

Proyecto El Pantano de Shrek

MANUAL DE USUARIO

Este es una recreación de la escena legendaria del cine animado, de aquella película en ser la primera ganadora de los premios de la academia en la categoría de animación, aunque estos últimos hayan perdido su prestigio en años recientes, nadie pone en duda el impacto del ogro verde en la cultura popular, pues sus frases, enseñanzas y diálogos forman parte del consciente colectivo.

IMAGEN HECHA CON VECTORES EN LA CLASE DE TEORÍA (No incluida en el proyecto)



REPRODUCCIÓN DEL PROGRAMA

1.- Descargue el siguiente repositorio, sea desde una terminal github.
Ejecutando el siguiente comando.

```
git clone https://github.com/BaudolinoII/315104271\_PROYECTOFINAL2023-1\_Grupo07.git
```

O copiando este último enlace utilizando Git Desktop ó sencillamente haga click en la liga y descargue el contenido de este repositorio.

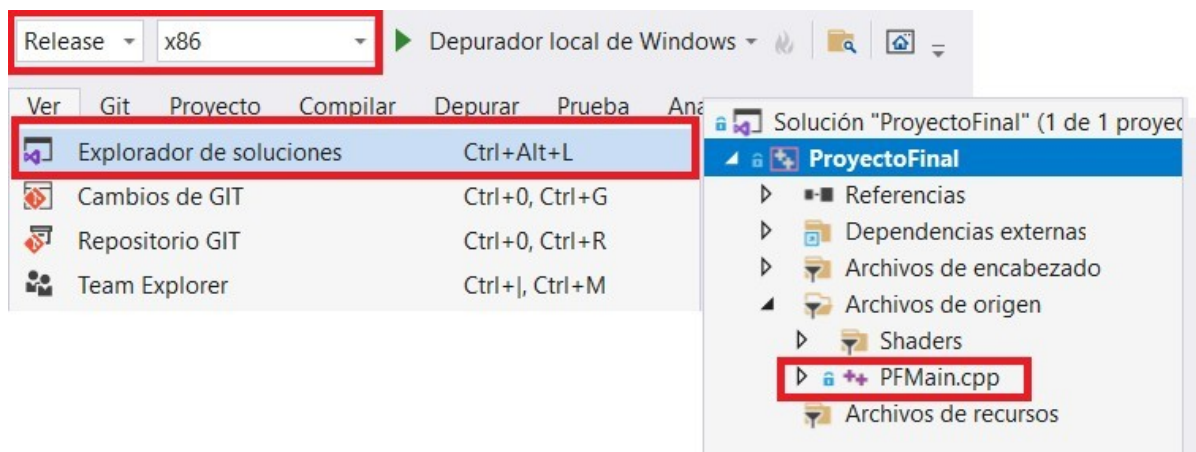
Para ejecutar el entorno virtual, tan solo diríjase a la carpeta llamada ejecutable y doble click sobre el archivo llamado ProyectoFinal.exe

| | | | |
|---------------------|------------------------|-----------------------|-----------|
| Audio | 04/12/2022 12:17 p. m. | Carpeta de archivos | |
| Models | 04/12/2022 12:17 p. m. | Carpeta de archivos | |
| Shaders | 04/12/2022 12:17 p. m. | Carpeta de archivos | |
| SkyBox | 04/12/2022 12:17 p. m. | Carpeta de archivos | |
| assimp-vc140-mt.dll | 16/11/2022 03:46 p. m. | Extensión de la ap... | 15,705 KB |
| glew32.dll | 16/11/2022 03:46 p. m. | Extensión de la ap... | 381 KB |
| ProyectoFinal.exe | 05/12/2022 10:25 a. m. | Aplicación | 238 KB |
| ProyectoFinal.pdb | 05/12/2022 10:25 a. m. | Program Debug D... | 2,044 KB |

Por otra parte, si desea abrir el código en el entorno VisualStudio, Abra la carpeta llamada Proyecto Final y haga doble click en el archivo llamado ProyectoFinal.sln

| | | |
|--------------------|------------------------|------------------------|
| Debug | 01/12/2022 05:29 p. m. | Carpeta de archivos |
| External Libraries | 16/11/2022 03:46 p. m. | Carpeta de archivos |
| ProyectoFinal | 05/12/2022 10:45 a. m. | Carpeta de archivos |
| Release | 04/12/2022 09:38 a. m. | Carpeta de archivos |
| ProyectoFinal.sln | 16/11/2022 03:46 p. m. | Visual Studio Solut... |

Se recomienda contar con el entorno VisualStudio2019 ya instalado.



