



Universidad Nacional Autónoma De
México

Facultad De Ingeniería



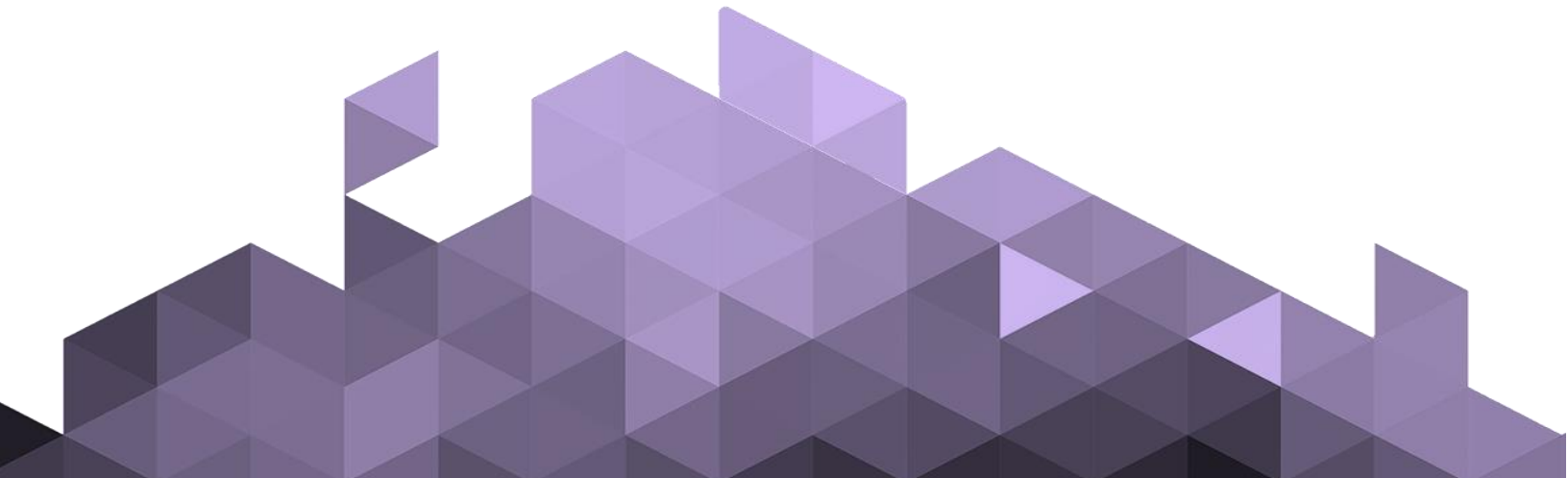
Laboratorio De Computación Gráfica

Manual de Usuario

Grupo Laboratorio: 04

Profesor: Ing. Carlos Aldair Roman Balbuena

Alumno: Herrera Sánchez Diego Cesar

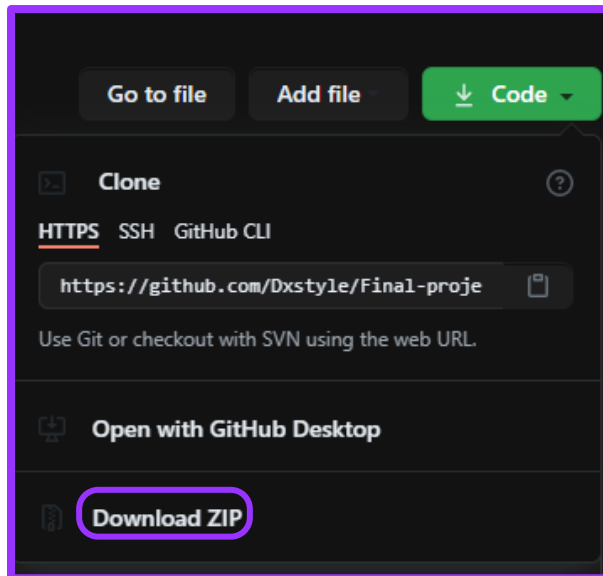


Descarga de ejecutable

Se deberá ingresar a la siguiente liga para poder descargar los archivos necesarios.

<https://github.com/Dxstyle/Final-project-Comp-Graph>

Entrar en la carpeta Release, y una vez dentro descargar los archivos.



Ejecución

De doble click en el archivo ProyectoFinal de tipo ejecutable.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Models	19/01/2021 11:15 p. m.	Carpeta de archivos	
Shaders	19/01/2021 11:15 p. m.	Carpeta de archivos	
SkyBox	19/01/2021 11:15 p. m.	Carpeta de archivos	
assimp-vc140-mt.dll	08/04/2019 12:07 a. m.	Extensión de la ap...	15,705 KB
glew32.dll	31/07/2017 10:42 p. m.	Extensión de la ap...	381 KB
ProyectoFinal	19/01/2021 11:11 p. m.	Aplicación	227 KB
ProyectoFinal.iobj	19/01/2021 11:11 p. m.	Archivo IOBJ	988 KB
ProyectoFinal.ipdb	19/01/2021 11:11 p. m.	Archivo IPDB	315 KB
ProyectoFinal.pdb	19/01/2021 11:11 p. m.	Program Debug D...	1,612 KB

Interacciones

Una vez iniciado el programa se aparecerá una ventana y se posicionará enfrente de la casa.



