



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE MÉXICO



FACULTAD DE INGENIERÍA

COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN
HUMANO-COMPUTADORA

GRUPO: 1

MANUAL DE USUARIO

NO. CUENTA: 319162538

PROFESOR: CARLOS ALDAIR ROMAN
BALBUENA

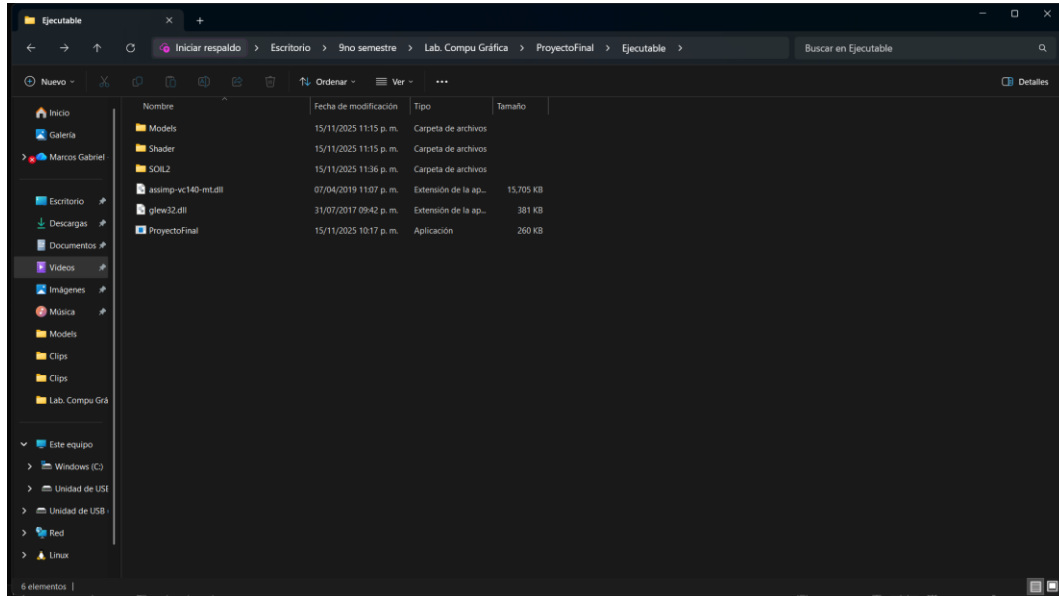
SEMESTRE: 2026 - 1

Índice

Carga inicial	1
Interacción del entorno	1
Animaciones	4

Carga inicial

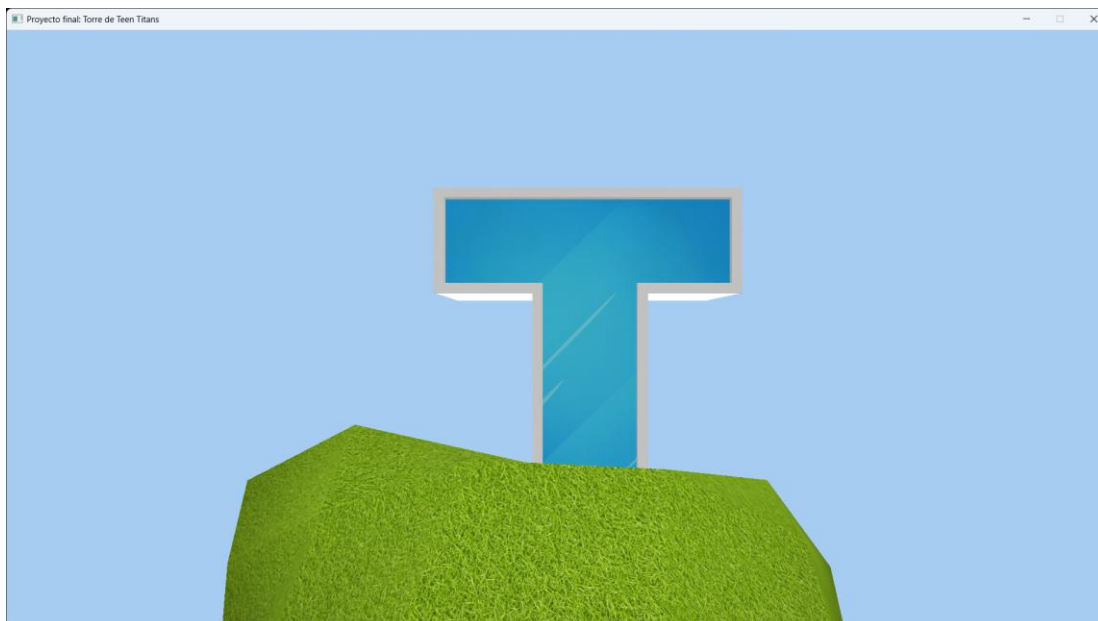
Para ejecutar nuestro programa tenemos que ir a nuestra carpeta de ejecutable y ejecutar el exe generado, esperamos a que cargue y eso sería el primer paso.



