

Universidad nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción
Humano Computadora

Profesor: Román Balbuena Carlos Aldair

Alumno: Gutiérrez Alcibar Ulises

Proyecto Final

Manual de usuario

Fecha límite de entrega: 21 de enero del 2021

Una vez descargada la carpeta del repositorio, procederemos a acceder ala carpeta “Release”.

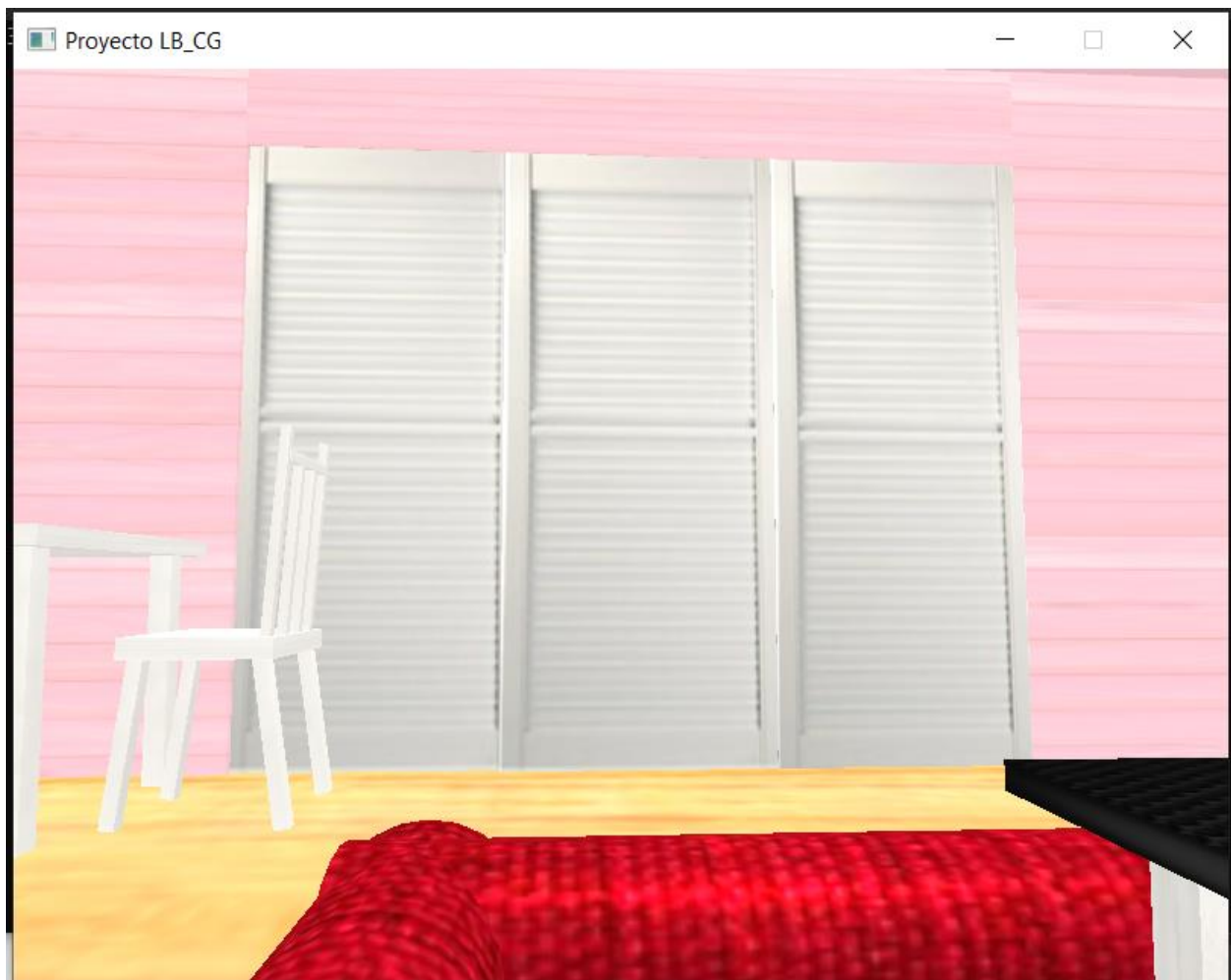


Debug	21/01/2021 08:23 p. m.	Carpeta de archivos	
External Libraries	20/01/2021 01:04 p. m.	Carpeta de archivos	
prac2	21/01/2021 09:17 p. m.	Carpeta de archivos	
Release	21/01/2021 09:20 p. m.	Carpeta de archivos	
prac2.sln	13/02/2020 08:35 a. m.	Visual Studio Solut...	2 KB

Una vez a dentro de la carpeta seleccionar el archivo Prac2.aplicacion

illumination	21/01/2021 09:19 p. m.	Carpeta de archivos	
images	21/01/2021 09:20 p. m.	Carpeta de archivos	
Models	21/01/2021 09:23 p. m.	Carpeta de archivos	
Shaders	21/01/2021 09:19 p. m.	Carpeta de archivos	
SOIL2	21/01/2021 09:19 p. m.	Carpeta de archivos	
