



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

**COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN
HUMANO-COMPUTADORA**

GRUPO DE TEORÍA: 3

PROYECTO FINAL ACUARIO

Manual de usuario

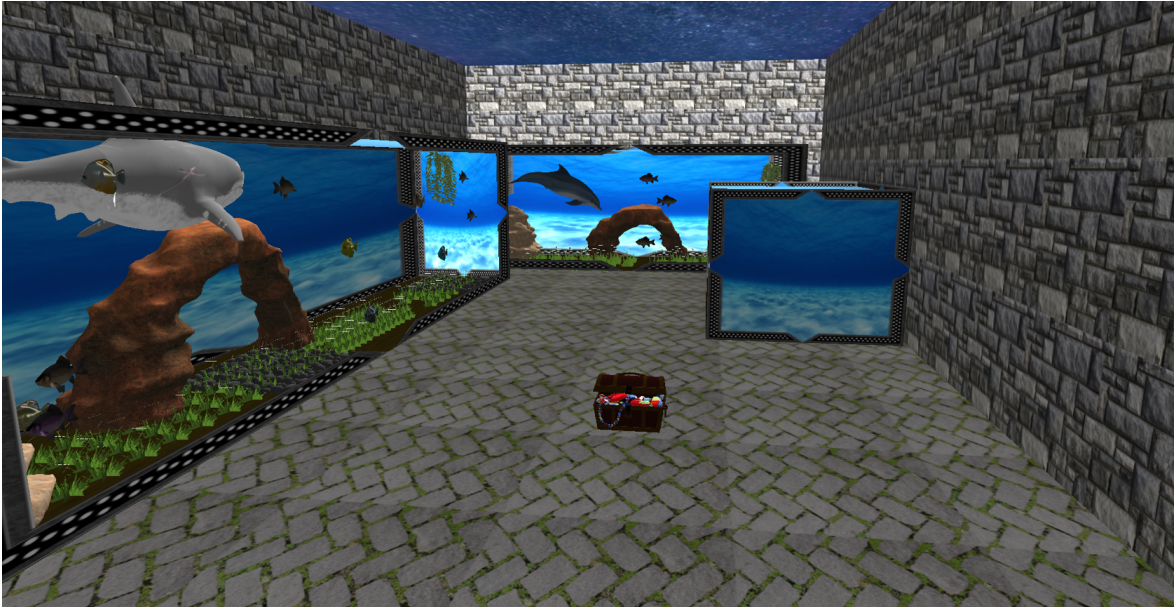
Aguirre Ramírez Leonardo - 316001702, Gpo Lab: 03

Luna Villaseñor Angel David - 315272244, Gpo LAB: 08

Montiel Moreno Oscar 315230530, Gpo Lab: 08

Ing. Arturo Pérez de la Cruz

Manual de Usuario del proyecto:



EJECUCIÓN DESDE ARCHIVO.EXE

Para la ejecución más rápida del proyecto puede ejecutar directamente el archivo con extensión “.exe” siempre y cuando se cuente con Visual Studio instalado, ya que este mismo instala archivos DLL requeridos para la ejecución, el archivo se puede encontrar en la siguiente ruta

CGEIHC_03_06-2023/ProyectoFinal_06/ProjectCG/

Con el nombre con el nombre “ProjectCG.exe”

main ▾ CGEHC_03_06-2023 / ProyectoFinal_06 / ProjectCG /			Go to file	Add file ▾	...
Leonardo Aguirre Se eliminan modelos no utilizados			4e9d067	1 hour ago	History
..					
Debug	Se elimina archivo innecesario	4 days ago			
FPS	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
Texturas	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
include	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
lib	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
resources	Se eliminan modelos no utilizados	1 hour ago			
shaders	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
BackAudio.wav	Se agrega audio de fondo	1 hour ago			
ConfiguracionFinal.pdf	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
PYFinal.cpp	Se agregan nuevas animaciones de peces	1 hour ago			
ProjectCG.exe	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
ProjectCG.vcxproj	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
ProjectCG.vcxproj.filters	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
ProjectCG.vcxproj.user	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
SDL2.dll	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
ambient.wav	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			
assimp-vc141-mtd.dll	Reacomodo de archivos por error	4 days ago			

Normalmente si se realizan modificaciones y se genera un nuevo ejecutable, el archivo aparecerá en la siguiente ruta:

CGEHC_03_06-2023/ProyectoFinal_06/Debug/

En esta ruta encontraremos un ejecutable con el nombre “ProjectCG.exe”

main ▾ CGEHC_03_06-2023 / ProyectoFinal_06 / Debug /			Go to file	Add file ▾	...
Leonardo Aguirre Reorganización de archivos			add9ecb	4 days ago	History
..					
ProjectCG.exe	Reorganización de archivos	4 days ago			
ProjectCG.pdb	Reorganización de archivos	4 days ago			

para poder ejecutar este deberá moverse a la ruta:
CGEHC_03_06-2023/ProyectoFinal_06/ProjectCG/

ya que ahí se encuentran todos los demás archivos necesarios para la ejecución

una vez ejecutado el programa tendremos una forma de movernos en el entorno.

