



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
**COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN HUMANO-
COMPUTADORA**

Grupo de teoría: 3

Manual de Usuario del proyecto:

- **Miembros del equipo**
 - Luna Villaseñor Ángel David
- Grupo de LAB: 08

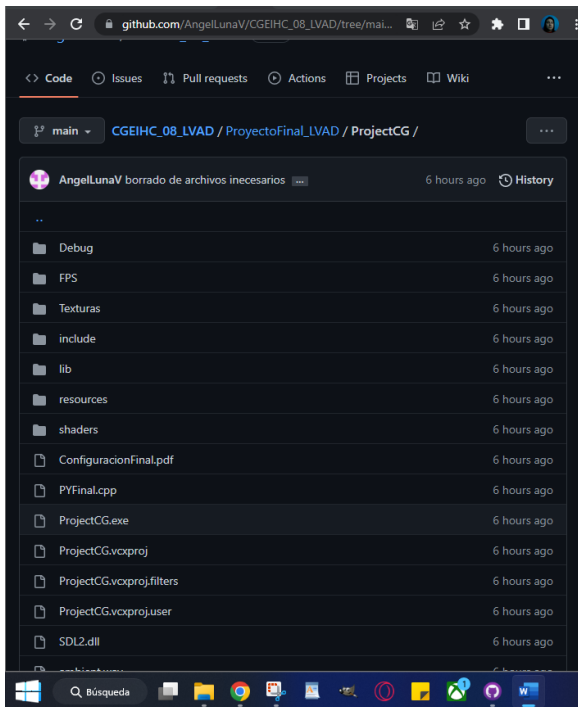


EJECUCION DESDE ARCHIVO.EXE

Para la ejecución más rápida del proyecto pude 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

CGEIHHC_08_LVAD/ProyectoFinal_LVAD/ProjectCG/

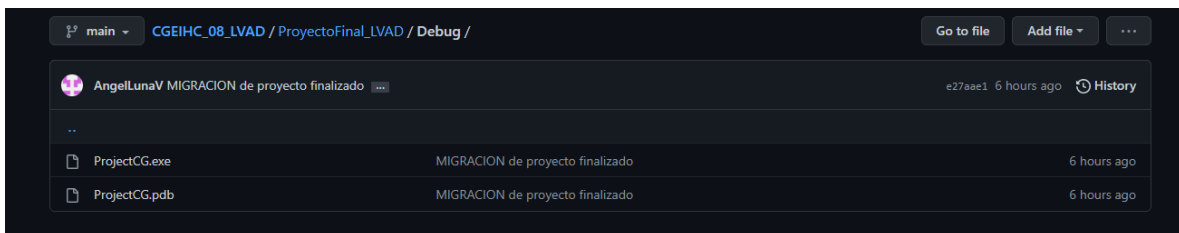
Con el nombre con el nombre “ProjectCG.exe”



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

CGEIHHC_08_LVAD/ProyectoFinal_LVAD/Debug/

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



para poder ejecutar este deberá moverse a la ruta:

CGEIHHC_08_LVAD/ProyectoFinal_LVAD/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 dependen hacia donde este 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) es necesario presionar la tecla **"P"** una vez presionada las 4 animaciones dejaran de ser objetos inmóviles y comenzara su ejecución.

Para ver la animación una vez mas 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 finalizo 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

Esta implementada una melodía para escucharla presione la tecla **"F5"** esta comenzara a sonar una vez presione la tecla

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

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

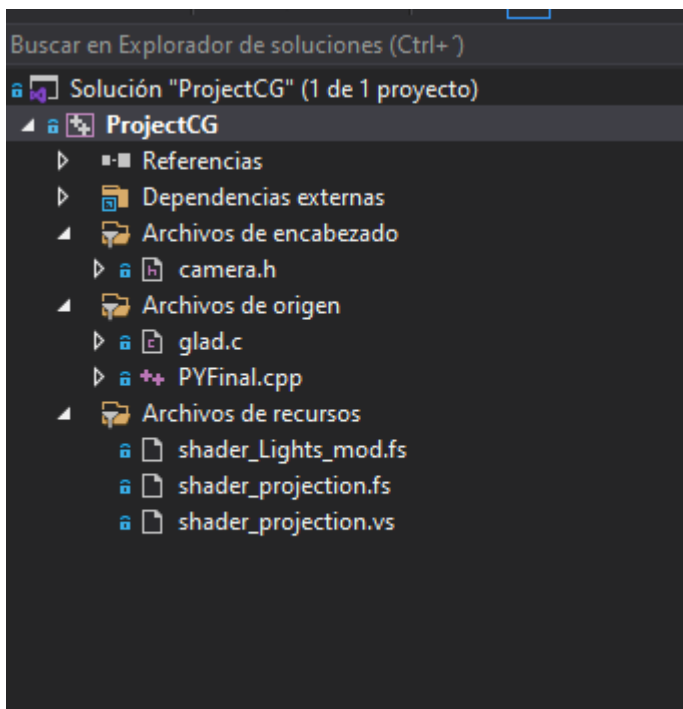
Esta configuración normalmente no es requerida, pero en caso de ser necesario aquí están los pasos:

El explorador de soluciones debe observarse de la siguiente manera:

