

## MANUAL DE USUARIO

El presente manual sirve como una guía de usuario para navegar en el escenario implementado en OpenGL. Las instrucciones que a continuación se enlistan funcionan para la presente versión.

### **Movimiento de la cámara sintética.**

Independiente a esta cámara podemos con el uso del mouse girar en todas direcciones como siguiendo un puntero. Al incluir tanto la posición de la cámara sintética como de la posición de la luz en la misma tecla, el objeto se alumbrará al acercarnos y se oscurecerá al alejarnos

Esta será la principal forma de navegar el escenario las teclas que se requieren son las siguientes:

- W para ir hacia adelante
- S para ir hacia atrás
- A para ir hacia la derecha
- D para ir hacia la izquierda

### **Movimiento de las animaciones**

Hemos agregado 4 animaciones simples que se basan en la traslación de objetos, todas ellas para abrir y cerrar puertas.

#### **Para la puerta principal**

- P para abrir
- L para cerrar

#### **Para la puerta del garaje**

- para abrir
- K para cerrar

#### **Para la puerta de una recámara**

- I para abrir
- J para cerrar

#### **Para la puerta que abre hacia el patio de la casa**

- U para abrir
- H para cerrar