis Martin Maceda Nazario		
Versión/Edición	0.2	Fecha Versión	20/05/2020
Aprobado por		Fecha Aprobación	-
		Nº Total de Páginas	13

REGISTRO DE CAMBIOS

Versión	Causa del Cambio	Responsable del Cambio	Fecha del Cambio
0100	Versión inicial	Luis Martin Maceda Nazario	06/05/2020
0200	Versión Comedor Integrado	Luis Martin Maceda Nazario	20/05/2020

	Hey Arnold Habitación Y Comedor Manual de Usuario	<Unidad Organizativa>
--	--	------------------------------------

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN

Nombre y Apellidos
Luis Martin Maceda Nazario

	Hey Arnold Habitación Y Comedor Manual de Usuario	<Unidad Organizativa>
--	--	------------------------------------

ÍNDICE

1 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA	6
1.1 Objeto	6
1.2 Alcance	6
1.3 Funcionalidad	6
2 PRESENTACIÓN DEL AMBIENTE VIRTUAL	7
2.1 Modelo Exterior	7
2.2 Modelo Interior	8
2.2.1 A	8
2.2.2 B	9
2.2.3 C	10
3 DESCRIPCIÓN DE INTERACCIÓN	11
3.1 Navegación	11
3.1.1 Animación	11
4 ANEXOS Github/Drive	13

	Hey Arnold Habitación Y Comedor Manual de Usuario	<Unidad Organizativa>
--	--	------------------------------------

DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA

Objeto

Este documento tiene como propósito facilitar al usuario el poder interactuar dentro del proyecto “Hey Arnold Habitación Y Comedor”, así como también el conocer los detalles acerca del desarrollo llevado a cabo.

Alcance

Crear un ambiente virtual basado en la habitación Y Comedor del personaje Arnold de la serie de televisión “Hey Arnold”.

EL ambiente virtual debe realizarse como un proyecto de opengl y debe estar modelando tanto en opengl como en algún otro software que permita modelar y exportar hacia el proyecto.

El ambiente virtual debe ser desarrollado de forma individual y con un manual de usuario digital donde se explique cada interacción a detalle dentro del ambiente virtual recreado así como la documentación del proyecto.

Se debe compartir la liga del repositorio (Github) donde se encuentra el proyecto, donde se encontrara el proyecto completo, el manual de usuario y un video donde se muestre el resultado final.

Funcionalidad

El ambiente virtual desarrollado ofrece una sencilla navegación dentro del mismo por medio de la cual se podrán apreciar los elementos que lo componen (modelos, texturas, animaciones e iluminación).

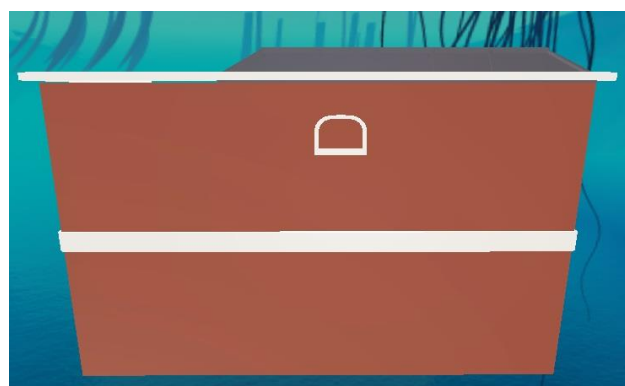
Tanto para la navegación como para la inicialización de las animaciones se cuenta con teclas específicas que se especifican más adelante dentro de este documento.

El control de la cámara para la exploración del ambiente esta soportado por el trackpad o un mouse de su equipo de cómputo.

PRESENTACION DEL AMBIENTE VIRTUAL

Modelo Exterior

Fachada Principal Del Ambiente Virtual



Para un ambiente virtual más cercano al de la serie de televisión, se recreó parcialmente la fachada del edificio donde se encuentra ambas habitaciones.

	Hey Arnold Habitación Y Comedor Manual de Usuario	<Unidad Organizativa>
--	--	------------------------------------

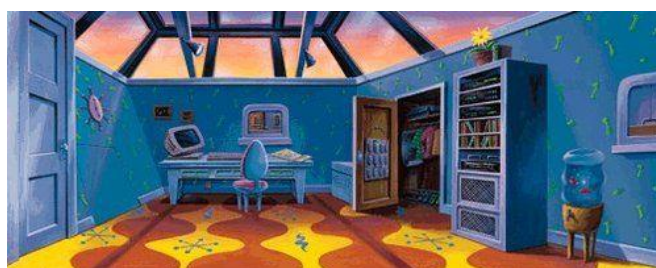
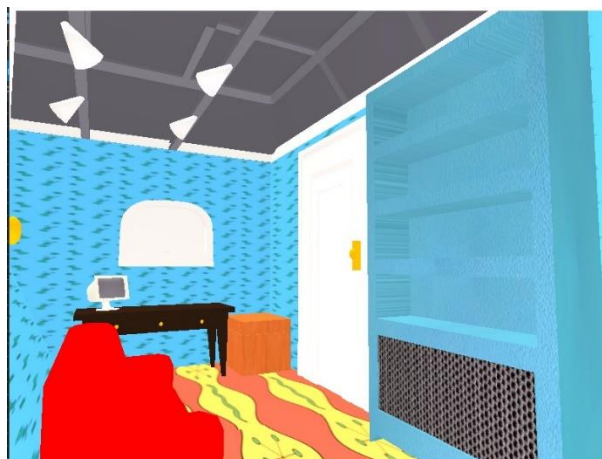
Modelo Interior A



