**Manual de usuario**

**Movimientos de cámara:**

Para mayor facilidad de movimiento con la cámara, se contempló el movimiento de la cámara de forma independiente y algunas posiciones predeterminadas.

Movimiento simple:

Teclas **W/S**: La cámara se mueve hacia enfrente o hacia atrás.

Teclas **A/D**: La cámara se mueve hacia la izquierda o derecha.

Teclas **direccionales**: La cámara gira en dichas direcciones.

Teclas **RePag/AvPag**: La cámara sube o baja.

Posiciones predeterminadas:

**Tecla 0:** Posición Original (con la que inicia el programa)

**Tecla 1:** Vista Top

**Tecla 2**: Vista Frontal

**Tecla 3**: Vista lateral derecha

**Tecla 4:** Vista lateral izquierda

**Tecla 5:** Laboratorio de Computación Gráfica

**Activación de escenarios:**

Debido a la carga tan pesada que producen los modelos, hemos hecho que el programa directamente no las presente en pantalla hasta que se entra a los espacios donde están, de modo que ahí los dibuja.

Activación del Laboratorio de Computación Gráfica y Salón I:

**Tecla Espacio:** Activación de computadoras, sillas y escritorio.

**Animaciones:**

Algunas animaciones simples fueron creadas. Para correrlas:

**Tecla 7:** Las lámparas se mueven hacia donde está la otra, y de regreso.

**Tecla 8:** Los árboles giran sobre el eje Y y se elevan hasta cierto punto.

**Tecla 9:** Dentro del laboratorio de computación gráfica, el pizarrón genera las palabras “Laboratorio Computación Gráfica”.

**Tecla , :** (coma) El brazo que se presenta enfrente del edificio hará una animación por medio de KeyFrames pre establecidos.