



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

FACULTAD DE INGENIERÍA

**INGENIERÍA EN
COMPUTACIÓN**



DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

**COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN
HUMANO-COMPUTADORA**

SEMESTRE 2023-1

GRUPO TEORÍA 03

PROYECTO FINAL

MANUAL DE USUARIO

ELABORADO POR: Amalfi Figueroa Isaac
Ortiz Rojas Geovanny
Alvarez Reyes Juan Luis

ÍNDICE.

TECLAS DE NAVEGACIÓN	2
TECLAS PARA ANIMACIÓN	2
Animación por KeyFrames	2
Animación de Modelos	2

TECLAS DE NAVEGACIÓN

Para desplazarnos en el escenario se usan las teclas:

- Adelante: Tecla W
- Atrás: Tecla S
- Izquierda: Tecla A
- Derecha: Tecla D

Aunado a esto tenemos un movimiento mediante el mouse (ratón) que nos permite navegar la dirección del cámara y la luz direccional aunada a ella.

TECLAS PARA ANIMACIÓN

Animación por KeyFrames

Para guardar el movimiento mediante las teclas se usaron las siguientes.

- SPACE - Reproducir animación.
- 0 - Habilitar reproducir animación
- 1 - Movimiento aleta frontal derecha
- 2 - Movimiento aleta frontal trasera
- 3 - Movimiento aleta trasera derecha
- 4 - Movimiento aleta trasera izquierda
- 5 - Movimiento del cuerpo (adelante)
- 6 - Movimiento del cuerpo (atrás)
- 7 - Rotación del cuerpo (izquierda)
- 8 - Rotación del cuerpo (derecha)
- L - Guardar el cuadro clave
- P - Habilitar tecla para guardar cuadro clave
- R - Reinicio de animación

Animación de Modelos

- SPACE - Reproducir animación