



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



FACULTAD DE INGENIERÍA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

Computación Gráfica

(Manual de Usuario)

GRUPO 03

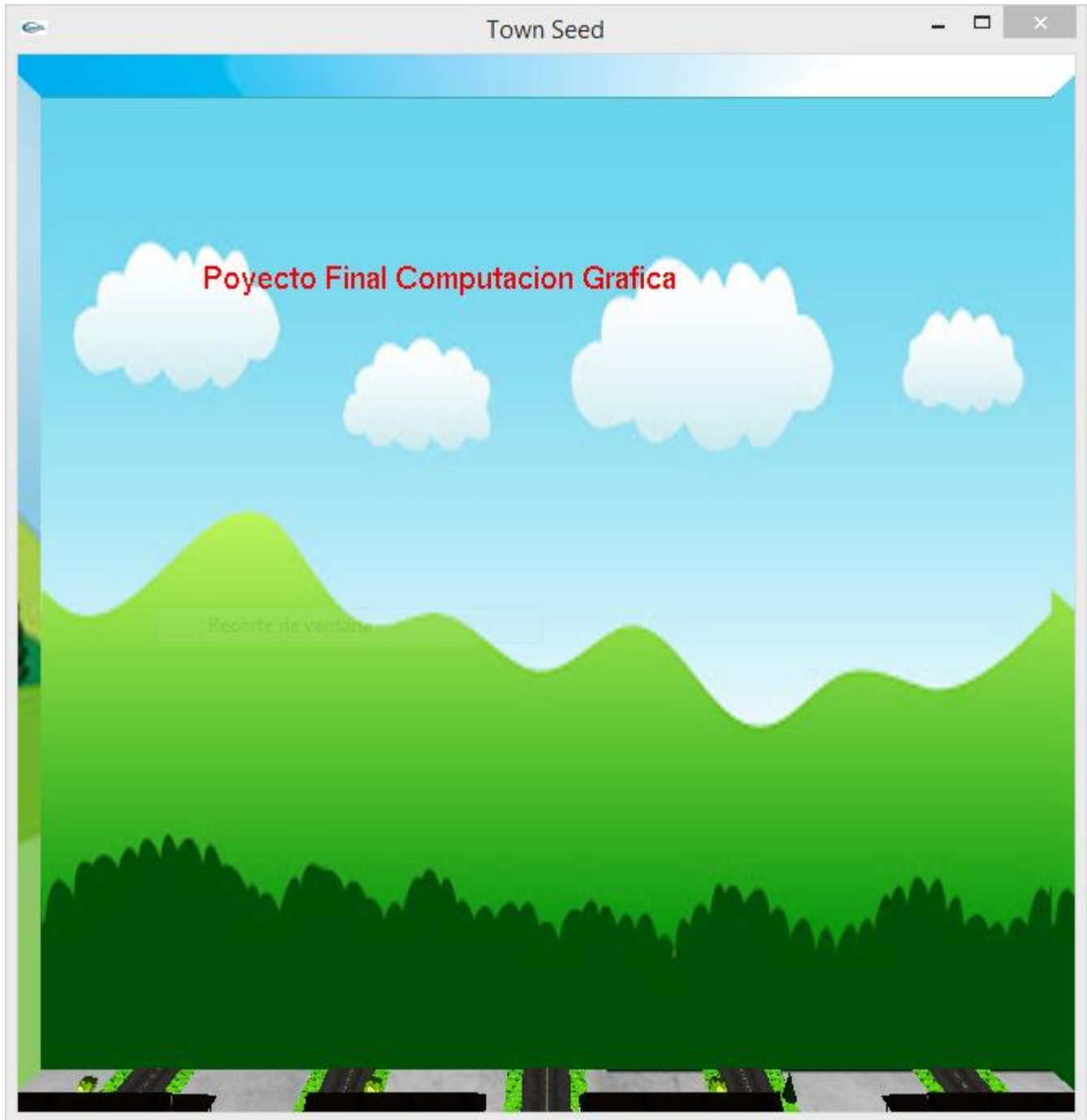
Nombre:

Garcia Hernandez Rogelio

Juarez Lugardo Jorge Daniel

TECLAS, DESCRIPCIÓN Y GUÍA DE USO

Una vez dentro del programa encontraremos la siguiente pantalla



Movimientos de cámara y desplazamiento

Cámara

La cámara tiene movimiento con las teclas de flechas.

