



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e



INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA

## **DOCUMENTO:**

## **MANUAL DE USUARIO**

### **NOMBRES COMPLETOS / Nºs de Cuenta:**

Gómez Enríquez Agustín.....317031405

Valenzuela Asencio Gustavo.....117002029

Solé Pi Arnau Roger.....320338274

### **GRUPO DE LABORATORIO: 3**

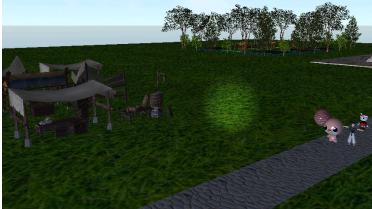
### **GRUPO DE TEORÍA: 5 / 6 / 6**

**SEMESTRE 2026-1**

**FECHA DE ENTREGA LÍMITE:** 8 de octubre del 2025

**CALIFICACIÓN:** \_\_\_\_\_

El usuario puede decidir cómo desplazarse en el mapa, dependiendo de la vista o el personaje que escoja:

Vista libre <i>Presionar tecla: 8 (Default)</i>	Vista del personaje <i>Presionar tecla: 0</i>	Vista aérea <i>Presionar tecla: 0</i>
		

En los tres casos para desplazar la cámara usamos las siguientes teclas:

- Movimiento hacia arriba: Tecla “W”
- Movimiento hacia abajo: Tecla “S”
- Movimiento hacia la izquierda: Tecla “A”
- Movimiento hacia la derecha: Tecla “D”

En caso de seleccionar la vista del personaje podemos brincar una o dos veces con la “barra espaciadora”.	
---	--

- En los tres casos de cámara se puede mover la dirección de la cámara por medio del mouse.
- Para acercar o alejar la cámara (zoom), se puede ocupar el botón central del mouse para scrollear, en caso de tener un trackpad se hace el gesto de pellizcar o separar los dedos para notar el cambio en el acercamiento.

### Animaciones:

- Presionar “G” para animación de la canoa
- Presione “O” para activar la iluminación del ring
- Presione “P” para activar la animación keyframes del juego de pelota