En el modelado correspondiente al interior A de la habitación podemos encontrar elementos familiares a los vistos en la serie de televisión, algunos de ellos son el radiador, la cama con su correspondiente colchón, sabana y almohada, los libreros que rodean la cama así con el contenido dentro de ellos (libros, pelotas, trofeo, lámpara, radio y cactus.)

	Hey Arnold Habitación Y Comedor Manual de Usuario	<Unidad Organizativa>
--	--	------------------------------------

Modelo Interior B



En el modelado correspondiente al interior B de la habitación los elementos que destacan son el escritorio, la computadora, el librero azul, el sillón rojo, las vigas del techo y las lámparas que cuelgan de ellas. Todos estos elementos están acompañados de puertas, ventanas, el papel tapiz de los muros y del suelo.

	Hey Arnold Habitación Y Comedor Manual de Usuario	<Unidad Organizativa>
--	--	------------------------------------

Modelo Interior C



En modelado correspondiente al interior C encontramos la habitación del comedor, los elementos que destacan son la mesa redonda, las cuatro sillas, la alacena de pared, la lámpara colgante y el mueble donde se guardan las copas que se encuentra a la derecha de la puerta cerrada. Todos estos elementos están acompañados de puertas, cuadros en la pared, el papel tapiz de los muros y del suelo.

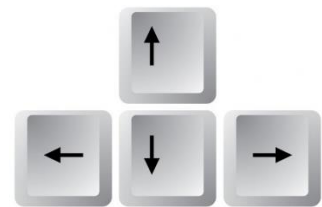
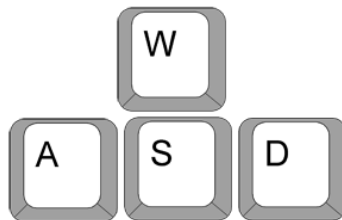
DESCRIPCIÓN DE INTERACCIÓN

Navegación

Para poder navegar dentro del ambiente virtual debemos utilizar una combinación de teclas y puntero para poder movernos dentro del mismo.

Dentro del ambiente virtual contamos 6 teclas para movernos.

W	Up	Avanzar
S	Down	Retroceder
A	Left	Mov. Izq.
D	Right	Mov. Der.

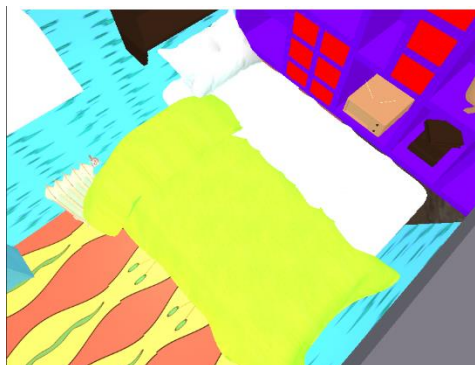


La orientación de la cámara depende nuestro puntero, siendo manipulado por medio de un trackpad o un mouse.

Una vez comprendido el cómo moverse dentro del ambiente virtual se debe señalar que toda pared o modelo dentro del mismo se puede atravesar si ningún problema y por lo tanto se puede ingresar al interior de la habitación de Arnold desde cualquier muro o modelo que lo cubra.

Animación

Dentro del Ambiente virtual tenemos tres animaciones, la primera de ellas será activada con la tecla “I” y desactivada con la tecla “O”, esta animación corresponde a la transición que realiza la sabana de Arnold, deja al descubierto la cama de Arnold para después volver a cubrirla.



	Hey Arnold Habitación Y Comedor Manual de Usuario	<Unidad Organizativa>
--	--	------------------------------------

La segunda animación será activada con la tecla “K” y desactivada con la tecla “L”, esta animación corresponde a la transición que realiza la silla del comedor, se aparta de la mesa y después vuelve hacia ella como si se apartara para que alguien ocupara el asiento y se acercara nuevamente a la mesa.



La tercera animación será activada con la tecla “N” y desactivada con la tecla “M”, esta animación corresponde a la transición que realiza el techo del comedor, se desliza hacia la derecha y deja al descubierto la habitación del comedor para una más fácil visualización.



	Hey Arnold Habitación Y Comedor Manual de Usuario	<Unidad Organizativa>
--	--	------------------------------------

ANEXOS Github/Drive

Anexo de los enlaces donde se puede consultar el proyecto.

Referencia	Título
https://github.com/martino2197/ProyectoCompuGrafica.git	Repositorio de Github donde se encuentra el proyecto.
https://drive.google.com/drive/folders/1q_lhPIKB_Gwp8Xzx7ciXvaqB7kk194vl?usp=sharing	Enlace a carpeta de google Drive