La tecla de flecha izquierda moverá la cámara a la izquierda.

La tecla de flecha derecha moverá la cámara a la derecha.

La tecla de flecha arriba moverá la cámara hacia arriba.

La tecla de flecha abajo moverá la cámara hacia abajo.

La tecla “repag” alzara la cámara. La tecla “avpag” bajara la cámara.

Desplazamiento

El desplazamiento de efectuará presionando las siguientes teclas:

Tecla “w” el desplazamiento será hacia adelante.

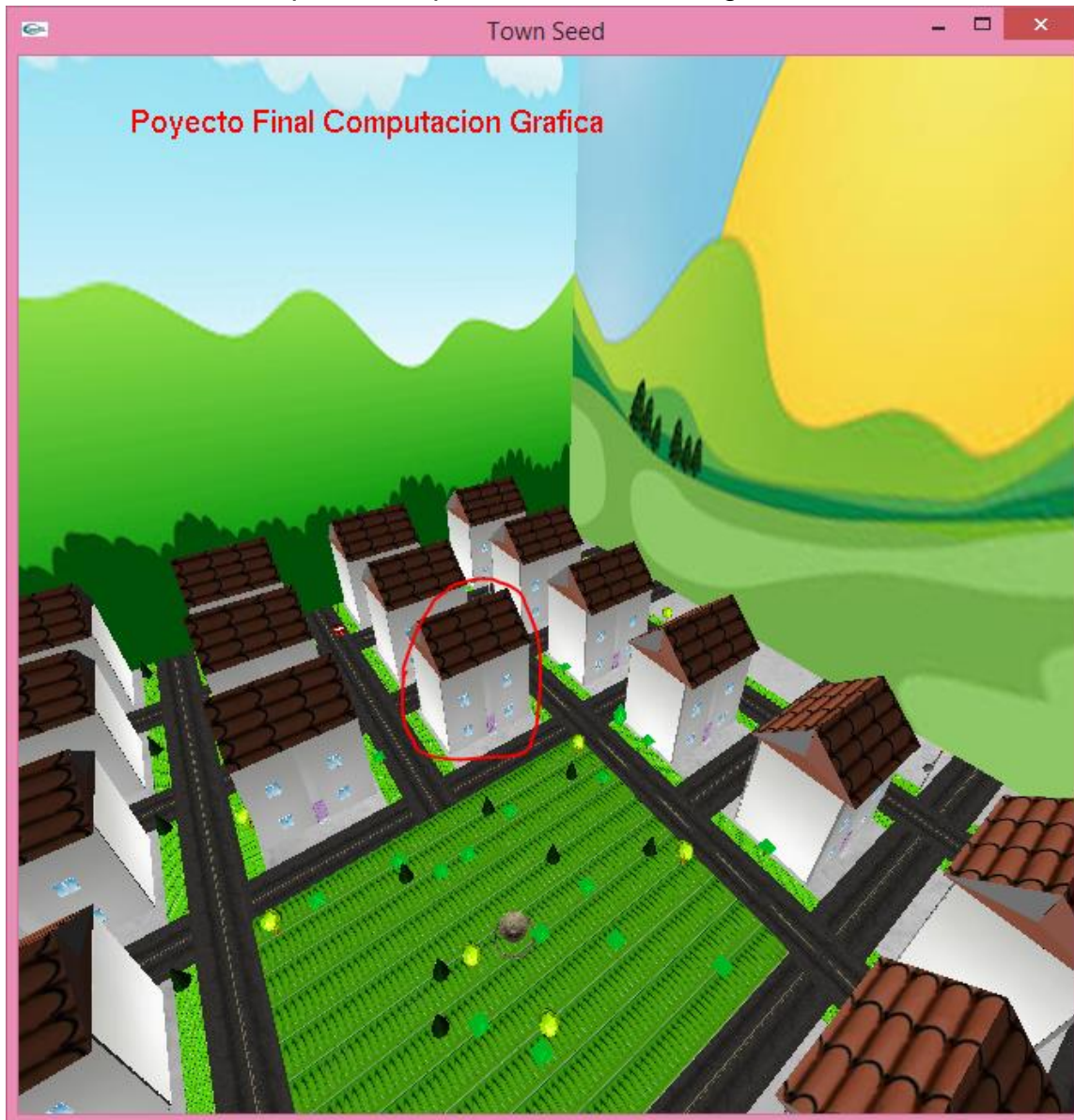
Tecla “s” el desplazamiento será hacia atrás.

