Proyecto final

Manual de usuario

|  |  |
| --- | --- |
| Alumno(a): Chávez Troncoso Héctor Manuel  Moreno Osuna Isaac  Rubio Carmona Alonso Rafael  Grupo: 4 | |
| Fecha de entrega: 07/11/2019 | |
| Profesor: Luis Sergio Valencia Castro | Equipo de trabajo: Spooky |

**Bienvenido**

Como parte de las actividades de computación gráfica, se recreó el salón de computación gráfica. Sena bienvenidos al laboratorio de computación grafica de día de brujas.

**Teclas a usar.**

Movimiento en la escena:

* Tecla ‘W’: Con la tecla W podemos mover la cámara hacia adelante.
* Tecla ‘S’: Con la tecla S podemos mover la cámara hacia atrás.
* Tecla ‘A’: Con la tecla A podemos mover la cámara hacia la izquierda.
* Tecla ‘D’: Con la tecla D podemos mover la cámara hacia la derecha.
* Ratón: Gracias al ratón podemos realizar la rotación en la cámara.

Animaciones:

* Tecla ‘M’: Al presionar esta tecla empezará una animación sobre el pizarrón y sobre una de las paredes que son hechas a partir de gif’s que se reproducirán junto con la canción de Spooky Scary Skeletons.
* Tecla ‘N’: Para poder desactivar la animación anterior se debe de presionar la tecla H.
* Tecla ‘X’: Al presionar esta tecla empezará una animación por estados, que es de una calabaza rodando por debajo de las mesas.
* Tecla ´C´: Para poder parar esta animación se debe de presionar la tecla C.
* Tecla ‘P’: Al presionar esta tecla se reproduce una animación realizada por cuadros clave que es un fantasma que aparece y desaparece, esta animación no puede ser detenida, sin embargo, esta puede reproducirse las veces que se quiera.