



Manual de usuario: Como usar el software

317087354

Requerimientos mínimos

Procesador: Intel Core I3 7ma generación

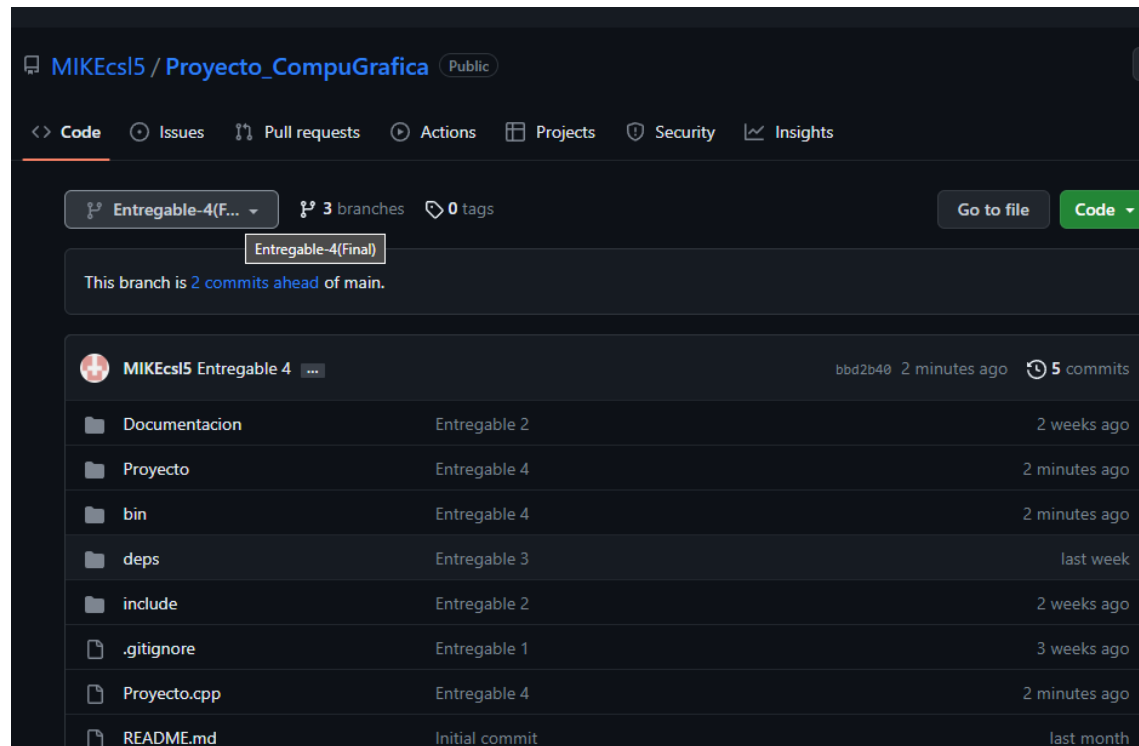
RAM: 8 GB

ROM: 200 MB

S.O. Windows 10

¿Donde descargo el software?

Para obtener los archivos del proyecto, ingresa en el siguiente enlace: [GitHub - MIKEcsI5/Proyecto_CompuGrafica at Entregable-4\(Final\)](#) en la rama llamada: Entregable-4(Final)



¿Donde esta el .exe?

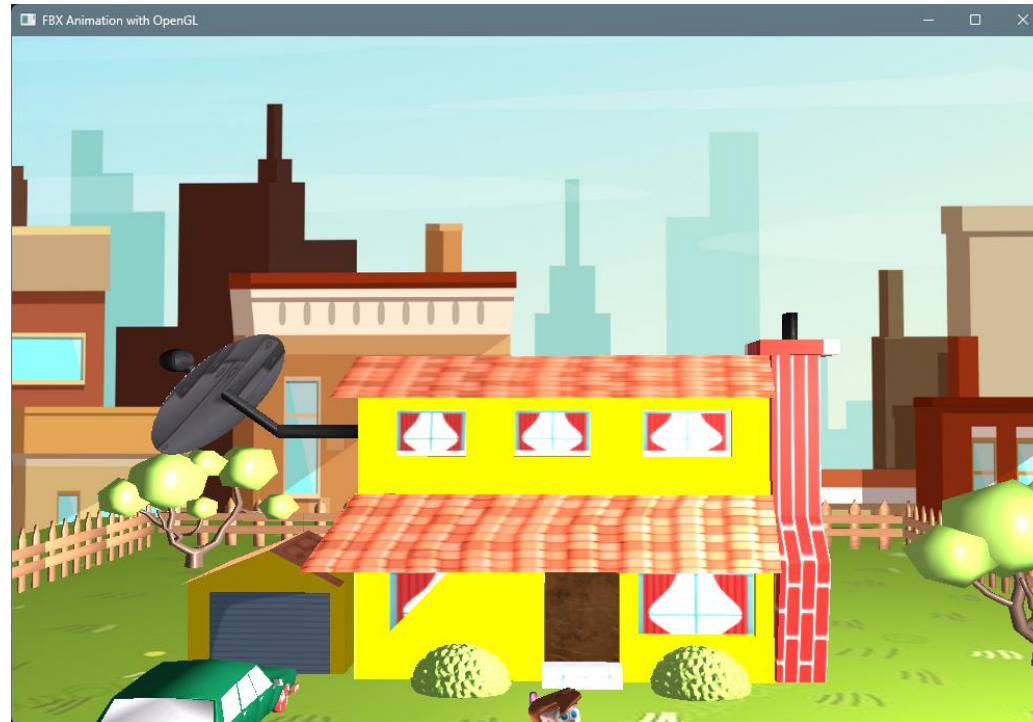
Para localizar el ejecutable, hay que acceder a la carpeta 'bin', dentro de esta carpeta se encontrará el archivo llamado '0910_Animation.exe'.