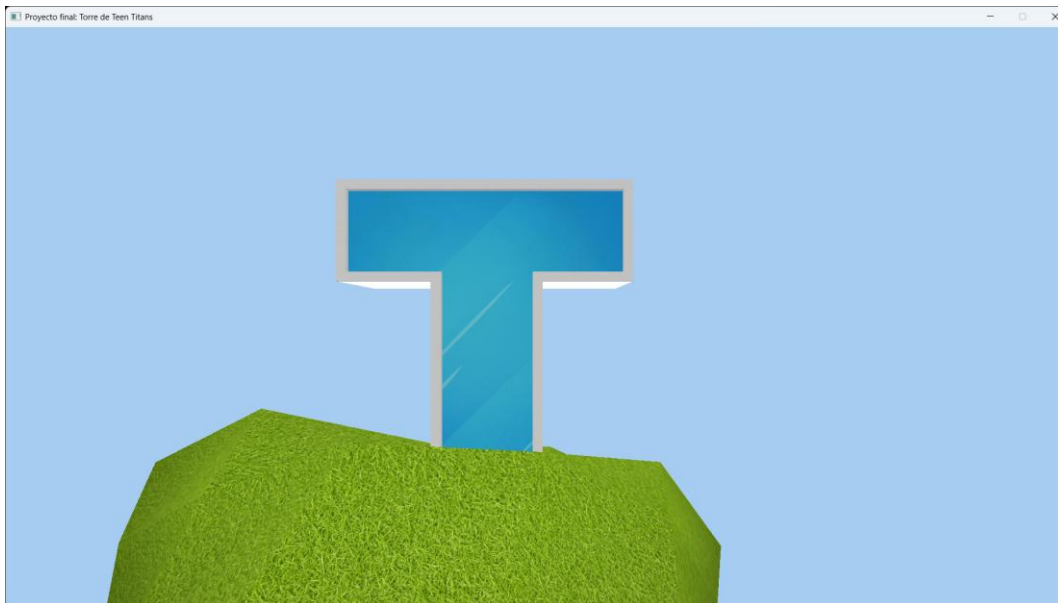
Interacción del entorno

Al momento de cargar nuestro ambiente 3D podemos observar nuestra torre de frente junto con su colina representada, con las teclas A, W, S, D nos podemos mover hacia los diferentes lados.

