

MANUAL DE USUARIO PARA ENTORNO VIRTUAL

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Grupo 08

Herrera Cordero Gustavo

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO Facultad de Ingeniería

Contenido

Objetivo	2
Apertura del ambiente	2
Movimiento dentro del entorno.....	2
Animaciones.....	3

Objetivo

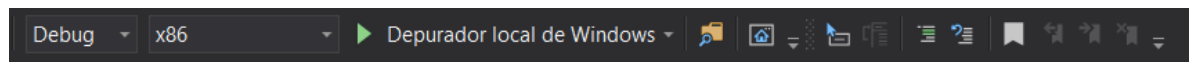
El usuario manejara adecuadamente el entorno virtual presentado, además, será capaz de observar animaciones que le permitan mas dinamismo al entorno y su visualización.

Apertura del ambiente

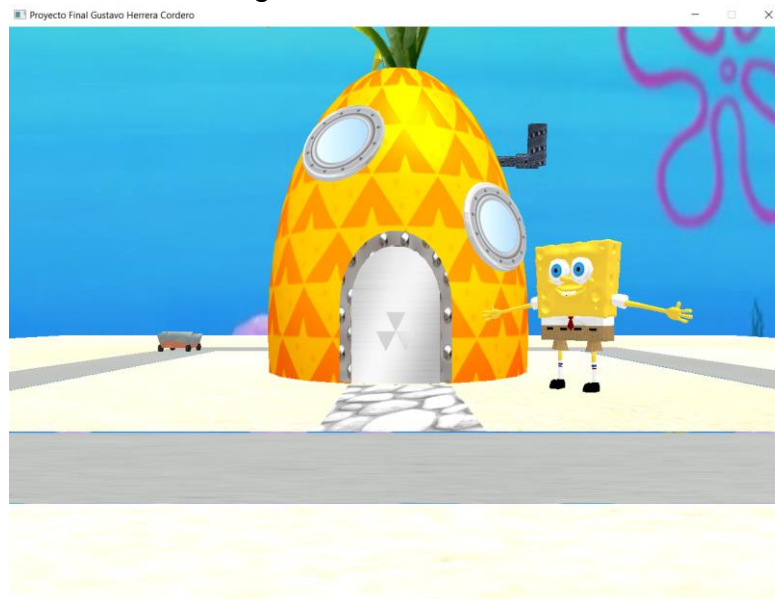
Identifique el archivo ejecutable y de doble click sobre el.

Si el entorno es abierto desde Visual Studio siga estos pasos

- Abra el archivo .sln
- Deje cargar todos los módulos del proyecto.
- Ubique el botón “Depurador local de Windows” que se encuentra en la parte superior de Visual Studio.



- Espere a que el programa ejecute y lance la ventana principal. Una vez abierta observara una imagen similar a esta.



- Para cerrar el entorno virtual presione la tecla “escape” de su teclado.

Movimiento dentro del entorno

Una vez dentro del entorno virtual, puede moverse utilizando su mouse, esto le permitirá observar en todas direcciones. Para moverse dentro del entorno siga estas indicaciones.

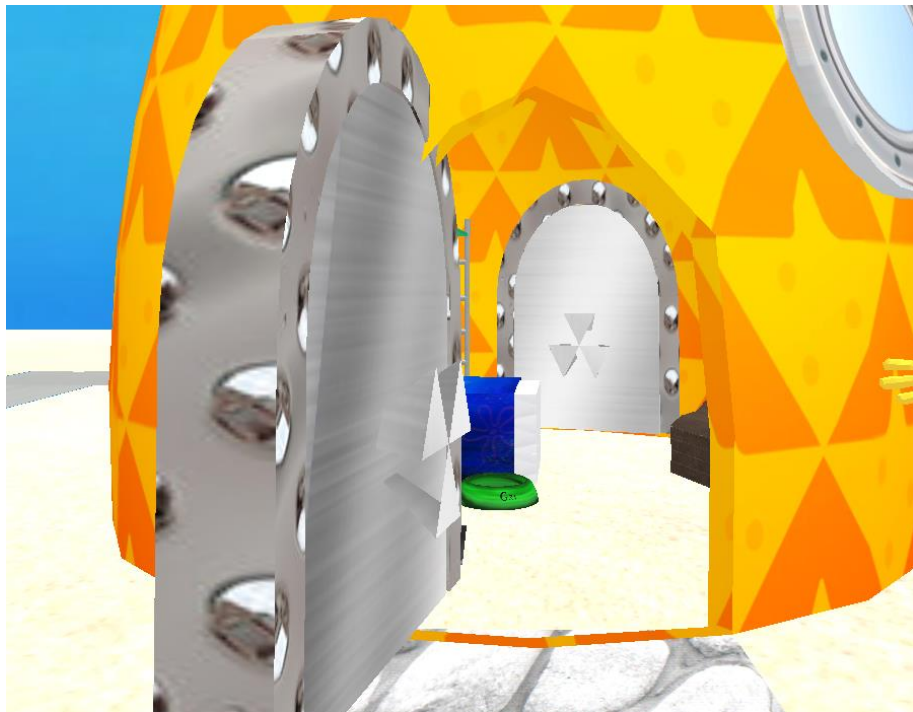
- Para moverse hacia adelante presione la tecla W de su teclado

