

*Manual de usuario*

*Entorno virtual*

*Juguetería*

*Universidad Nacional Autónoma de México*

*Facultad de Ingeniería*

*Laboratorio de Computación Gráfica*

*e Interacción Humano-Computadora*

*Grupo 12*

*Elaborado por*

*316017862*

## *Configuración*

Para la ejecución de la aplicación, se requiere que en la carpeta donde se localice “ProyectoFinal.exe” se encuentren las bibliotecas glew32.dll y assimp-vc-140-mt.dll para que se puedan importar los modelos y evitar que nos provoque errores de carga. Adicional a estos archivos, es necesario tener de igual manera todos los modelos, Shaders y las imágenes de las texturas de los modelos para que la ejecución de la aplicación se realice de manera correcta.

## *Ejecución*

Una vez completa la configuración, para el iniciar la aplicación solamente se necesita ejecutar el archivo “ProyectoFinal.exe” y se iniciará sin problemas. Si desea mover la aplicación deberá de moverlo junto con los otros archivos, por lo que se recomienda que solamente se cree un acceso directo de la aplicación a la nueva ubicación donde lo desea ubicar.

## *Controles*

Para poder moverse a través del entorno solamente se necesita las teclas WASD y el movimiento del mouse, el movimiento siempre será referenciado con la vista de la cámara, es decir, apretando W se ira hacia donde este viendo la cámara, S para ir para atrás y con A, D ira izquierda y derecha, respectivamente. Con el espacio podrá activar la única animación que necesita del usuario, que es abrir la puerta.

## *Animaciones*

Existen 4 animaciones, la primera es la de la puerta, mencionada anteriormente. Posteriormente, se encuentran las animaciones que están en constante reproducción. Un robot que se mueve en línea recta, una avioneta que se mueve en línea recta, pero realiza un rotación al final y regresa, por último, un tren que gira alrededor de una columna.