Tecla “a” el desplazamiento será hacia la izquierda.

Tecla “d” el desplazamiento será hacia la derecha.

Animaciones

Dentro del escenario podremos posicionarnos en la siguiente casa



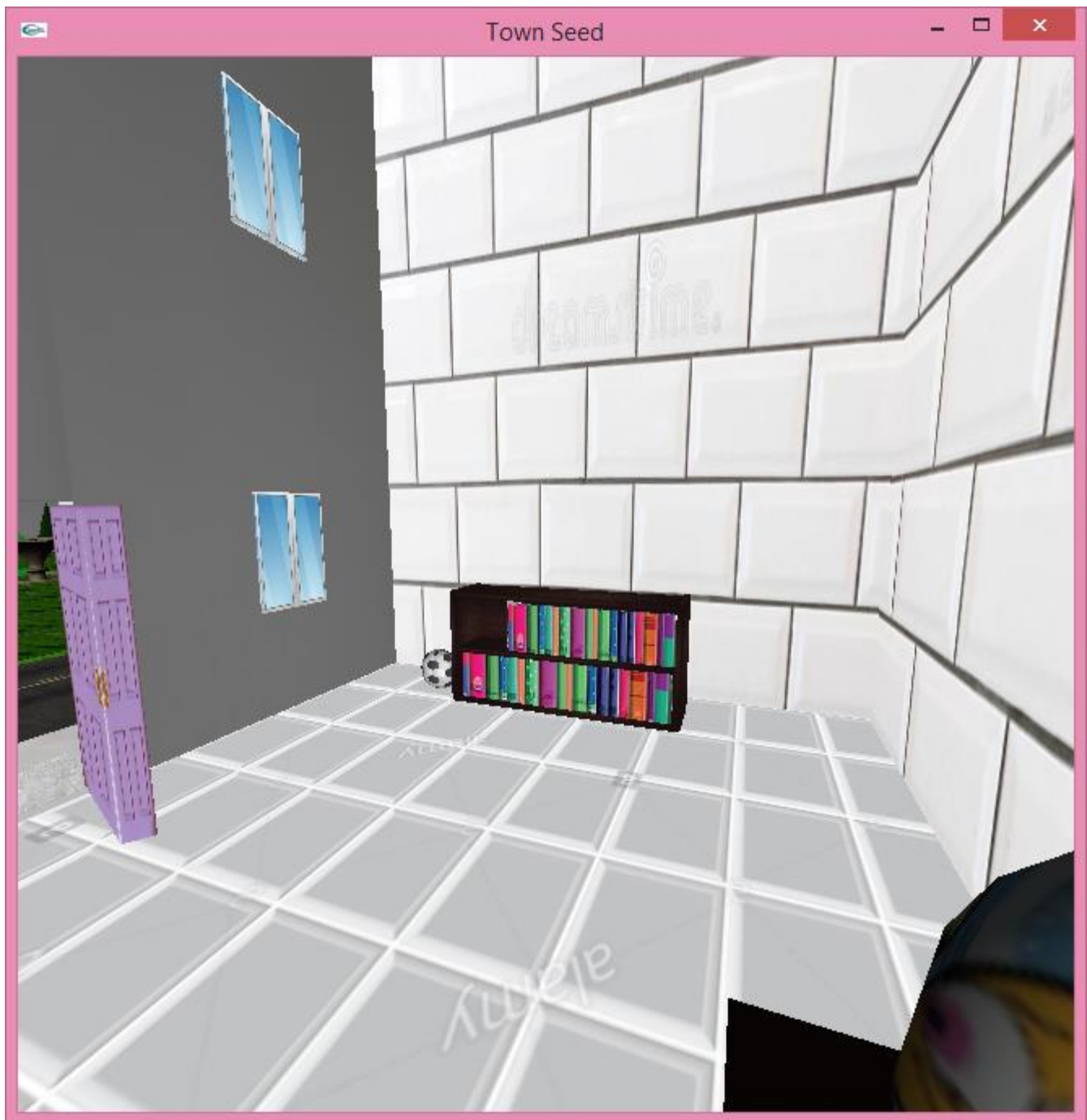
Acercandonos a ella podremos abrir la puerta con la tecla X.