- b) Para moverse hacia atrás, presione la tecla S de su teclado.
- c) Para moverse hacia la derecha e izquierda, presione la tecla D y A respectivamente en su teclado.
- d) Si usted quiere navegar dentro del entorno virtual a alguna dirección que no sean las anteriormente mencionadas, utilizando su mouse y con las teclas previamente explicadas podrá moverse y posicionarse dentro del ambiente virtual de forma libre.

Animaciones

Cuando este preparado para comenzar a observar las animaciones que se han colocado siga estas instrucciones.

- a) Si desea entrar a la casa, muévase hacia adelante hasta posicionarse en frente de la puerta, presionando la tecla T podrá abrirla. Si desea cerrar la puerta presione la tecla G.





- b) Una vez dentro de la habitación, puede presionar la tecla Y, esto hará que el cofre a su derecha abra, si desea cerrarlo, presione la tecla H.

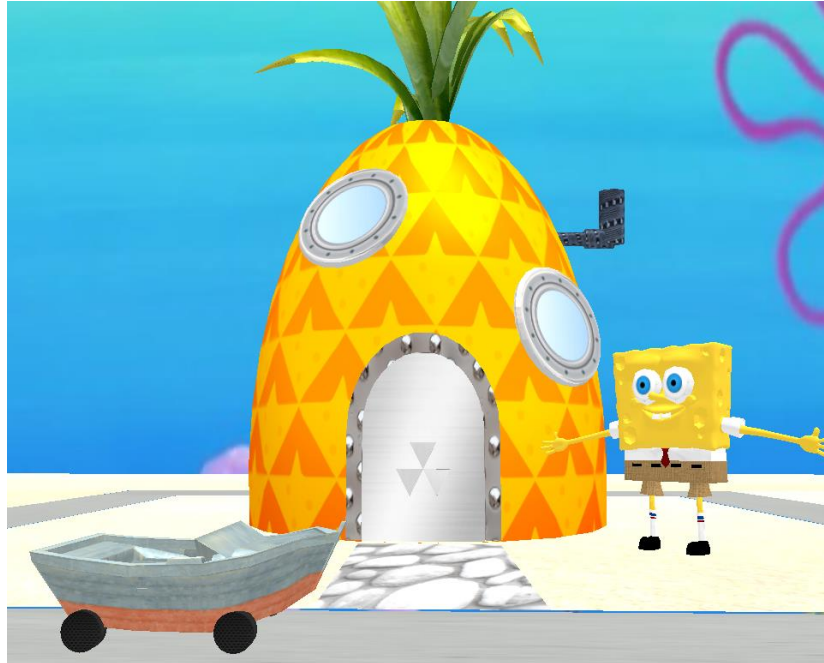




- c) Dentro de la casa, si observa hacia arriba a su derecha, podrá observar una jaula que se mueve. Si desea que se mueva en sentido contrario presione la tecla J, si desea que vuelva a su animación principal, presione la tecla U.



- d) Si no ha decidido entrar a la habitación, o, por el contrario ha salido. Muévase por el entorno virtual hasta que logre observar el automóvil. Si presiona la tecla I, el automóvil comenzara un recorrido, si desea detener su movimiento para observarlo mejor presione la tecla K.



- e) Al abrir el entorno virtual lograra ver un personaje posicionado afuera de la casa. Este personaje puede animarlo con la tecla L.