bin	05/06/2023 05:27 p. m.	Carpeta de archivos	
deps	15/05/2023 06:14 p. m.	Carpeta de archivos	
Documentacion	08/06/2023 03:28 p. m.	Carpeta de archivos	
include	28/05/2023 06:15 p. m.	Carpeta de archivos	
Proyecto	02/06/2023 01:11 p. m.	Carpeta de archivos	
Release	05/06/2023 05:36 p. m.	Carpeta de archivos	
.gitignore	21/05/2023 03:07 p. m.	txtfile	1 KB
Proyecto.cpp	07/06/2023 10:20 p. m.	C++ Source	23 KB
README.md	15/05/2023 06:13 p. m.	Archivo MD	1 KB
stb_image.cpp	29/11/2022 12:01 a. m.	C++ Source	1 KB

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
models	31/05/2023 09:21 p. m.	Carpeta de archivos	
shaders	31/05/2023 09:21 p. m.	Carpeta de archivos	
textures	31/05/2023 09:21 p. m.	Carpeta de archivos	
0910_Animation.exe	31/05/2023 09:21 p. m.	Aplicación	884 KB
0910_Animation.pdb	31/05/2023 09:21 p. m.	Program Debug D...	4,428 KB

En ejecución

Una vez abierto el programa, la primera pantalla lucirá similar a la siguiente captura.



Control de la cámara

La cámara en primera persona va a estar activada por defecto al iniciar el programa. Para mover la posición de la cámara se utilizan las siguientes teclas:

