

Manual de Usuario e Instalación



Del

Proyecto Final








El Primer paso es entrar a GitHub con el link que será proporcionado, en esta página se encontrará un archivo comprimido, el cual deberá de descargar.

Enlace al repositorio: <https://github.com/AlIHCS/ProyectoFinal-Grafica>


































El segundo paso será descomprimirlo en algún lugar que usted desee , al descomprimirlo le quedara la siguiente carpeta

 Project1	05/05/2020 18:38	Carpeta de archivos	
 Project1.rar	05/05/2020 21:57	Archivo WinRAR	922.337 KB

Paso 3, consiste en entrar a la carpeta, la cual tendrá los siguientes archivos.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
 .vs	05/05/2020 18:33	Carpeta de archivos	
 Debug	05/05/2020 18:35	Carpeta de archivos	
 oalinst	11/05/2020 1:56	Carpeta de archivos	
 Project1	11/05/2020 2:03	Carpeta de archivos	
 Release	05/05/2020 20:41	Carpeta de archivos	
 x64	05/05/2020 18:38	Carpeta de archivos	
 Project1.sln	13/08/2019 10:41	Visual Studio Solu...	2 KB

Volvemos a entrar a la carpeta de “Project1” y ahora encontraremos todos los archivos del programa.











 assimp	 Debug
 include	 lib
 Models	 Release
 shaders	 SOIL2
 Texturas	 x64
 alut.dll	 assimp-vc140-mt.dll
 Dia.wav	 esfera.cpp
 esfera.h	 freeglut.dll
 glew32.dll	 glfw3.dll
 Mesh.h	 Model.h
 Noch.wav	 OpenAL32.dll
 Project1.exe	 Project1.ilc
 Project1.iobj	 Project1.ipdb
 Project1.pdb	 Project1.sln
 Project1.vcxproj	 Project1.vcxproj.filters
 Project1.vcxproj.user	 proyecto.cpp
 teclas.cpp	

Paso 4, ubicaremos el archivo “project1.exe” y le daremos doble clic, esto nos abrirá el programa,

NOTA: SI NO SE ABRE O APARECE UNA VENTANA DE ERROR SE RECOMIENDA REALIZAR LOS SIGUIENTES PASOS PARA QUE FUNCIONE.

Aquí dentro tendremos que entrar a la carpeta “lib” para proceder a extraer 2 archivos más.

Este será de vital importancia, una vez adentro necesitaremos copiar 2 archivos los cuales son: “alut.dll” y “OpenAL32.dll”

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
 alut.dll	22/05/2006 17:44	Extensión de la ap...	32 KB
 alut.lib	22/05/2006 17:44	Object File Library	7 KB
 freeglut.lib	14/03/2015 14:24	Object File Library	36 KB
 glew32.lib	09/01/2019 20:55	Object File Library	696 KB
 glew32s.lib	09/01/2019 20:55	Object File Library	2.387 KB
 glfw3.lib	09/01/2019 20:56	Object File Library	240 KB
 glfw3dll.lib	09/01/2019 20:56	Object File Library	24 KB
 OpenAL32.dll	24/11/2019 14:14	Extensión de la ap...	107 KB
 OpenAL32.lib	02/08/2005 7:53	Object File Library	21 KB
 soil2-debug.lib	28/12/2018 19:59	Object File Library	738 KB

Ahora nos dirigiremos a la carpeta de “System32” y “SysWOW64” la cual por lo general se encuentra en la sig. ruta

Este equipo > Windows8_OS (C:) > Windows				
Nombre	Fecha de modifica...	Tipo	Tamaño	
ShellExperiences	20/04/2020 4:33	Carpeta de archivos		
SKB	18/03/2019 22:52	Carpeta de archivos		
SoftwareDistribution	08/08/2019 22:30	Carpeta de archivos		
Speech	18/03/2019 22:52	Carpeta de archivos		
Speech_OneCore	18/03/2019 22:52	Carpeta de archivos		
System	18/03/2019 22:52	Carpeta de archivos		
System32	10/05/2020 15:18	Carpeta de archivos		
SystemApps	19/03/2019 6:02	Carpeta de archivos		
SystemResources	20/04/2020 4:34	Carpeta de archivos		
SysWOW64	05/05/2020 20:46	Carpeta de archivos		
TAPI	18/03/2019 22:52	Carpeta de archivos		