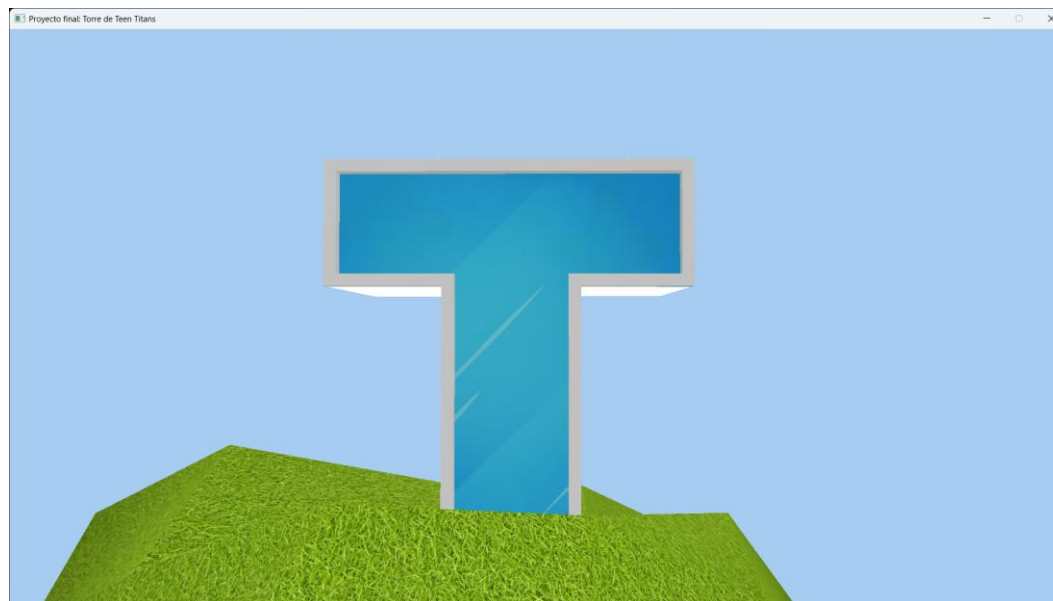
- Tecla A: Nos movemos a la izquierda



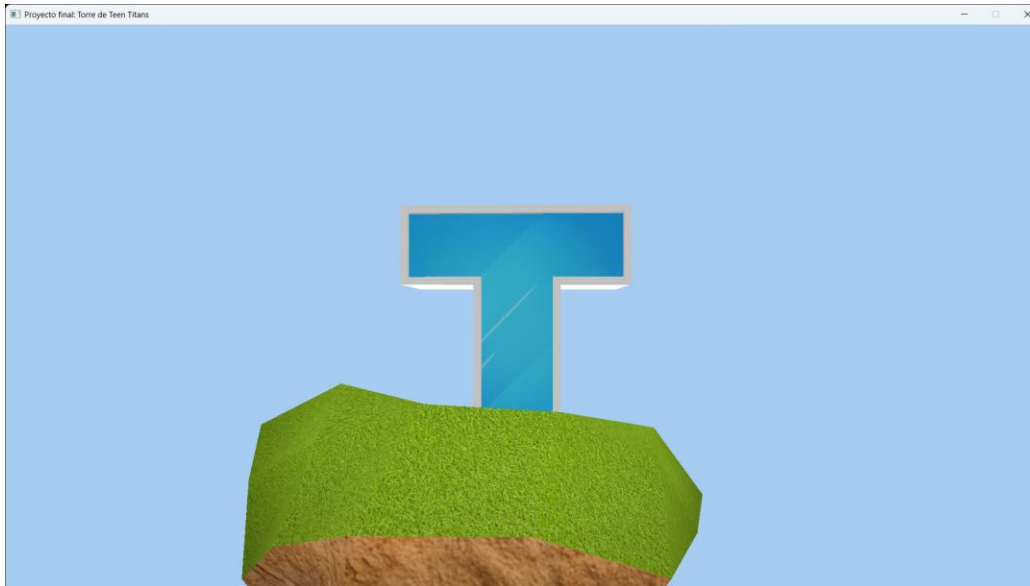
- Tecla D: nos movemos hacia la derecha



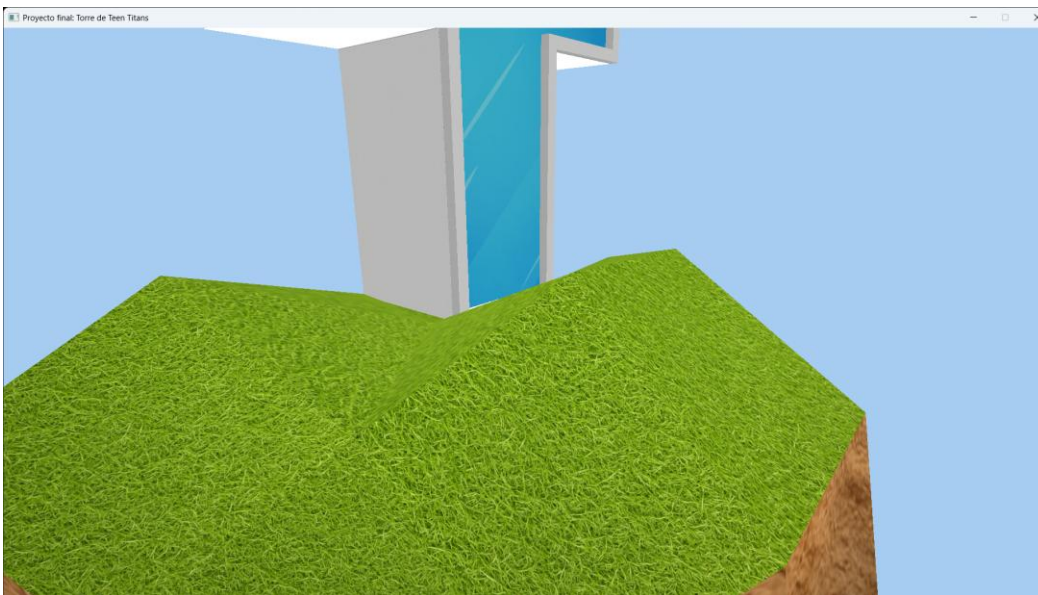