CONTROLES DENTRO DEL ENTORNO VIRTUAL

Para mover la cámara se utilizará el mouse, moviendo este podremos girar la cámara sin movernos de nuestra ubicación.

Girando el scroll del mouse tendremos la función de zoom ya sea acercando o alejando la vista

******Todos los movimientos de posición depende hacia donde esté mirando la cámara

La tecla **W** moverá nuestra posición hacia **delante**

La tecla **S** moverá nuestra posición hacia **atrás**

La tecla **A** moverá nuestra posición hacia la **izquierda**

La tecla **D** moverá nuestra posición hacia la **derecha**

Para iniciar las animaciones por Key Frames (4 animaciones realizadas por este método: Calamar ubicado en el exterior, salto de delfín, tiburón comiéndose un pez y Don Cangrejo que se roba el cofre de tesoros) es necesario presionar la tecla "**P**" una vez presionada las 4 animaciones dejarán de ser objetos inmóviles y comenzará su ejecución.

Para ver la animación una vez más debe esperar a que el objeto deje de moverse para volver a presionar la tecla "P" en caso de presionarla antes de terminar la animación es posible que la ejecución de la animación no sea la correcta, deberá esperar nuevamente a que los objetos estén estáticos para ejecutar la animación correctamente.

Animaciones y sus respectivos objetos

- El Show del delfín: (FPS): Solo se mueve el **delfín**.
- No juntes peces y un tiburón con hambre: (FPS): se mueve el **tiburón** y un pez frente a él (este pez siempre se está moviendo para verificar que la animación finalizó, observe el **tiburón**).
- Un robo en el acuario (FPS): se ven involucrados **Mr Krabs** y el **cofre misterioso**.
- ¡Hey! Mírame (FPS): solo se involucra al **pulpo** fuera del acuario.

Está implementada una melodía para escuchar presione la tecla "**F5**" esta comenzará a sonar una vez presione la tecla (recuerde que F5 es una tecla especial, si al presionar esta no se reproduce el sonido, puede usar la combinación de teclas Fn + F5).

Para salir del entorno virtual presione la tecla "**Esc**"

****EN CASO DE REQUERIR LA CONFIGURACIÓN DEL PROYECTO**

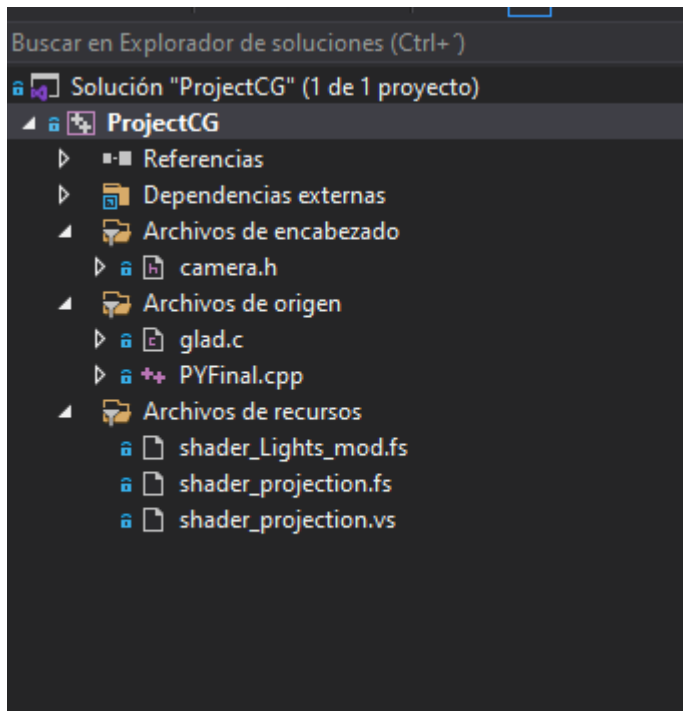
Esta configuración normalmente no es requerida, pero en caso de ser necesario aquí están los pasos:

El explorador de soluciones debe observarse de la siguiente manera:

Los archivos de recursos se encuentran en la carpeta "shaders"
ruta: CGEIHC_03_06-2023\ProyectoFinal_06\ProjectCG\shaders