W: Adelante

A: Izquierda

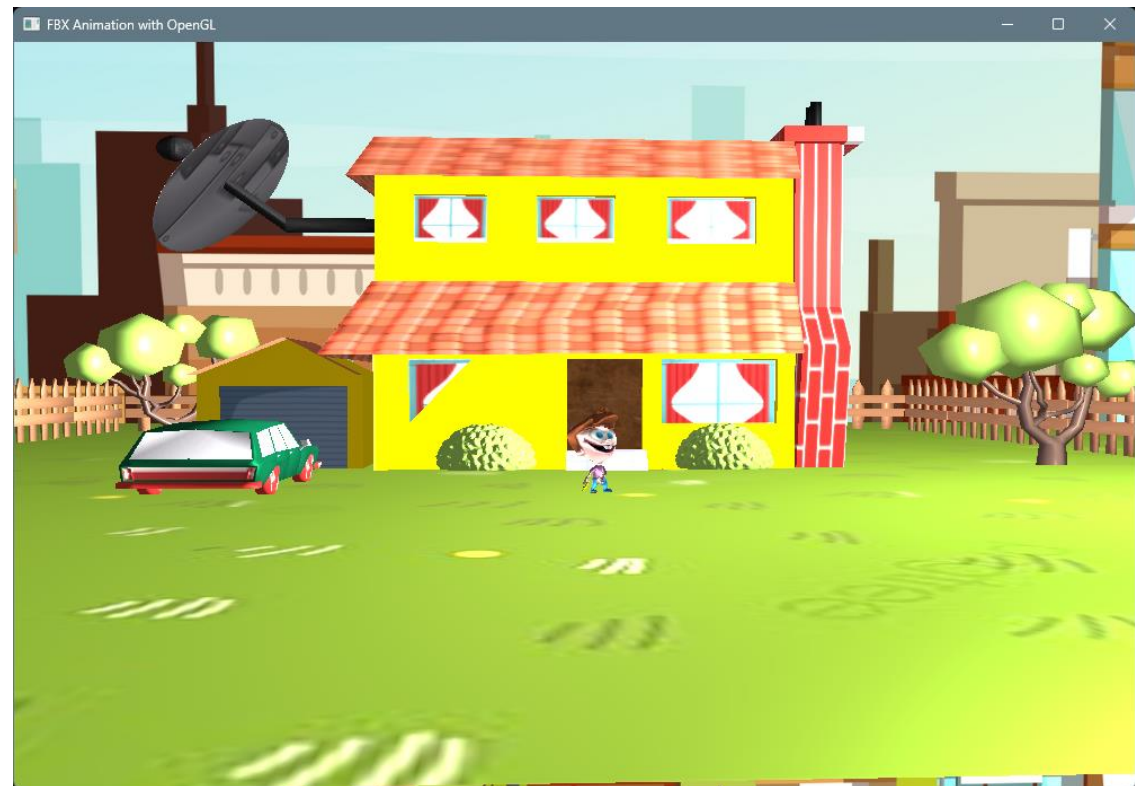
S: Atras

D: Derecha

Q: Abajo

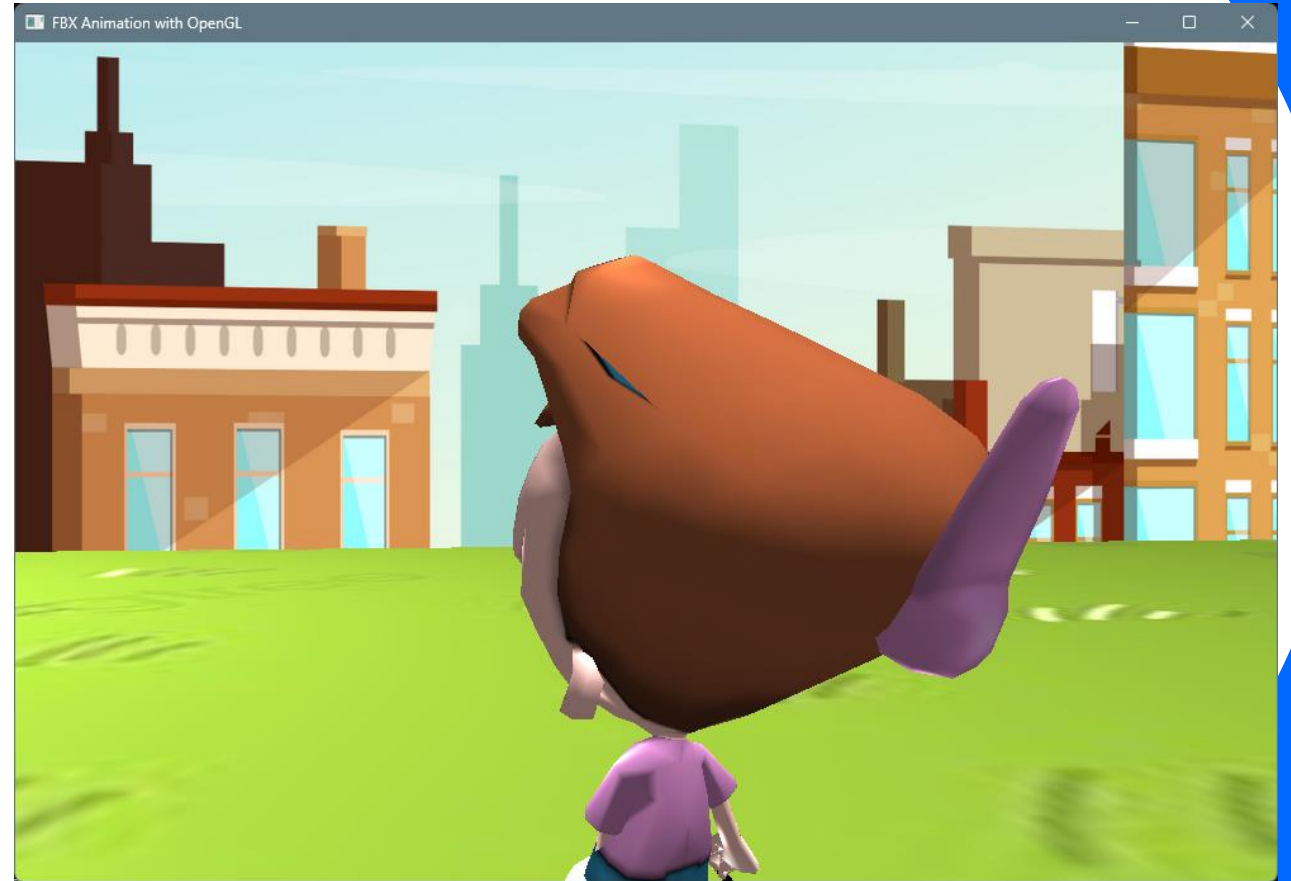
E: Arriba

Adicionalmente se puede controlar la vista de la cámara con el cursor y controlar el zoom con la rueda del mouse.



