

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE INGENIERÍA  
LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA

**CARTMAN'S HOUSE  
MANUAL DE USUARIO**

OROZCO MAGADÁN BRANDON

MAYO/05/2019

GRUPO 01

## 1) DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

- Dado lo solicitado como proyecto final, se eligió realizar un cuarto que contuviera ciertos requerimientos, para lo que se realizó lo siguiente:
  - a) Texturizado
  - b) Modelado
  - c) Animación
  - d) Uso de cámara
  - e) Iluminación

## 2) REQUISITOS DEL SISTEMA

- Un ordenador con los siguientes requisitos:

CPU	INTEL CORE 2 DUO GHZ RECOMENDADOS
RAM	256 MB (2GB RECOMENDADOS)
ESPACIO DISPONIBLE DISCO	200 MB
SISTEMA OPERATIVO	WINDOWS 7, 10

- Visual Studio 2017.
  - a) Versión Community
  - b) Con paquetes correspondientes a C++.

## 3) DESCARGA DEL PROYECTO

- Se necesita acudir a esta dirección:  
<https://github.com/coolvivin/ProyectoCompGraf>  
descargar el archivo zip

## 4) EJECUCIÓN DEL PROYECTO

- Descomprimir desde la ubicación en donde se subió el archivo.
- Dentro de la carpeta DEBUG ingresar y buscar el archivo:
  - SOUTH\_PARK  
Con extensión .exe
- Ejecutarlo

## 5) INTERACCIÓN DENTRO DEL AMBIENTE VIRTUAL CREADO

- A continuación, se enlistan en una tabla las interacciones:

TECLA	FUNCIÓN
W/UP, A/LEFT, S/DOWN, D/RIGHT	Control de cámara.
T, G	Posiciones de luces 01
Y, H	Posiciones de luces 02
U, J	Posiciones de luces 03
I, K	Posiciones de luces 04
U, I	Abrir puerta de la cochera/Detener movimiento puerta cochera
O, P	Desplazamiento de auto/ Detener desplazamiento del auto
N, M	Vuelo del águila/Detener movimiento del águila
ESCAPE	Spotlight