Ahora entramos a cada una de ellas y pegamos esos archivos

NOTA: DEBE REALIZARSE ESTE PASO PARA QUE EL PROGRAMA PUEDA EJECUTARSE

NOTA2: DEBE DE TENER INSTALADO EL OPEN AL, ESTE TAMBIEN ES NECESARIO, SI NO LO TIENE LE DEJARE UNA CARPETA CON EL INSTALADOR

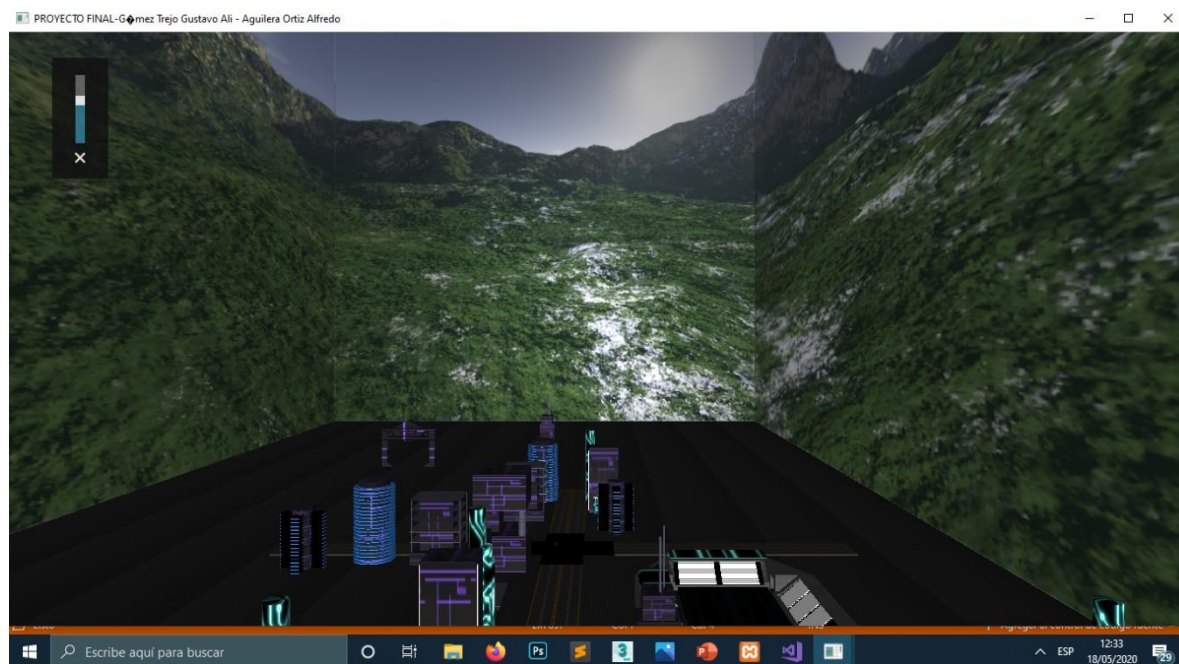
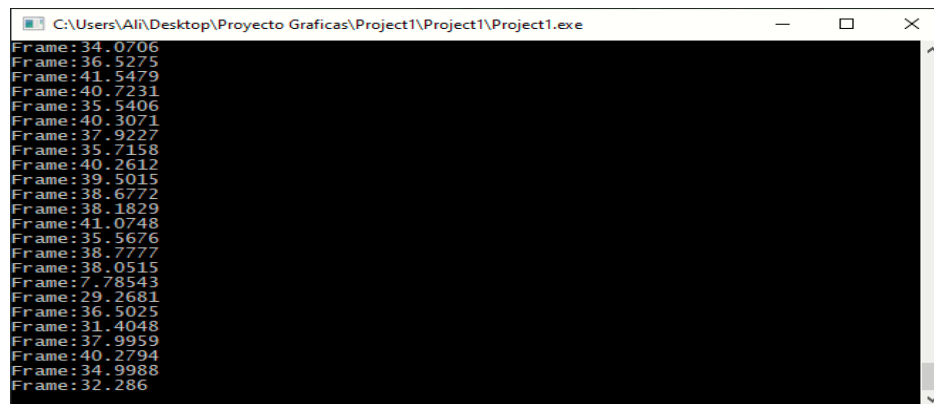
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
.vs	05/05/2020 18:33	Carpeta de archivos	
Debug	05/05/2020 18:35	Carpeta de archivos	
oalinst	11/05/2020 1:56	Carpeta de archivos	
Project1	11/05/2020 2:03	Carpeta de archivos	
Release	05/05/2020 20:41	Carpeta de archivos	
x64	05/05/2020 18:38	Carpeta de archivos	
Project1.sln	13/08/2019 10:41	Visual Studio Solu...	2 KB