assimp-vc140-mt.dll	07/04/2019 11:07 p. m.	Extensión de la ap...	15,705 KB
Camera.h	31/03/2019 01:51 a. m.	C/C++ Header	5 KB
glew32.dll	31/07/2017 09:42 p. m.	Extensión de la ap...	381 KB
Mesh.h	08/04/2019 12:21 a. m.	C/C++ Header	4 KB
Model.h	08/04/2019 03:15 a. m.	C/C++ Header	8 KB
prac2	21/01/2021 09:17 p. m.	Aplicación	232 KB
prac2.iobj	21/01/2021 09:17 p. m.	Archivo IOBJ	944 KB
prac2.ipdb	21/01/2021 09:17 p. m.	Archivo IPDB	304 KB
prac2.pdb	21/01/2021 09:17 p. m.	Program Debug D...	1,500 KB
prac2.vcxproj	26/12/2020 10:25 p. m.	VC++ Project	8 KB
prac2.vcxproj.filters	26/12/2020 10:25 p. m.	VC++ Project Filte...	3 KB
prac2.vcxproj.user	13/02/2020 08:35 a. m.	Per-User Project O...	1 KB

Una vez ejecutado, nos aparecerá la siguiente pantalla.



Nos encontraremos dentro del entorno desarrollado.

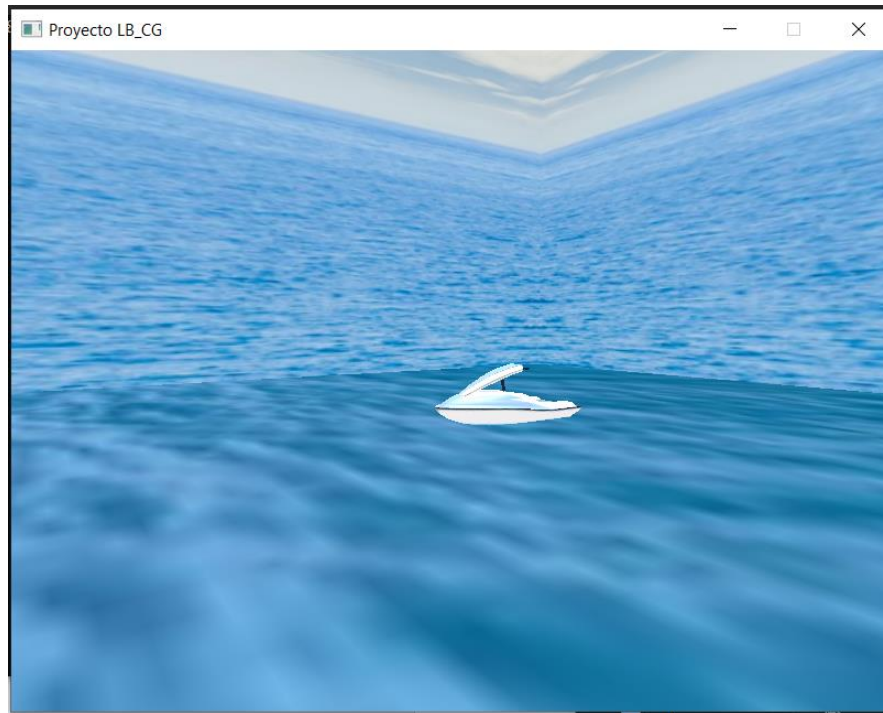
Para poder navegar dentro de él, utilizaremos las teclas W,S,A y D, para movernos, enfrente, atrás, izquierda y derecha, respectivamente.

