



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO



FACULTAD DE INGENIERÍA

Laboratorio Computación Gráfica e Interacción
Humano Computadora

Manual de Usuario

Profesor: Ing. Carlos Aldair Román Balbuena

Alumno: Corona Carrillo Emmanuel

Grupo 04

Contenido

Movimiento de la vista	3
Movimiento de la cámara	3
Movimiento de objetos	4
Teclas de animación	5
Avión.....	5
Cajón	5
Lámpara de noche	6
Lámpara en escritorio	6
Lámpara en tocador	7
Radio	7
Reloj.....	8
Carro.....	8

Movimiento de la vista

Los movimientos de la vista de la cámara son gestionados con el ratón (mouse), por lo cual basta con mover dicho periférico para mover la vista de la cámara.



Movimiento de la cámara

Para moverse por el entorno en cualquier dirección presione las teclas **A, W, S y D**

A: Movimiento a la izquierda.

W: Movimiento hacia en frente.

S: Movimiento hacia atrás.

D: Movimiento a la derecha.

Nota: La combinación de los movimientos de vista y cámara proporcionan un movimiento completo y fluido por el entorno modelado.

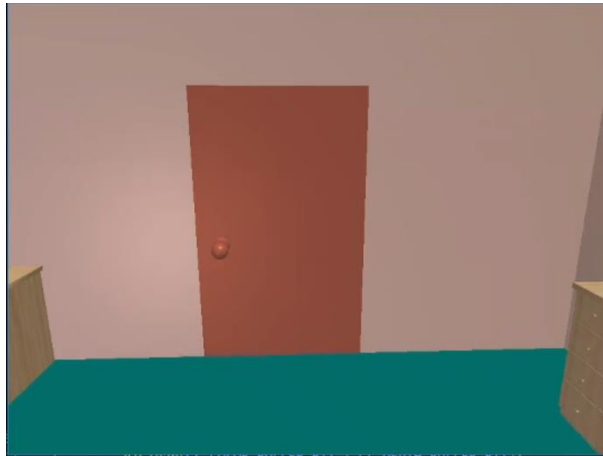
Movimiento de objetos

Las animaciones desarrolladas en este proyecto pueden ser activadas dependiendo de las teclas que se presionen.

Puerta

Tecla **Z** para abrir

Tecla **X** para cerrar puerta



Ventana

Tecla **C** para abrir

Tecla **V** para cerrar



Teclas de animación

Avión

Tecla **N** para mover

Tecla **M** para detener



Cajón

Tecla **1** para abrir

Tecla **2** para cerrar



Lámpara de noche
Tecla **SPACE** para encender y apagar



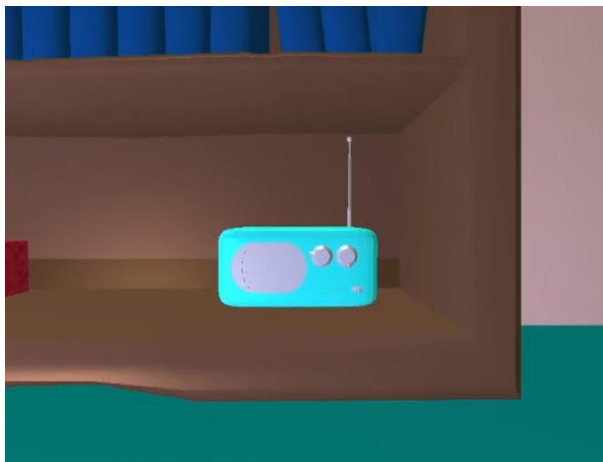
Lámpara en escritorio
Tecla **SPACE** para encender y apagar



Lámpara en tocador
Tecla **SPACE** para encender y apagar



Radio
Tecla **SPACE** para encender y apagar



Reloj

Tecla **O** para rotar

Tecla **P** para rotar



Carro

Tecla **N** para encender

Tecla **M** para pasar