Los archivos de recursos se encuentran en la carpeta "shaders"
ruta: CGEIHHC_08_LVAD\ProyectoFinal_LVAD\ProjectCG\shaders

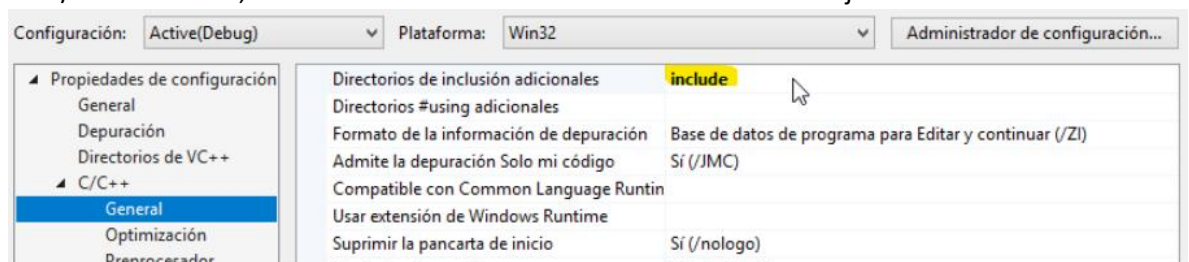
Los archivos de origen se encuentran en la siguiente ruta:
CGEIHHC_08_LVAD\ProyectoFinal_LVAD\ProjectCG

Los archivos de encabezado se encuentran en:
CGEIHHC_08_LVAD\ProyectoFinal_LVAD\ProjectCG\include

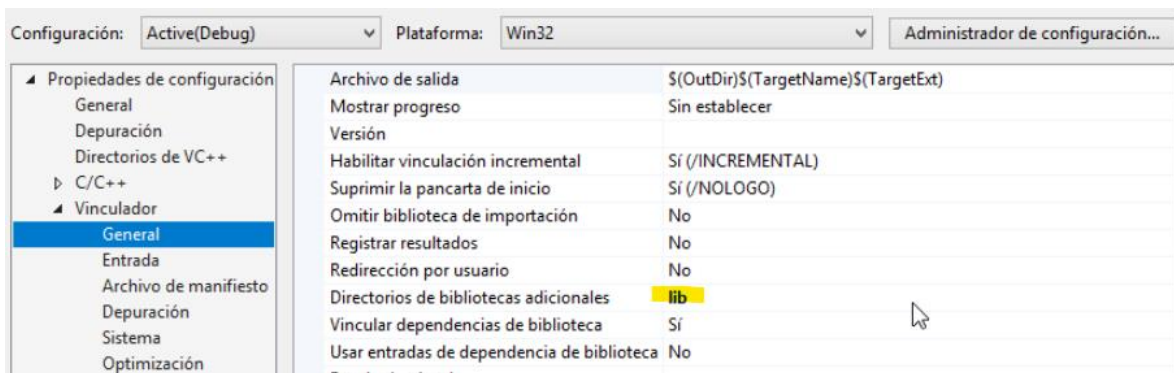


Posteriormente Se debe ir a las propiedades del proyecto, donde:

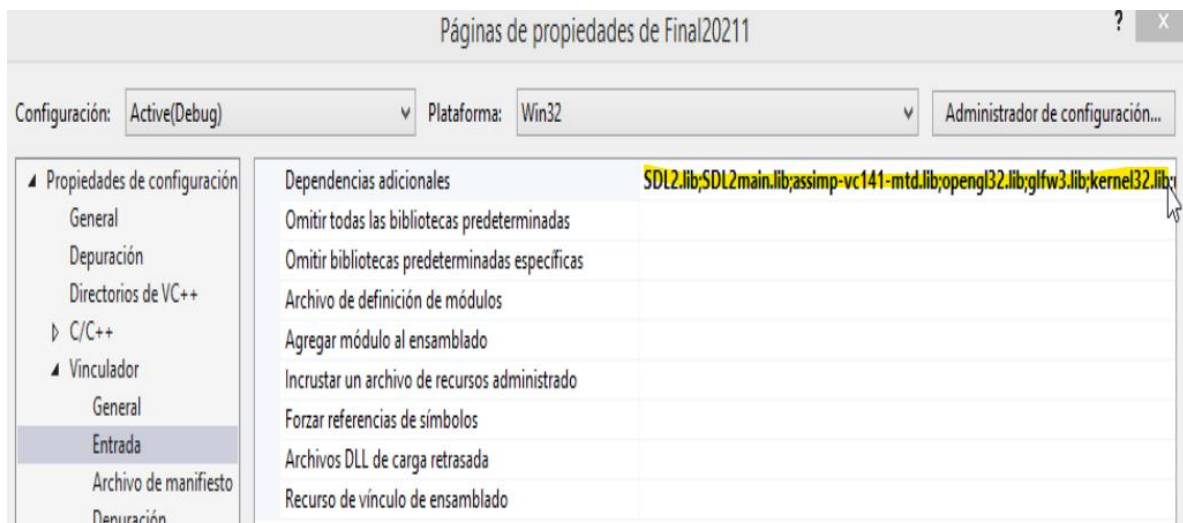
1. En C/C++ > General, en Directorios de inclusión adicionales se debe dejar como:



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