

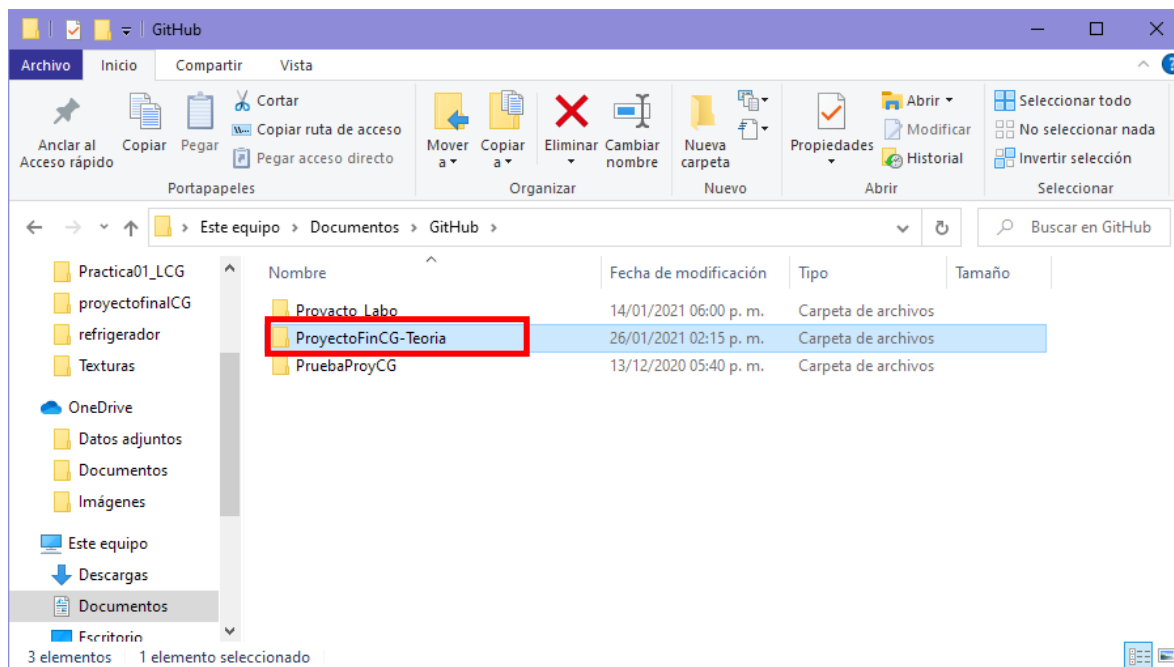
Manual de Usuario

PROYECTO FINAL

En el siguiente documento se expresa el uso adecuado del programa perteneciente al proyecto de la asignatura “Computación gráfica e interacción con el humano-computadora”.

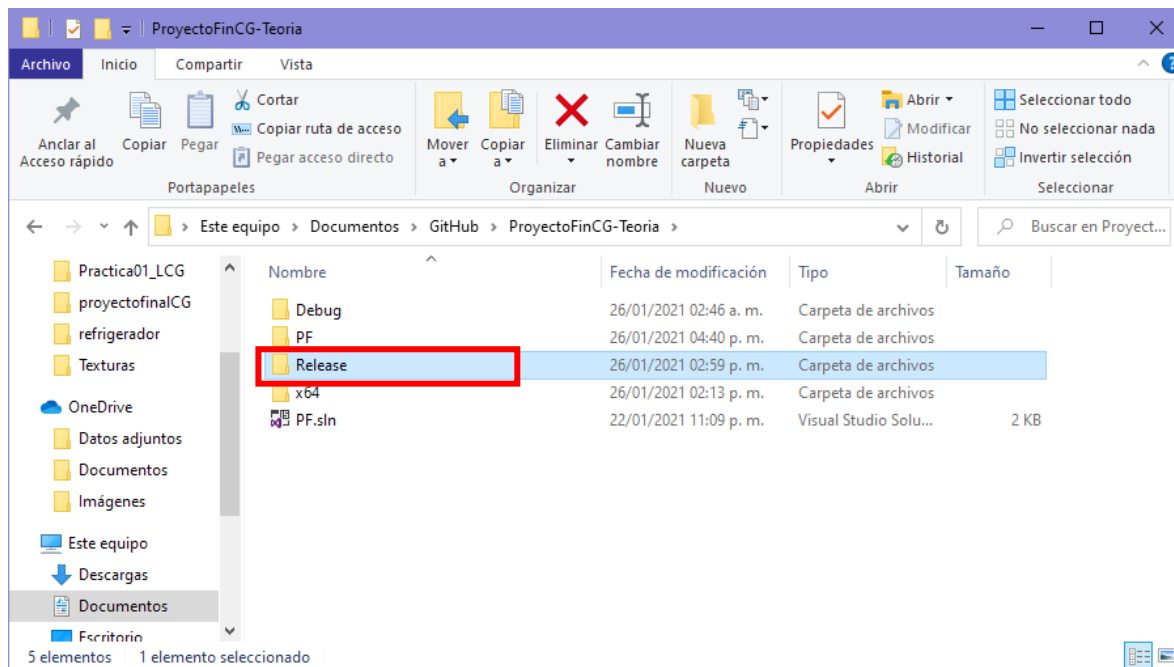
Este programa muestra las técnicas de modelado geométrico en 3D y texturizado en un escenario mediante la implementación de una cámara sintética. De esta forma podremos navegar sobre el escenario realizado con el uso específico de teclas. El escenario es una residencia con un ambiente de la serie “Coraje el perro cobarde (Cartoon Network)”, se modelaron los objetos y se hizo una recreación del escenario especificado en el documento de “Propuesta de proyecto”.

