



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.

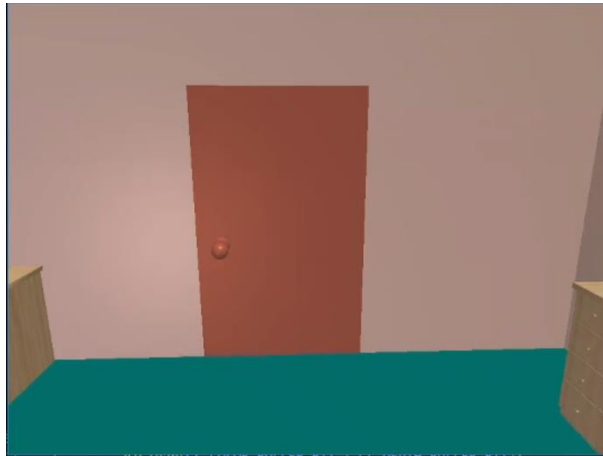
## Movimiento de objetos

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



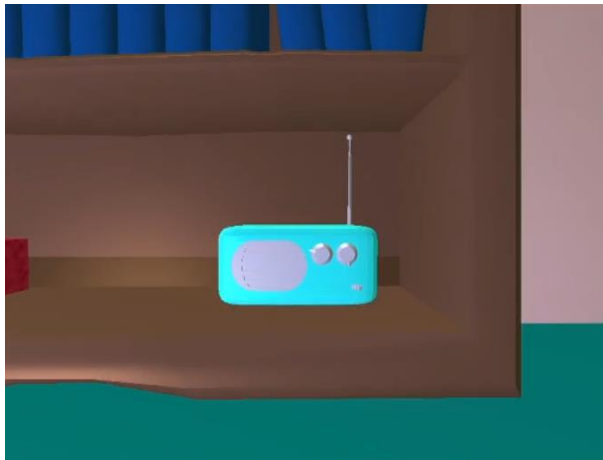
Lámpara en escritorio  
Tecla **SPACE** para encender y apagar



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