- Tecla W: Nos movemos hacia adelante



- Tecla S: Nos moveos hacia atrás



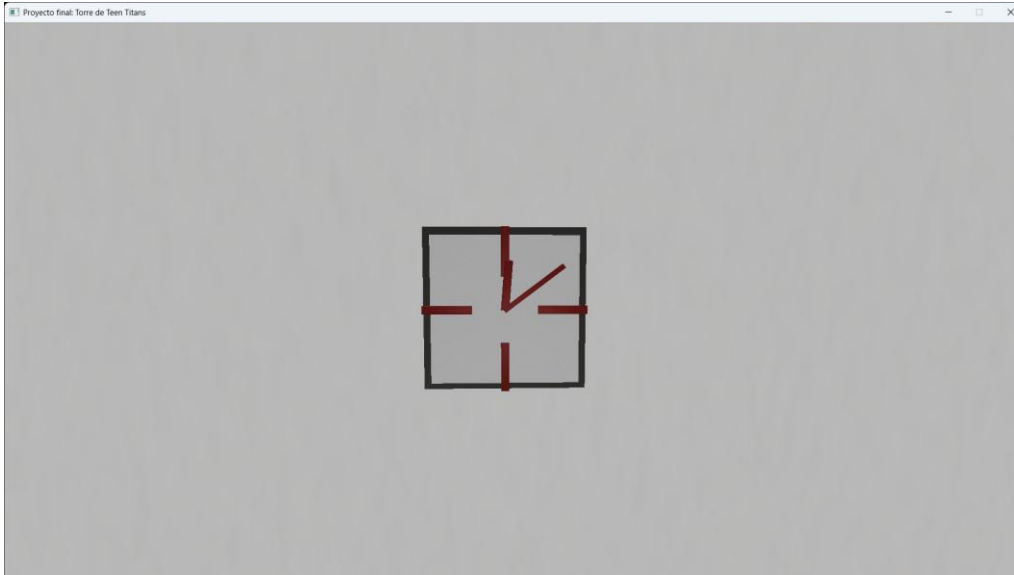
Además de eso podemos mover la cámara libremente con nuestro mouse para una experiencia más inmersiva.