Comenzaremos con encontrar el archivo del proyecto en nuestra carpeta de destino “GitHub” encontráremos la carpeta “**ProyectoFinCG-Teoria**” marcada en la siguiente imagen, daremos doble clic para abrirla.

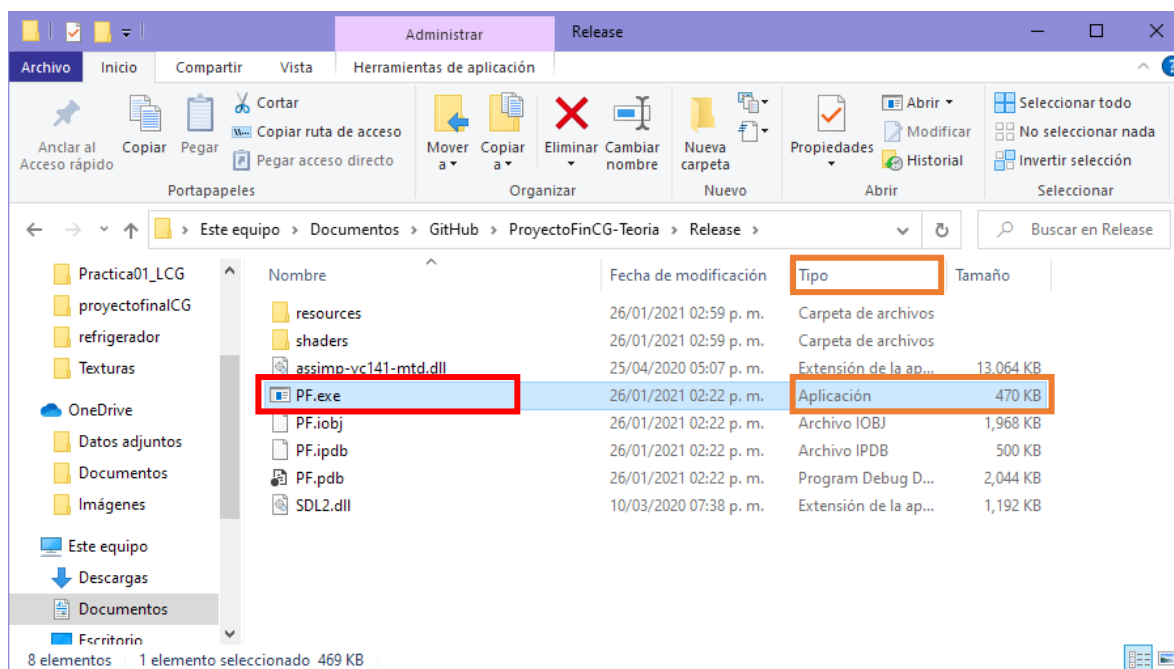


FACULTAD DE INGENIERÍA – UNAM
COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN CON EL HUMANO - COMPUTADORA

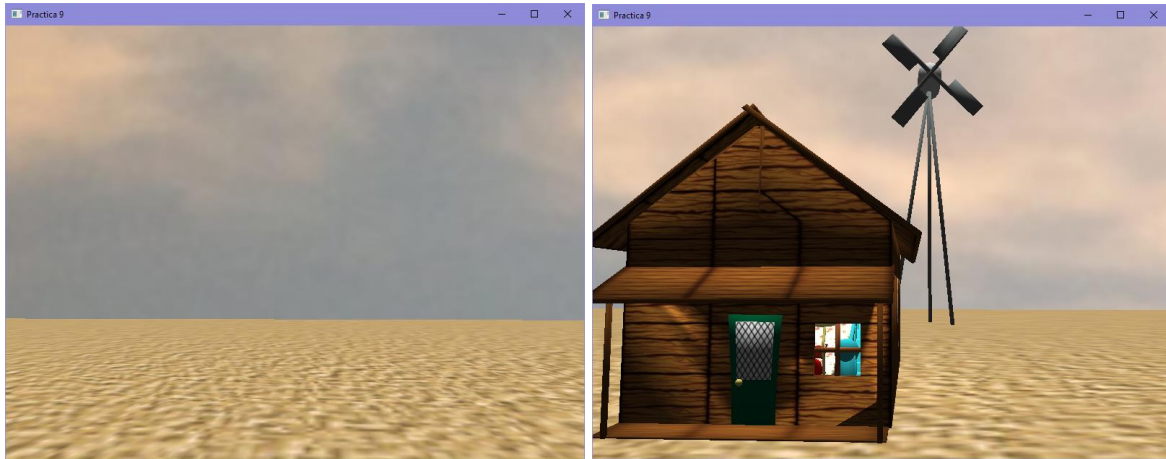
Nos encontraremos con las siguientes carpetas, las cuales elegiremos la que se marca a continuación que es **“Release”**. Daremos doble clic para abrirla.



