



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERIA

**Laboratorio Computación Grafica e Interacción
Humano-Computadora**

Manual Usuario Proyecto Final

ALUMNO: Aguilar Castro Carlos Alfonso

GRUPO: 09

SEMESTRE: 2021-2

FECHA DE ENTREGA: 28/07/2021



Introducción

A continuación, se presenta el manual técnico, donde se detallará el desarrollo del proyecto.

Objetivos

La cámara se puede mover tanto en “x”, como en “y” y “z”, de acuerdo a la siguiente tabla, de acuerdo a su posición en el espacio, es decir a donde se apunta:

Tecla	Movimiento
W	Acercamiento Frontal
A	Desplazo a la izquierda
S	Alejamiento Frontal
D	Desplazo a la derecha

En adición se puede utilizar el mouse o trackpad para la rotación.

Animaciones

Las animaciones integradas se activan de la siguiente manera:

Tecla	Descripción
1	Movimiento de la periquera cercana a la puerta de cristal.
2	Movimiento de un par de puertas de cristal estilo cantina.
3	Animación de bola disco.