Además de poder girar la cámara en todas direcciones con la manipulación del cursor.

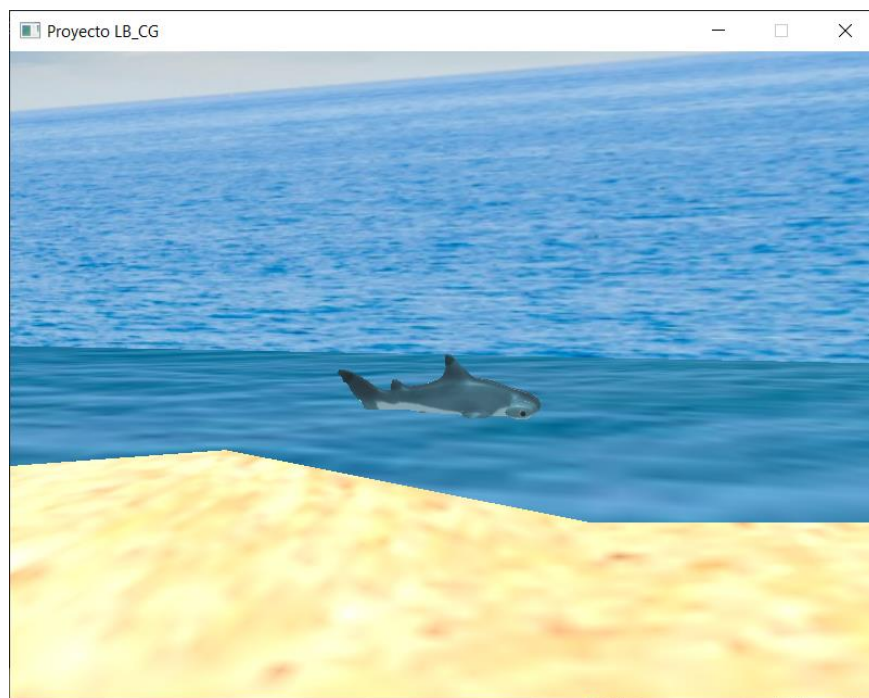
Si giramos la cámara hacia el techo nos encontraremos con un ventilador, el cual podremos hacer girar si presionamos la tecla "G", y lo detendremos con la tecla "T".