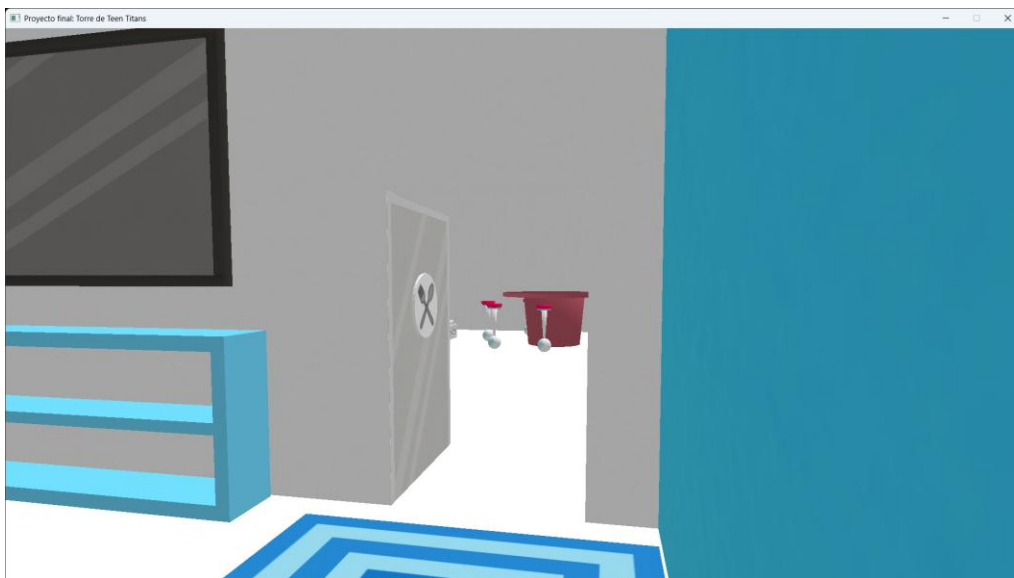
Animaciones

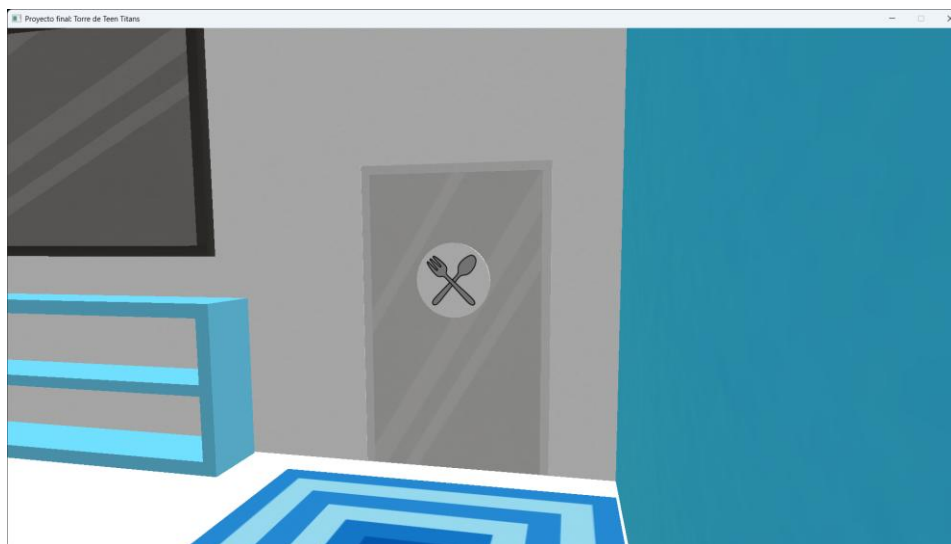
Para interactuar con las animaciones hemos definido las teclas del 1 al 5 para reproducir las 3 sencillas y las 2 complejas.