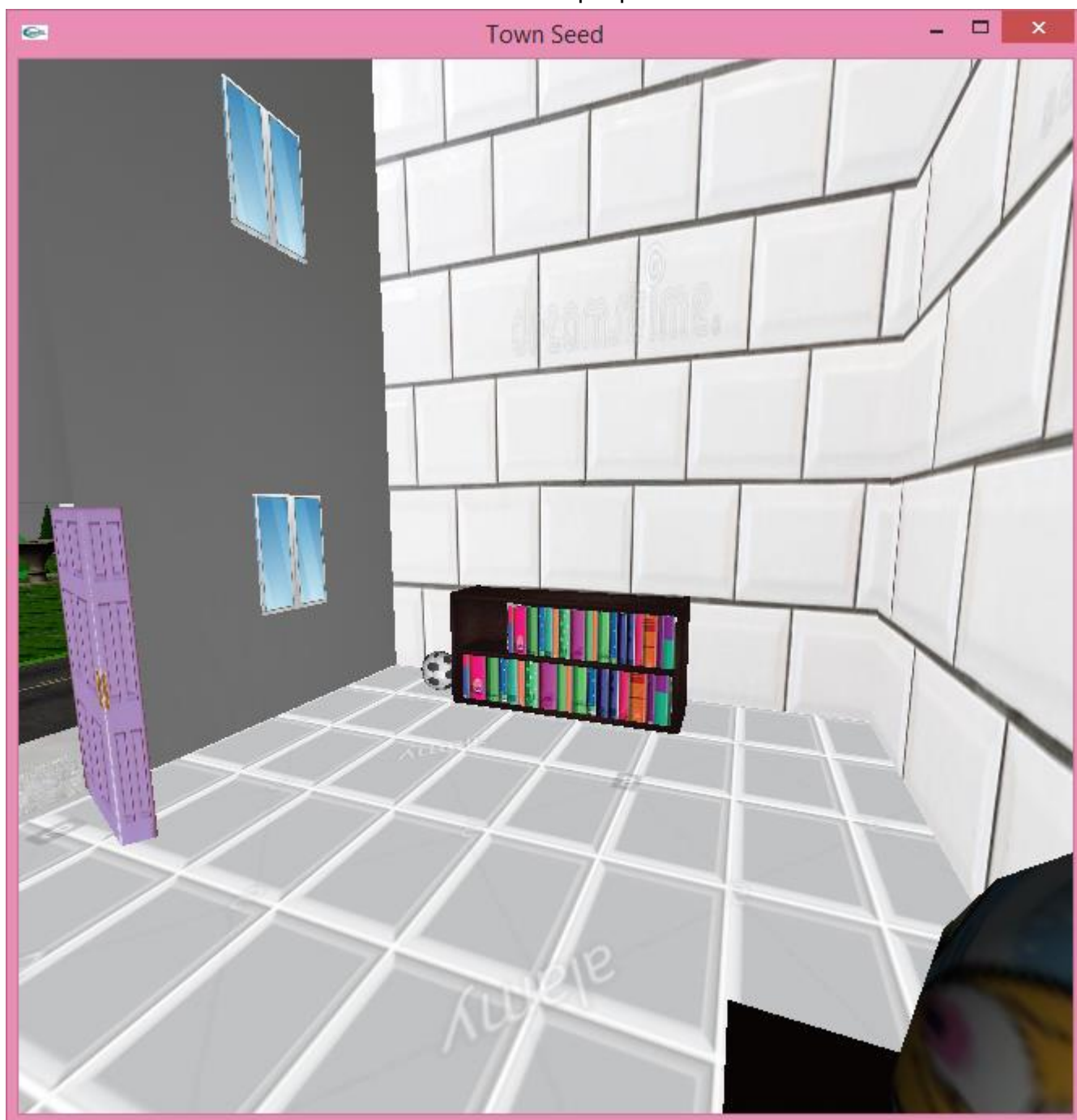
Y dentro de ella encontramos varios objetos







En la misma casa nos encontramos un balón que podemos hacer botar con la tecla c





Saliendo de la casa nos podemos posicionar a la derecha y presionando la tecla o podemos ver como se mueve el carro







Y jugando un poco con la cámara y el desplazamiento podemos recorrer todo el escenario