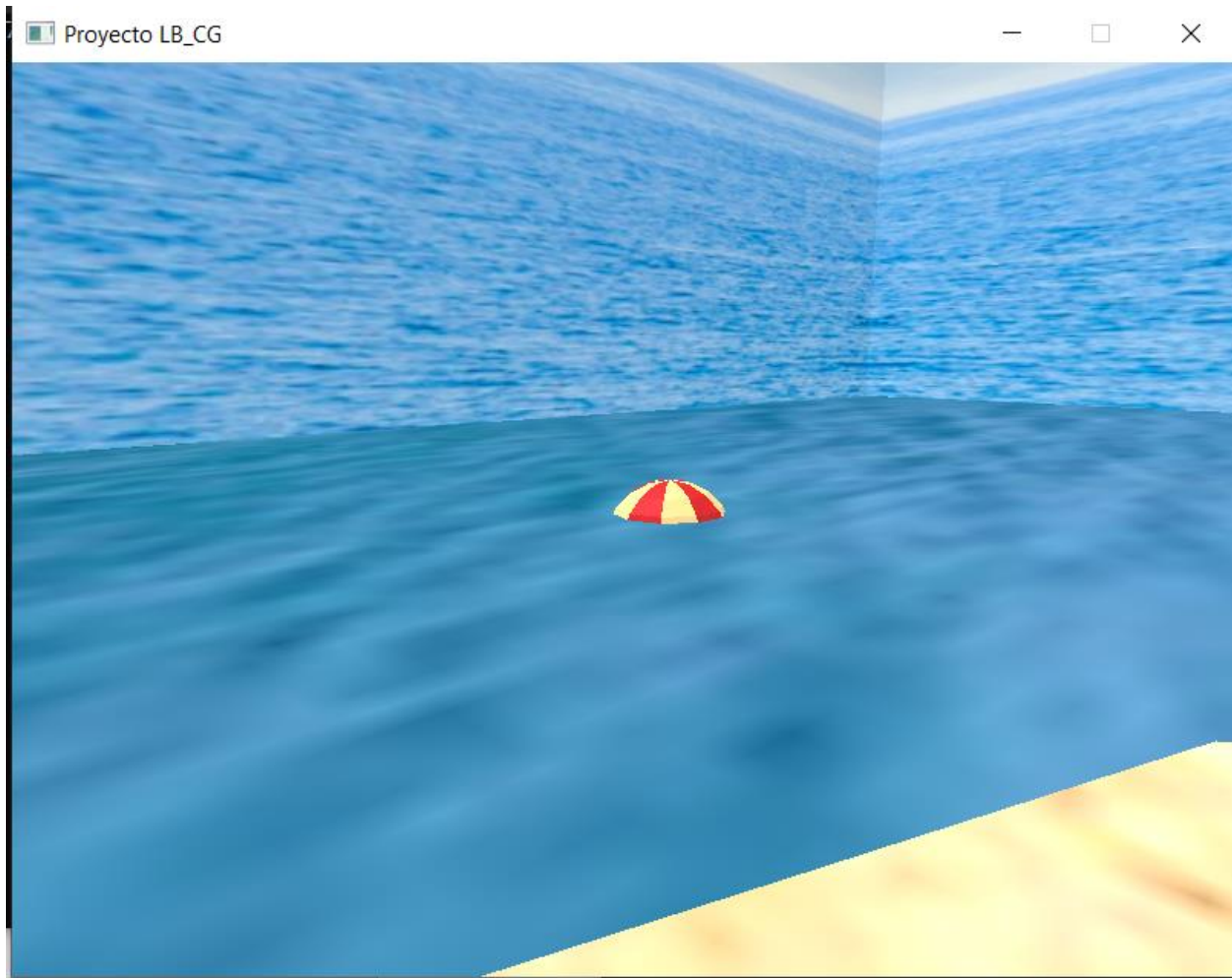
Si nos dirigimos afuera de la casa nos encontraremos con una lancha, la cual podremos ejecutar su animación si presionamos la tecla "i" y desactivar con la tecla "O".



Muy cerca de la lancha del lado derecho podremos encontrar un tiburón el cual podremos hacer que nada en determinada posición, presionando la tecla "M" y deteniendo si presionamos la tecla "N".



Una vez posicionados en el tiburón si giramos ala derecha la cámara, podremos apreciar una pelota de color amarillo con rojo, la cual simula el movimiento de ser alejada y atraída por el mar, presionando la tecla “B” y la tecla “V” para desactivarlo.



Esperamos que el espacio recreado, sea de su agrado.