



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

COMPUTACION GRAFICA

PROYECTO: Jurassic World

Leonel Macario Falcón

Manual de Usuario

✓ **Propósito.**

El presente manual tiene como finalidad ser una guía básica de operación del software; permitiendo al lector de este adquirir las destrezas y conocimientos indispensables para una operación adecuada del sistema, y ser una herramienta de consulta de primera mano a la cual puede recurrir el usuario en cualquier momento.

Se pretende dar una idea más detallada de los alcances y ventajas del sistema en el que se recrea por medio de un software el ambiente un parque recreativo tomando como base a Jurassic World.

Cualquier comentario o sugerencia el desarrollador del software está dispuesto a recibirla con todo agrado; mediante correo electrónico a leonel_117@comunidad.unam.mx; gracias por su confianza.

✓ **Conocimientos necesarios.**

- IDE.
- Manejo del IDE Visual Studio Community 2017
- Descargar las librerías de OpenGL para poder compilar el proyecto.
- Especificaciones optimas de la computadora: Procesador de 2 Núcleos y 4 Hilos, 8GB RAM, Tarjeta de video dedicada con 2 GB GDDR3.
- Es necesario contar con un teclado conectado, OPEN GL no funciona con paneles táctiles.

Instrucciones:

- 1.- Compilar y ejecutar el proyecto en Visual Studio Community 2017.
- 2.- Seleccionar la pantalla en la que se muestra la Virtualización.
- 3.- Para poder desplazarse sobre el plano se utilizan las teclas: A (izquierda), W (enfrente) , D (derecha) , S (retrocede)
- 4.- Para poder modificar la altitud de la cámara se emplean las teclas RegPag (elevación) y SigPag (descenso).
- 5.- Existen tres ubicaciones de cámara y se seleccionan con las teclas: 1,2,3
- 6.- Las animaciones se activan con la tecla: L
- 7.- La luz ambiental se apaga y prende con la tecla: 5
- 8.- El sonido Ambiental se activa con la tecla: T

