



Manual do Usuário

Version 1.0

Gustavo Lopes Rodrigues, Lucas Santiago de Oliveira

24 de novembro de 2021

Conteúdo

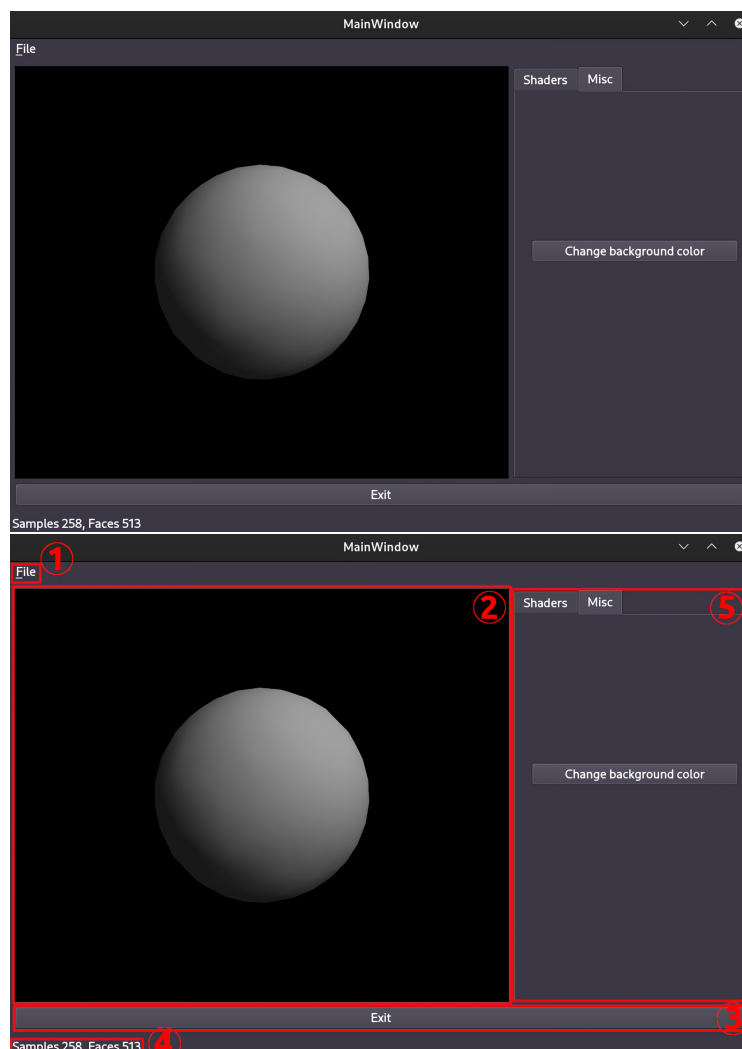
1	Introdução	2
2	Interface	2
2.1	File	3
2.2	Visualizador	3
2.3	Sair	3
2.4	Barra de status	3
2.5	Aba de edição	3
3	Keybinds	3

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.

3 Keybinds

- Alt + f → abrir o **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