



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

**Lab. Computación Gráfica e Interacción Humano
Computadora**

Proyecto Final – Manual de usuario

Alumno: Fuchs Hernández Ricardo

Semestre: 2023 – 2

Grupo: 12

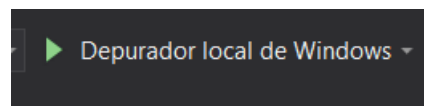
Manual de usuario

El programa que se utiliza para poder correr el programa es Visual Studio



Una vez teniendo la aplicación vamos a abrir la carpeta donde viene el programa con todos los modelos, shaders, texturas, etc.

Ya que tenemos todo cargado vamos a movernos a la siguiente parte de la aplicación



Vamos a darle clic y esperamos a que termine de compilar, dependiendo de la computadora va a tardar entre 30 segundos a 1 minuto.

Cuando se termine de compilar vamos a usar el ratón



El ratón nos va a servir de mucha ayuda porque con eso vamos a poder mover la cámara dentro de nuestro programa a la dirección que nosotros queramos

Para poder movernos dentro de nuestro entorno vamos a utilizar diferentes teclas



Para movernos hacia adelante vamos a utilizar la tecla “W”



La tecla “A” nos va a servir para poder movernos hacia la izquierda



Si nos queremos mover hacia atrás vamos a ocupar la letra “S”



Y, por último, si nos queremos mover hacia la derecha vamos a utilizar la letra “D”

Dentro del ambiente existen diversas animaciones que con las siguientes teclas vamos a poder activarlas o desactivarlas

La puerta de la entrada de la casa tiene una animación que hace que se cierra y se abra para simular que el usuario que esta manejando el programa abra la puerta por su cuenta

Para activar esta animación vamos a teclear la letra “O”



Cuando estemos dentro de la casa podremos ver diferentes objetos, uno de ellos y que cuenta con animación es Pedro Picapiedra

Si queremos que nos salude vamos a activarlo tecleando la letra “L”

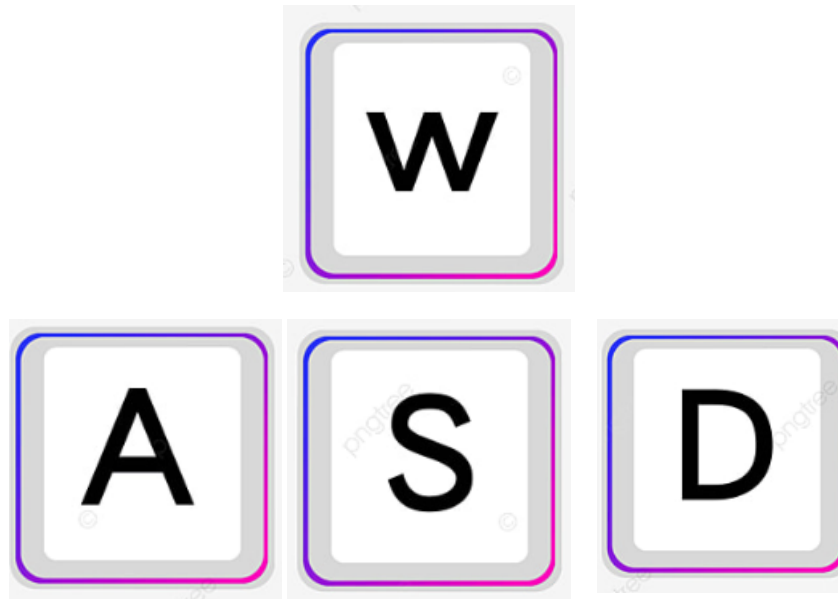


La siguiente animación es para el teléfono que esta de lado izquierdo, si entramos de frente vamos a poder verlo encima de una mesa. La animación es que se levante la parte de la bocina como si fuera a llamar o a contestar una llamada.

Si queremos que se active esta animación vamos a teclear la letra “K”



Los demás objetos no cuentan con animaciones, pero si podemos observarlas a detalle navegando por todo el ambiente con las teclas que mencionamos anteriormente que son las teclas



Para poder salir del ambiente necesitaremos de la tecla “ESC” que se la siguiente



Y con esto finalizamos con el recorrido de toda la casa y con las animaciones que están dentro de ella.