Dentro de dicha carpeta encontrara lo siguiente

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
 oalinst.exe	03/06/2009 11:25	Aplicación	791 KB

Lo ejecutaremos e instalaremos con normalidad.

Continuaremos, Paso 5, si ejecuto el project1.exe vera las siguientes ventanas.



Una vez dentro de la ventana donde se encuentran los modelos utilizara las sig. teclas para poder moverse,

NOTA: SE RECOMIENDA DEJAR EL MOUSE EN LA PARTE CENTRAL DE LA VENTANA O EN SU DEFECTO, SUPERIOR PARA QUE LA CAMARA SEA MAS COMODA DE CONTROLAR

1° La cámara apuntara a donde uste apunte con su mouse

2° Para poder ir hacia adelante presione la tecla W

3° Para ir hacia la izquierda presione la tecla A

4° Para ir hacia la derecha presione la tecla D

5° Para ir hacia atrás presione la tecla S

Con estas teclas y el mouse podrá moverse por todo el escenario

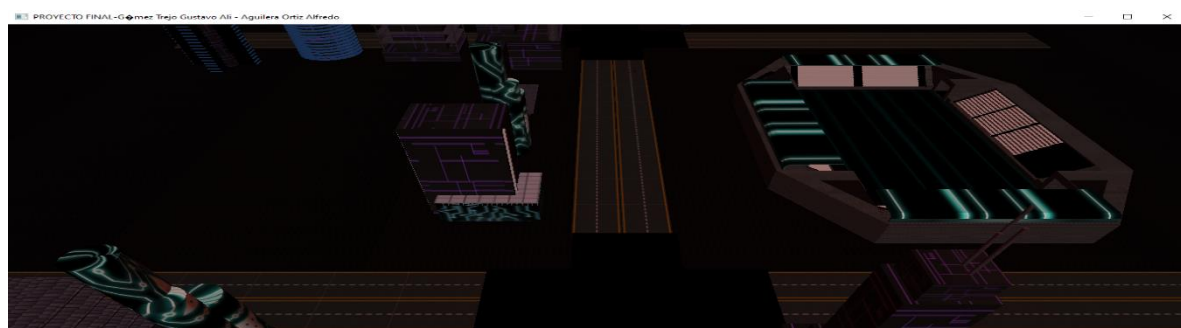
6° Con la tecla L podrá poner el escenario de noche en la posición que está usted (esta tecla solo cambia la iluminación)



7° Con la tecla O podrá poner el escenario de día en la posición que está usted (esta tecla solo cambia la iluminación)



8° con la tecla "1" se cambia la cámara a una parte superior, se hace de noche y suena una canción en 3D, (El sonido suena más en la parte central de la ciudad).