- Tecla 1: Animación de reloj, esta misma se puede parar presionando la misma tecla

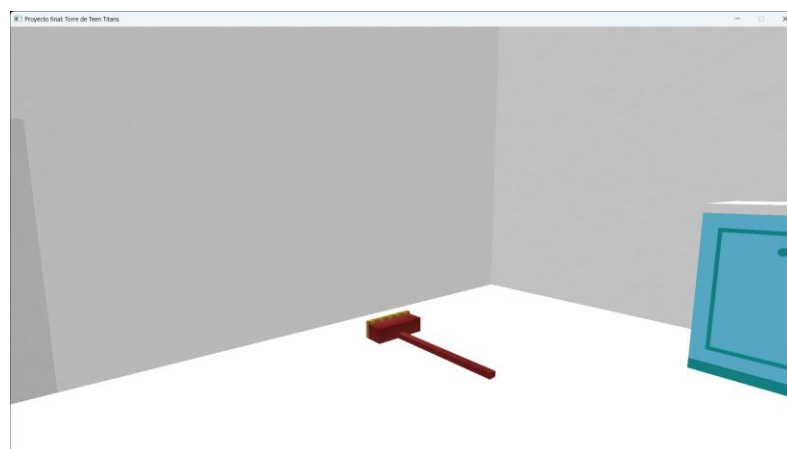
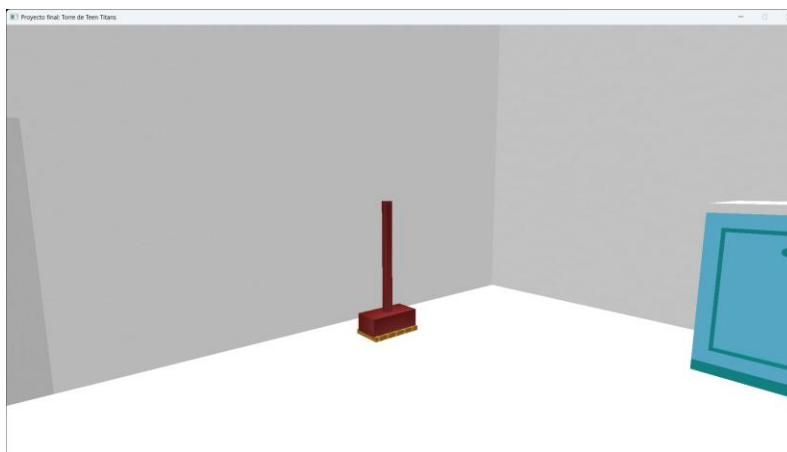


- Tecla 2: Animación de puerta, esta se regresa a su lugar cuando se presiona la misma tecla.

