

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Ingeniería

Computación Gráfica e Interacción Humano-Computadora

Manual de Usuario

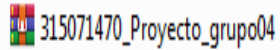
Grupo 04

Alumno: Rosales Mendoza Armando José

Prof. Ing. Carlos Aldair Román Balbuena

México, Ciudad de México. 22 de noviembre del 2021

Primero es necesario descargar y descomprimir el archivo



Lo descomprimos y nos quedara una carpeta con el nombre proyecto, donde vienen todos los archivos necesarios. Ahora para abrirlo buscamos el ejecutable y presionamos botón derecho.

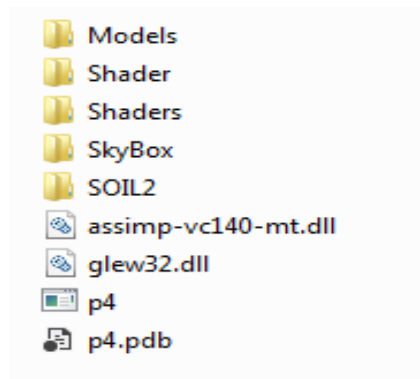


Figura 1. Carpeta proyecto

El archivo se ejecutará y se verá como muestra la figura

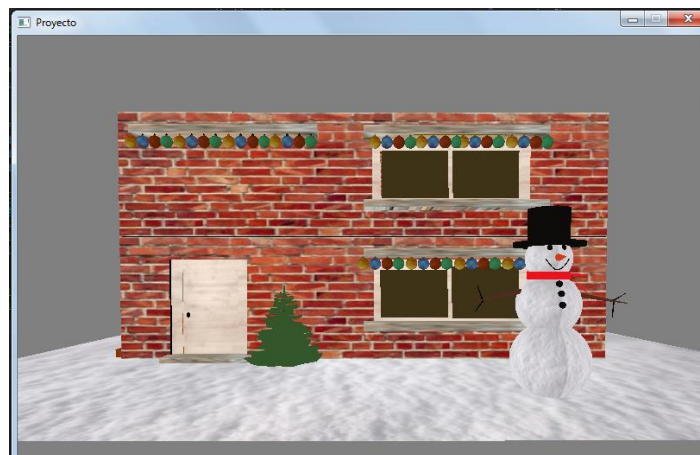


Figura 2. Proyecto ejecutado

Una vez dentro del recorrido podemos mover la cámara con las siguientes teclas:

A: Izquierda

D: derecha

S: Abajo

W: Arriba

Ejemplos del movimiento



Figura 3. Movimiento hacia la izquierda

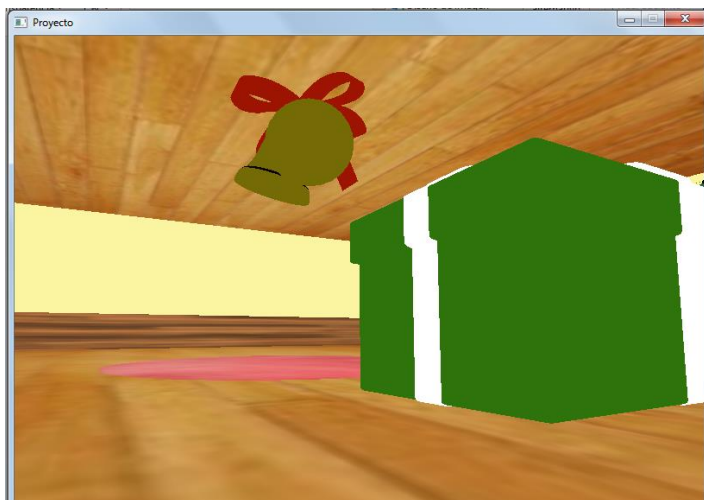


Figura 4. Movimiento hacia la derecha

Además, con el movimiento del mouse podemos cambiar la dirección de la vista.

Animaciones

Este recorrido también ofrece tres animaciones:

- ☞ La bota se cae de la chimenea
- ☞ La campana se rompe
- ☞ El sillón avanza hacia adelante

Las cuales se activan con las teclas P, O, I respectivamente, las siguientes figuras muestran parte



Figura 5. Bota caída



Figura 6. Campana destruida



Figura 7. Sillón adelantado