



# **Manual do Usuário**

Version 1.0

Gustavo Lopes Rodrigues, Lucas Santiago de Oliveira

24 de novembro de 2021

# Conteúdo

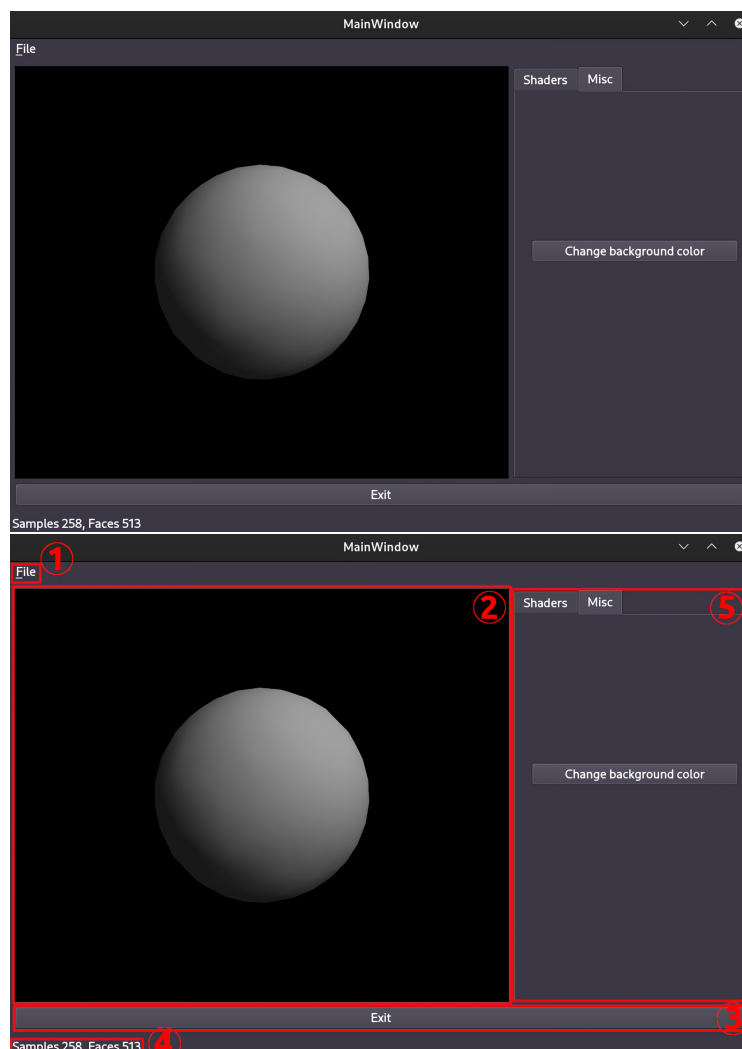
<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Interface</b>	<b>2</b>
2.1	File . . . . .	3
2.2	Visualizador . . . . .	3
2.3	Sair . . . . .	3
2.4	Barra de status . . . . .	3
2.5	Aba de edição . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Keybinds</b>	<b>4</b>

# 1 Introdução

O 3DOff-Visualizer é um programa para a visualização de objetos 3D do tipo .off (Object File Format). A seguir, você verá como interagir com a sua interface, de forma intuitiva.

## 2 Interface

A baixo está algumas capturas de tela do programa em si, a segunda em específico, deixa em destaque os principais elementos da interface, e que precisam de maior explicação



## 2.1 File

Esse botão exibe duas funcionalidades, abrir um arquivo para leitura, e fazer uma captura de tela do estado atual do visualizador.

## 2.2 Visualizador

A principal parte do programa, é onde os objetos 3D após serem carregados, serão exibidos para edição e manipulação.

## 2.3 Sair

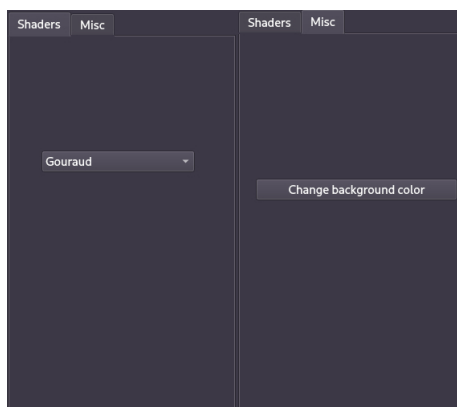
Botão rápido para fechar o programa.

## 2.4 Barra de status

Essa parte da interface serve especificamente para informar ao usuário o número de samples e faces que foram carregados do objeto 3D após sua leitura.

## 2.5 Aba de edição

Esta região da interface tem o propósito de guardar duas abas, com algumas ferramentas adicionais para edição do visualizador do objeto.



Abas:

- **Shaders** - Possui um botão suspenso para trocar o shader atual
- **Misc** - Possui um botão que ativa a paleta de cor do programa, para permitir o usuário trocar a cor de fundo do visualizador.

### 3 Keybinds

- **Alt + f** → clicar no botão *File*
  - **Alt + f + o** → abrir um arquivo
  - **Alt + f + s** → salvar uma captura de tela
- **Número 1 do teclado** → aplicar o algoritmo de *Gouraud*
- **Número 2 do teclado** → aplicar o algoritmo de *Phong*
- **Número 3 do teclado** → aplicar uma *Texture*
- **Número 4 do teclado** → aplicar uma textura com *Normal*
- **Esc** → fechar a aplicação