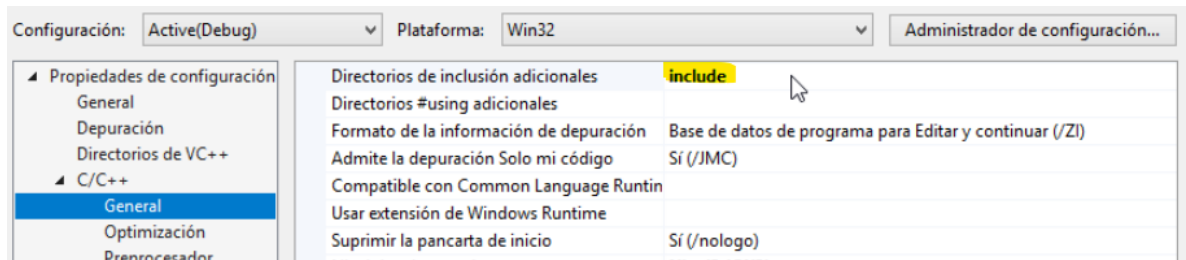
Los archivos de origen se encuentran en la siguiente ruta:
CGEIHC_03_06-2023\ProyectoFinal_06\ProjectCG

Los archivos de encabezado se encuentran en:
CGEIHC_03_06-2023\ProyectoFinal_06\ProjectCG\include

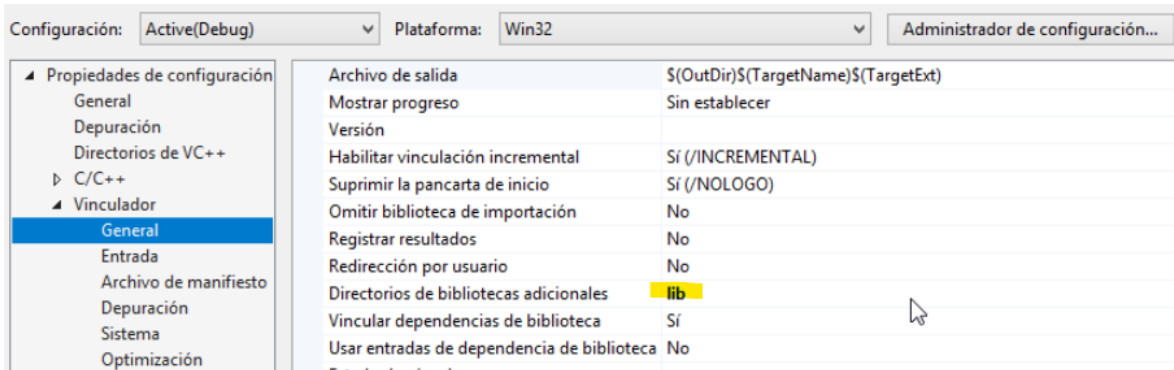


Posteriormente Se debe ir a las propiedades del proyecto, donde:

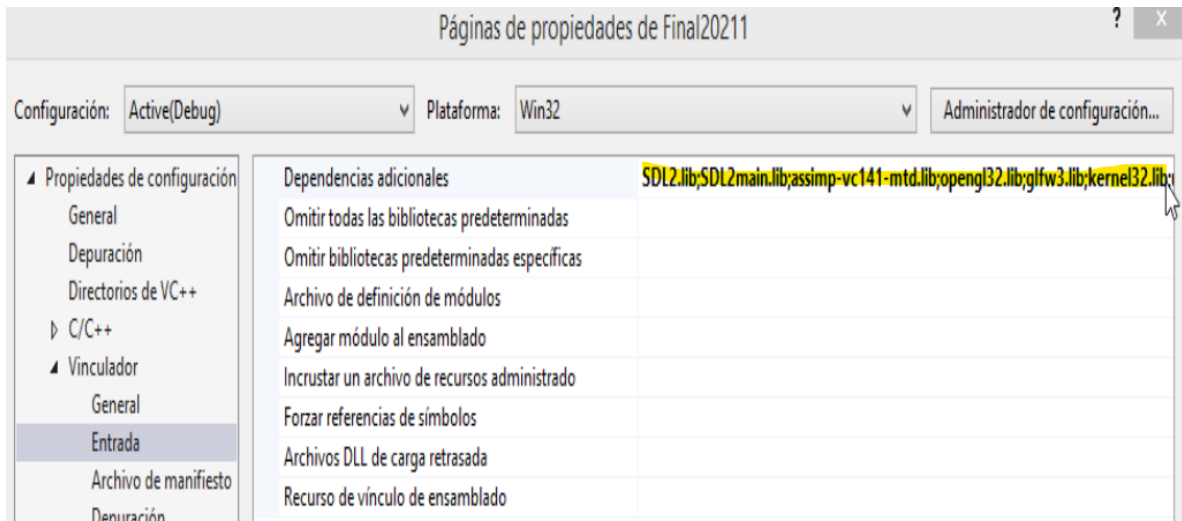
1. En C/C++ > General, en Directorios de inclusión adicionales se debe dejar como:



2. En Vinculador > General, Directorios de bibliotecas adicionales se debe dejar como:



3. En Vinculador > Entrada, Dependencias adicionales se debe dejar como (respetar lo que ya se tiene):
SDL2.lib;SDL2main.lib;assimp-vc141-mtd.lib;opengl32.lib;glfw3.lib;



Una vez hecho esto el proyecto debe cargar correctamente