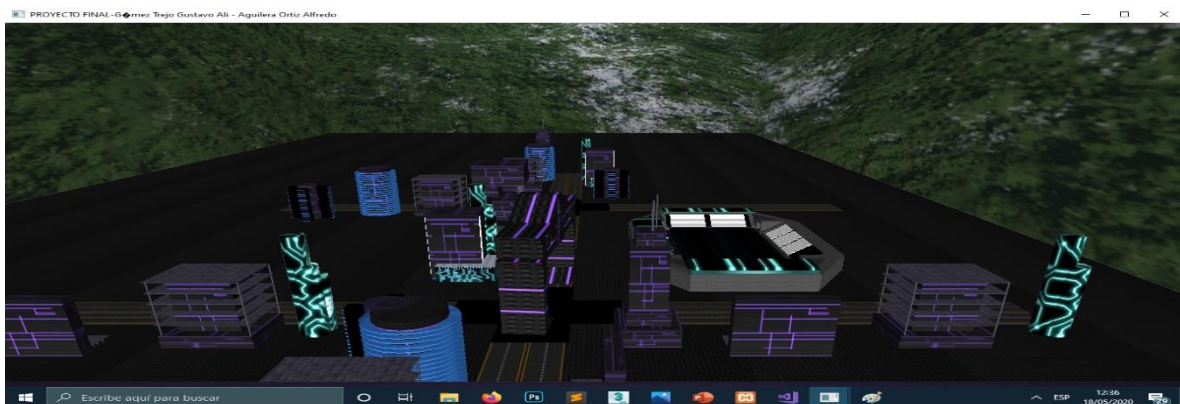


9° Con la tecla "2" se cambia el Angulo de la cámara, se hace de noche y suena la música de noche en 3D.



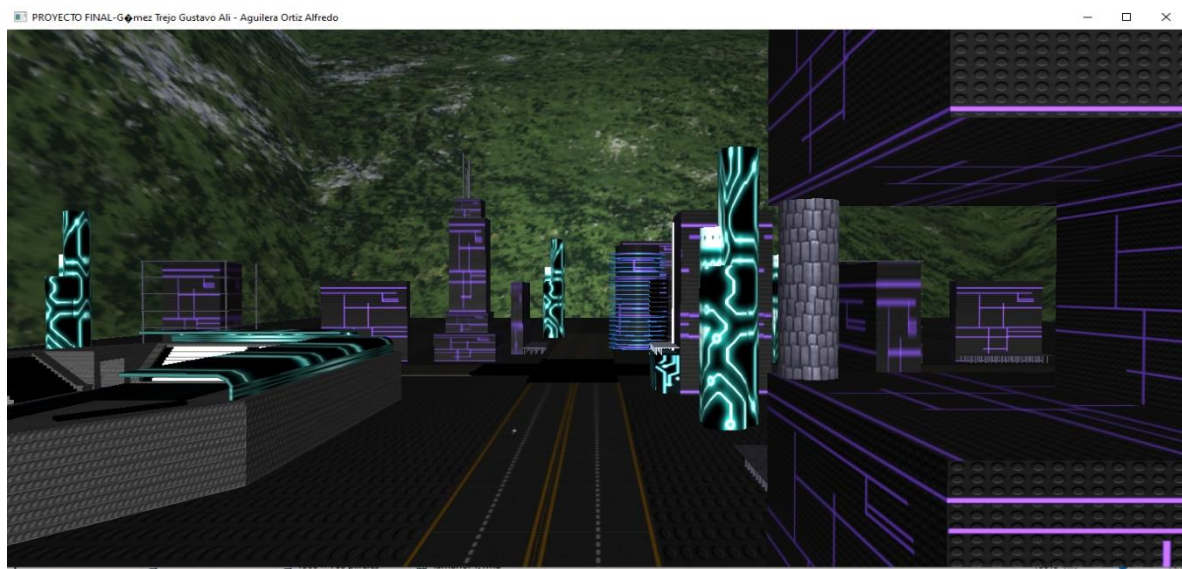
10° Con la tecla "3" se empieza un recorrido con la cámara el cual se realiza de noche y activa las funciones antes mencionadas.

11° Con la tecla "4" se cambia la cámara a una posición superior, se hace de día y se escucha la canción en 3D asignada al día (la música suena más fuerte al centro de la ciudad).



12° Con la tecla "5" se realiza otro recorrido con la cámara manteniendo la luz y reproduciendo la canción del día.

13° Con la tecla "6" se cambia la cámara a una posición inferior y mantiene el día con la canción.



14° Con la tecla "0" se pone la cámara en una posición central volviéndolo de día y sin reproducir ninguna canción.



15° Con la letra P se inician las animaciones de modelos que se implementaron por Frames.