Para poder desplazarse se usarán las letras del teclado

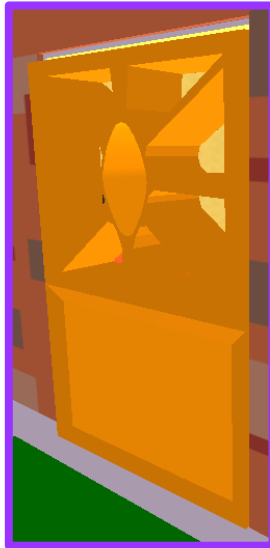
Tecla	Movimiento
S	Atrás
W	Enfrente
A	Izquierda
D	Derecha

Mientras que para la cámara se controlará con el mouse:

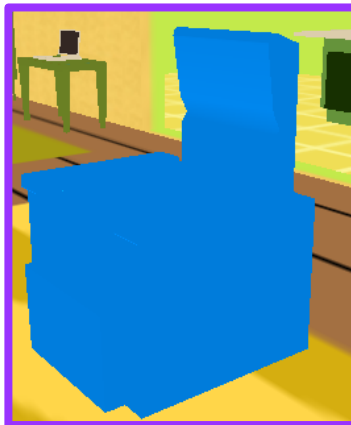
Mouse	Movimiento
Enfrente	Mirar hacia arriba
Atrás	Mirar hacia abajo
Izquierda	Izquierda
Derecha	Derecha

En todo el escenario hay un total de 5 objetos para interactuar con ellos.

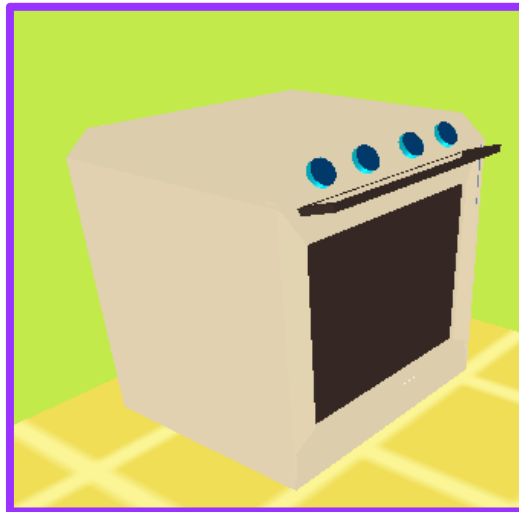
La puerta que es la entrada de la casa se abre con la **tecla número 1**, para volver a cerrarla es igual con la **tecla número 1**.



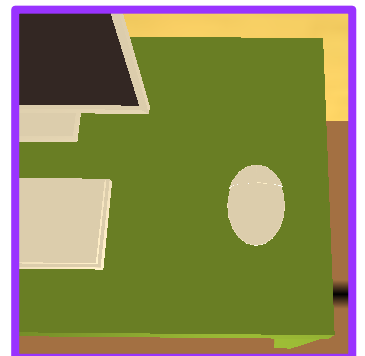
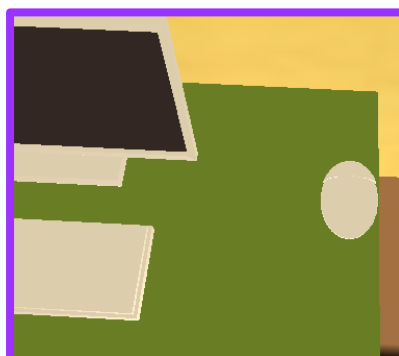
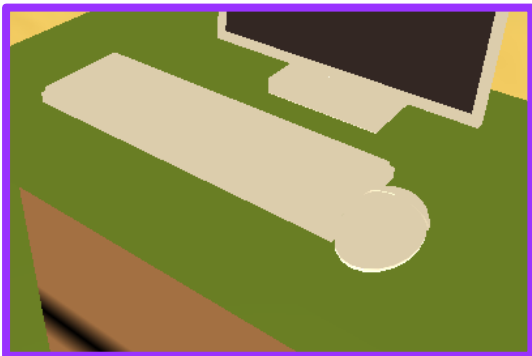
En el sillón se puede levantar el descanso para colocar los pies, para ello se debe presionar la **tecla número 2**, e igualmente e mismo para bajarlo.



En la parte de la cocina esta colocada una estufa, para poder abrirla y cerrarla con la tecla **número 3**.

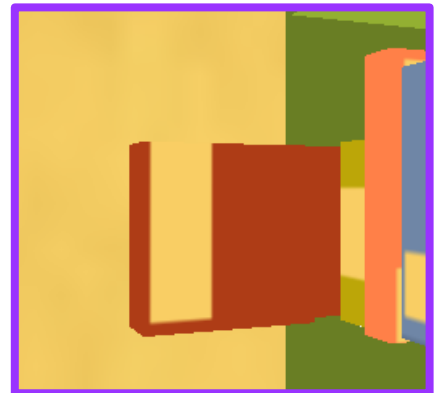
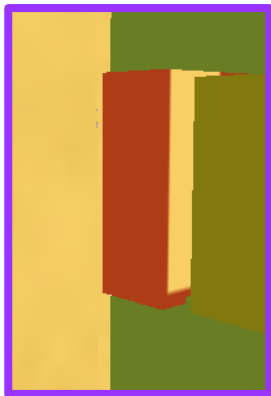


En la mesa junto al teclado se encuentra un mouse, el cual empezará una animación oprimiendo la tecla **número 6**.



Para detener la animación pulse la **tecla número 7**, y nuevamente **6** para continuar el movimiento del mouse.

En librero se han colocado libros, los cuales uno de ellos se moverá al presionar la **tecla número 8**, saldrá y colocará en la parte de abajo.



El libro dejará de moverse en cuanto oprima la **tecla número 9**.

Para finalizar el programa presiones sobre la casilla de cerrar ventana o bien con el comando de teclas **Alt + F4**.