



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA
INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN
LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e
INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA



Proyecto Final
Manual Tecnico

Integrantes:

Olvera Martinez Rodrigo Ivan N° de cuenta: 314036731

Grupo de Laboratorio: 02

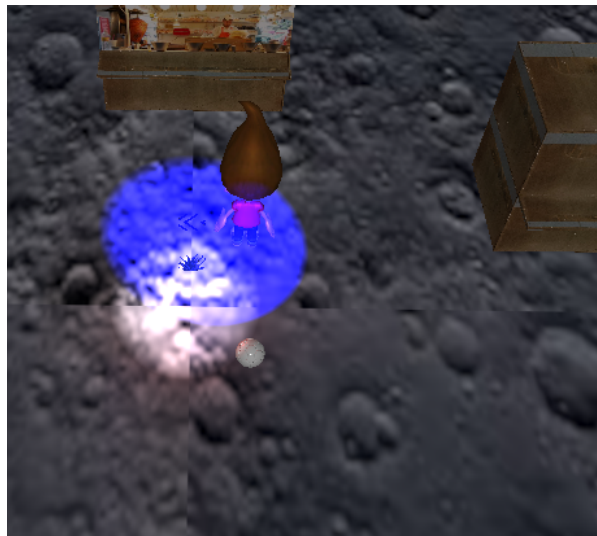
Salazar Serrano Edgar N° de cuenta: 416101630

Grupo de Laboratorio: 10

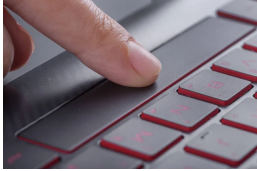
Semestre 2023-1

El escenario está compuesto por un skybox de una nebulosa son un suelo o camino de la luna donde se encuentra nuestro personaje Jimmy neutron y Shrek

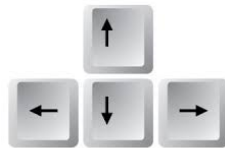
Espectáculo de luces: presionar letra “X”



Despegue del cohete con conteo : presionar barra espaciadora



Movimiento de nuestro avatar (Jimmy Neutron): Con la tecla UP, DOWN, LEFT Y RIGHT estaremos moviendo a Jimmy dentro de todo nuestro plano XZ a donde se desee llegar



También con la misma barra espaciadora: **Jimmy patear el balón**



Camión de helados moviéndose automáticamente