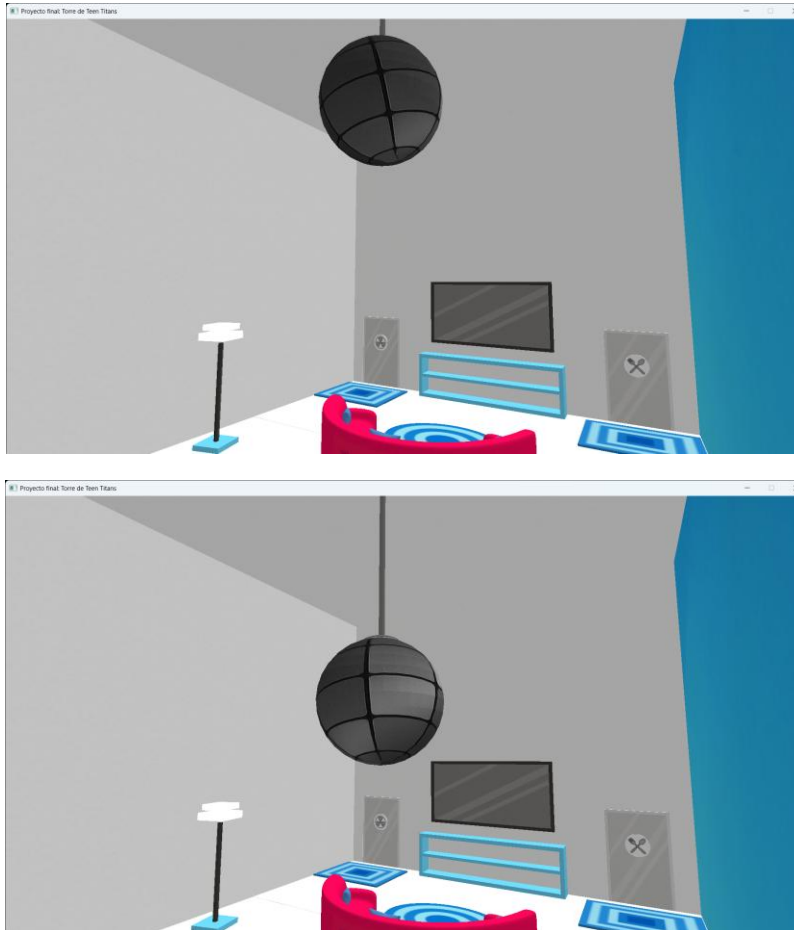




- Tecla 3: Animación de escoba, esta igualmente regresa a su posición si se vuelve a presionar la tecla.



- Tecla 4: Animación de esfera disco bajando y dando vueltas en el techo, esta se frena presionando la misma tecla.

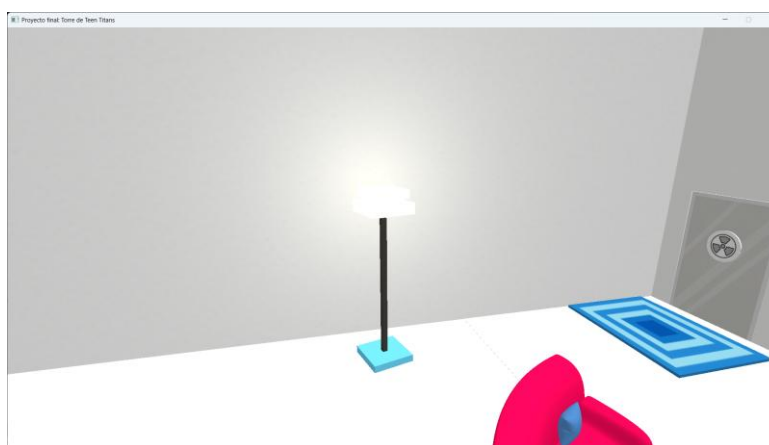
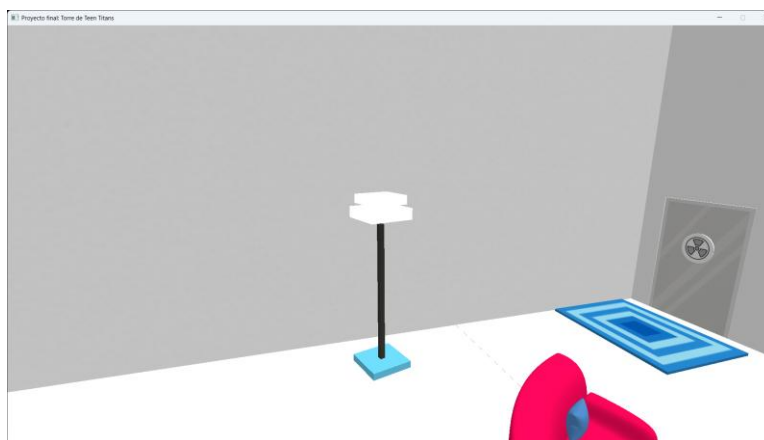


- Tecla 5: Animación compleja de perro robótico caminando con moviendo sus extremidades incluyendo orejas.





- Tecla SPACE: Activa la lampara que se tiene en la sala, esta se puede apagar presionando nuevamente la tecla.



- Tecla R: Reinicia las animaciones del perro, esfera disco y reloj dejándolos en su posición inicial antes de ser iniciadas.