Cambiar de cámara

Para intercambiar entre tipos de cámara utilizamos las teclas F1 y F2, con F1 se accede a la cámara en 3ra persona, la cual sigue al personaje, y con F2 se accede a la cámara en primera persona.



Controlar al personaje

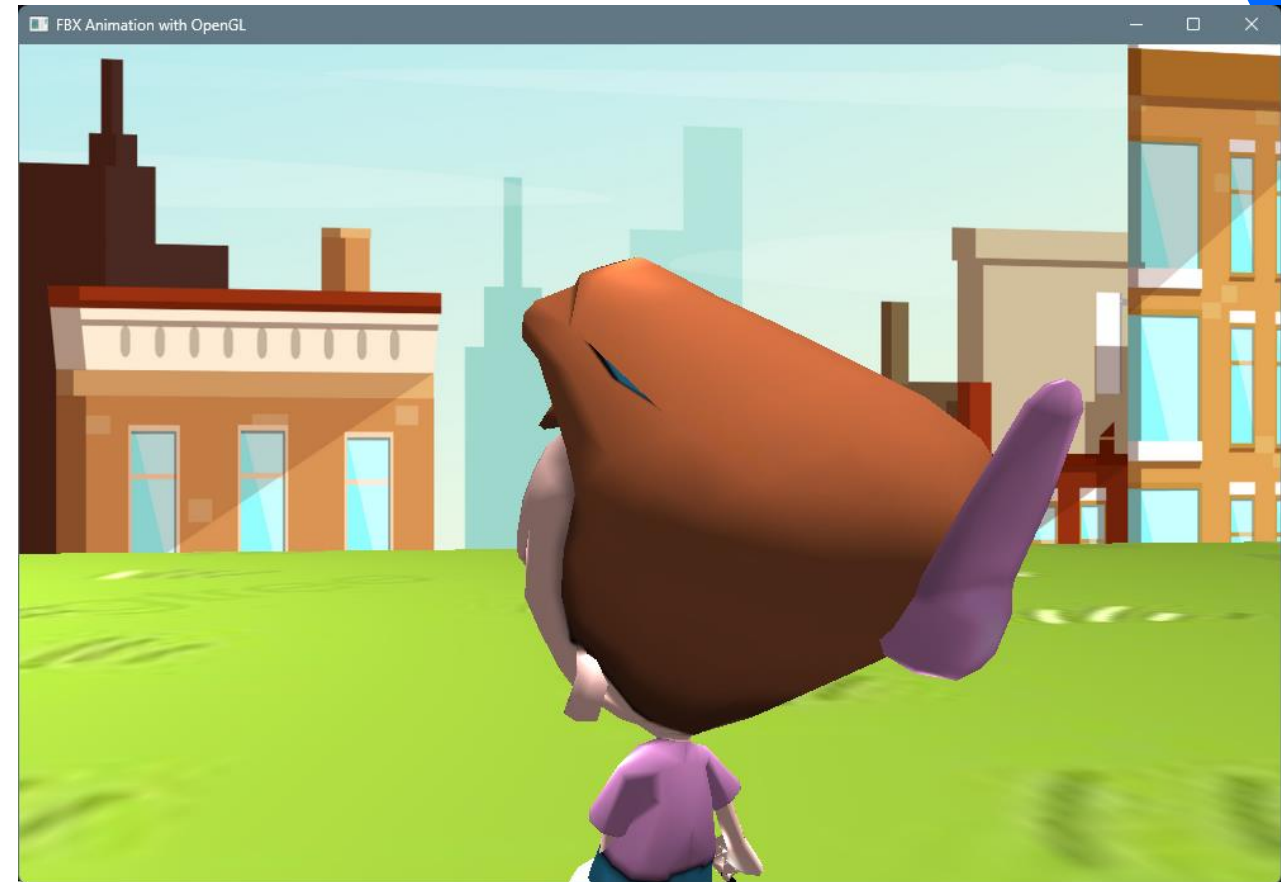
Para mover al personaje y controlar su vista utilizamos las siguientes teclas:

↑: Adelante

↓: Atrás

→: Rotar a la derecha

←: Rotar a la izquierda



Abre la puerta

Para abrir la puerta se utiliza la tecla 'H'.

Para cerrar la puerta se utiliza la tecla 'J'.



Salir del programa

Para terminar el programa y salir se utiliza la tecla 'ESC'



Gracias