Los siguientes pasos puede ejecutarlos sin ningún orden en específico.

Asegúrese de cambiar el sistema de x64 a x86.

Oprima la combinación ctrl + alt + L para abrir el explorador y despliegue las carpetas hasta encontrar el archivo PFMain.cpp

Así podrá revisar el código.

ESCENA Y ANIMACIÓN

Para esta Escena se cuenta con las animaciones complejas en el mismo avatar una tras otra. Estas son, Patear la puerta del baño, Caminar y Apartar el ataúd.

Las animaciones sencillas son:

La Puerta del Baño siendo despedida por encima de la casa. Y El ataúd aventado contra la pared.





PARA ACTIVAR LA ANIMACIÓN PRESIONE LA TECLA [F]

La reproducción iniciará con el despido de la puerta del baño, en una trayectoria curva hasta aterrizar por detrás del edificio principal, al mismo tiempo iniciará la reproducción del tema de All_Stars de la banda Smash por los 10 segundos que dura la caminata, así como el inicio gradual del oscurecimiento del mapa para dar pie a la noche.

La caminata desciende del terreno hasta entrar por la puerta y toparse con el ataúd de cristal de la princesa SnowWhite sobre la mesa, por lo que se reproducirá la popular línea “AH NO NO, A la vieja muerta me la bajan de la mesa” procediendo a realizar un golpe volador para que el ataúd salga despedido hacia la pared y repose en el suelo habiendo derribado la silla del lado opuesto, concluyendo con el hogar oscuro pero iluminado por un foco que simula ser un fuego cálido.

PARA REINICIAR LA ESCENA PRESIONE LA TECLA [R]

Controles de movimiento

[W] Mueve la cámara hacia delante de la vista

[S] Mueve la cámara en dirección opuesta a la vista

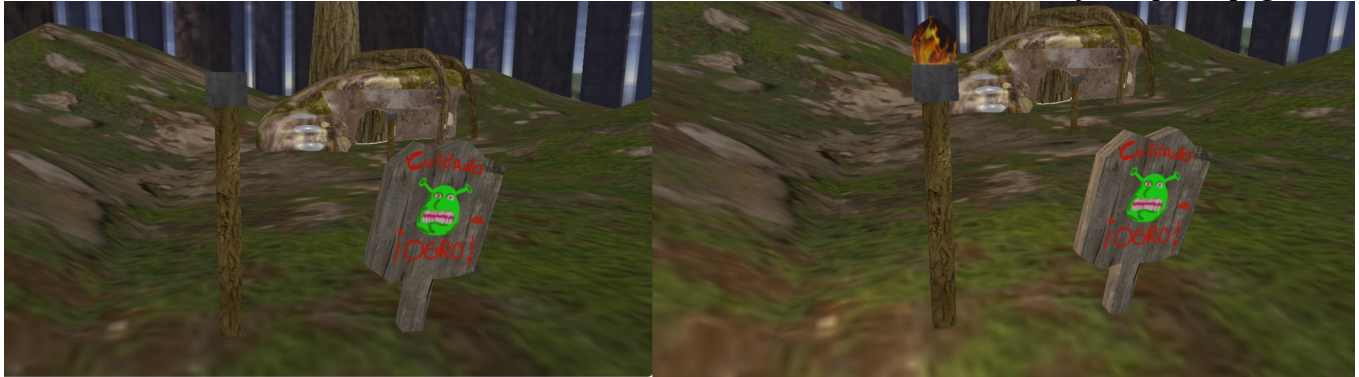
[A] Mueve la cámara a la izquierda de la vista

[D] Mueve la cámara a la derecha de la vista

Mouse Controla la vista de acuerdo al movimiento de este.

Ahora la experiencia estará más completa con nuestra Iluminación Dinámica.

Contamos con una Luz a control del usuario. Presione la tecla [G] Para encenderla y [H] para apagarla.



Contamos con 4 diferentes cámaras.

La cámara Libre(Por defecto) se activa con el [1] del teclado alfabético.

Cámara fija #1 con [2].

Cámara fija #2 con [3].

Cámara 3° persona de Shrek [4].



Para Activar la función del ciclo de día. Presione la tecla [T] para desactivar use la tecla [Y], por defecto está desactivada esta función.