Y encontraremos los siguientes archivos. Elegiremos el que se marca a continuación que se llama **“PF.exe”**, debe de asegurarse que el archivo tenga terminación en **“.exe”** ya que es el ejecutable de nuestra aplicación o en dado caso ver el *Tipo* de archivo y que este sea *Aplicación*.

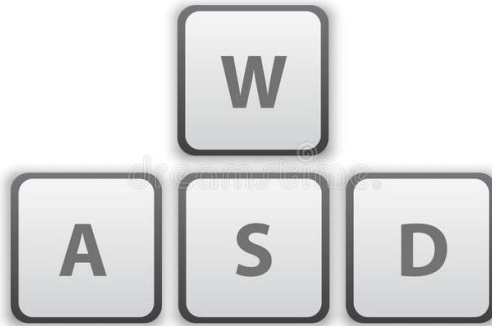


Al encontrar el archivo, daremos doble clic para ejecutarlo, y nos abrirá la siguiente ventana:

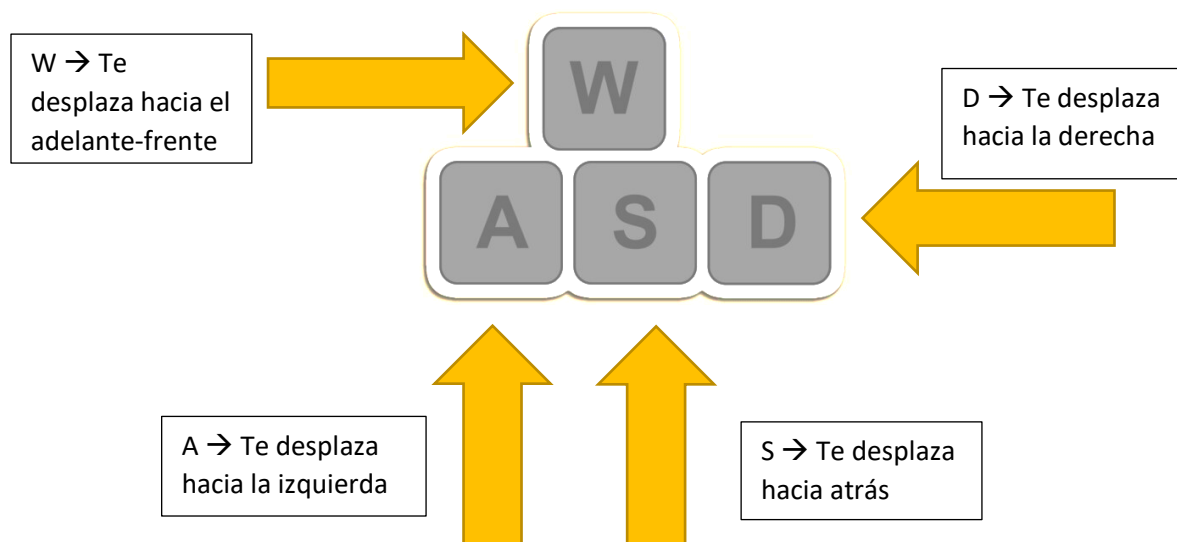


Será cuestión de mover el ratón (mouse) hacia la derecha para encontrarnos la casa.

El ratón/mouse/tocuh de tu computadora te dará la movilidad en el escenario.



Las teclas W, A, S y D te ayudaran a desplazarte por el escenario de la siguiente forma:



De esta forma tendrás la movilidad de trasladarte con ayuda también del ratón (no lo olvides) por la casa y su alrededor.



Por último; para salir de la Aplicación, deberás presionar la tecla de “**ESC**” de tu teclado ubicada en la parte superior izquierda de este. Aquí se agrega una imagen de referencia para que sea ubicada.



La aplicación se cerrará al presionar la tecla “**ESC**”

- La liga para encontrar el proyecto en GitHub es la siguiente:
<https://github.com/irmagarcia/ProyectoFinCG-Teoria>