



# MANUAL DE USUARIO PARA ENTORNO VIRTUAL

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción  
Humano-Computadora

Valdemar Tamez Valeria

Grupo 04

## Contenido

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Objetivo .....               | 2 |
| Ejecución del proyecto ..... | 2 |
| Movimiento .....             | 3 |
| Animaciones.....             | 3 |

## Objetivo

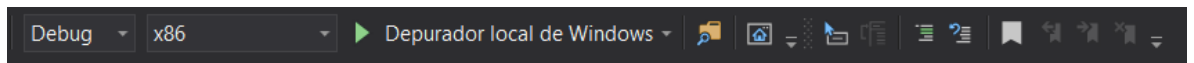
El usuario podrá ejecutar y visualizar el contenido del proyecto para la generación de un ambiente real modelado en 3D.

## Ejecución del proyecto

Identifique el archivo ejecutable y de doble click sobre él.

Si el entorno es abierto desde Visual Studio siga estos pasos

- Abra la carpeta del proyecto y seleccione el archivo .sln
- Deje cargar los módulos del proyecto.
- Ubique el botón “Depurador local de Windows” que se encuentra en la parte superior de Visual Studio.



- Quando el proyecto abra, visualizará la siguiente imagen.



- Si desea cerrar el proyecto, solamente presione Esc en su teclado.

## Movimiento

Dentro del proyecto, se podrá mover mediante su mouse. Los movimientos que puede hacer con el mouse son las rotaciones hacia cualquier lado, esto para que pueda apreciar el entorno desde el punto en el que se encuentra, si quiere hacer más movimientos dentro del entorno, por favor siga las siguientes instrucciones.

- a) Para moverse hacia adelante puede presionar la tecla W.
- b) Para moverse hacia atrás, presione la tecla S.
- c) Para moverse hacia la derecha e izquierda, presione la tecla D si es que va hacia la derecha y la tecla A irá hacia la izquierda.
- d) Si usted quiere navegar de forma libre apóyese de las teclas mencionadas anteriormente y con el mouse enfoque la dirección que debe tomar.

## Animaciones

Para visualizar las animaciones, siga estas instrucciones.

- a) Para entrar a la casa, posicione en la puerta de la izquierda y avance hasta entrar.



- b) Una vez dentro de la habitación, puede presionar la tecla L, con esto las puertas del ropero comenzarán a moverse.



- c) Dentro de la casa, volteando hacia la derecha, podrá observar a un personaje en la cama aplaudiendo.



- d) Volteando hacia atrás, podrá observar una laptop en el escritorio, con la tecla O podrá hacer que abra y cierre.







- e) Si no ha decidido entrar, o por el contrario, salió de la casa, a la derecha podrá observar un personaje saludándolo.



- f) Además, a la izquierda de la casa podrá observar un automóvil que al presionar la tecla I comenzará a moverse siguiendo un circuito. Si lo desea puede detener el trayecto del automóvil con la letra K.

