



Universidad Nacional Autónoma de México

Ciudad Universitaria

Facultad de Ingeniería

Ingeniería en Computación

Computación Gráfica e Interacción Humano
Computadora

Semestre: 2022-1

Alumno: García Lazcano Carlos David

Manual de usuario:

Ejecutar el Proyecto:

Para ejecutar el proyecto sin la necesidad de contar con VisualStudio y añadir sus respectivas modificaciones, debes de ir a la carpeta reléase, está ubicada en la carpeta raíz del repositorio.

41804942-4_ProyectoFinalCGIHC_GPO08	21/11/2021 12:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Debug	21/11/2021 12:40 p. m.	Carpeta de archivos	
External Libraries	21/11/2021 12:59 p. m.	Carpeta de archivos	
Release	21/11/2021 01:13 p. m.	Carpeta de archivos	
.gitattributes	21/11/2021 12:34 p. m.	Documento de te...	1 KB
41804942-4_ProyectoFinalCGIHC_GPO08....	21/11/2021 02:30 a. m.	Visual Studio Solu...	2 KB
README.md	21/11/2021 12:34 p. m.	Archivo MD	1 KB

Una vez que la hayas ubicado debes de hacer clic en el archivo exe, con el nombre 41804942-4_ProyectoFinalCGIHC_GPO08.

Models	21/11/2021 01:10 p. m.	Carpeta de archivos	
Shaders	21/11/2021 01:13 p. m.	Carpeta de archivos	
SOIL2	21/11/2021 01:13 p. m.	Carpeta de archivos	
41804942-4_ProyectoFinalCGIHC_GPO08	21/11/2021 02:53 a. m.	Aplicación	227 KB
41804942-4_ProyectoFinalCGIHC_GPO08....	21/11/2021 02:53 a. m.	Program Debug D...	1,540 KB
assimp-vc140-mt.dll	07/04/2019 11:07 p. m.	Extensión de la ap...	15,705 KB
Camera	31/03/2019 01:51 a. m.	Header file	5 KB
glew32.dll	31/07/2017 09:42 p. m.	Extensión de la ap...	381 KB
Mesh	21/11/2021 02:50 a. m.	Header file	4 KB
Model	08/04/2019 03:15 a. m.	Header file	8 KB
Shader	25/03/2019 03:38 a. m.	Header file	4 KB
stb_image	09/01/2019 06:03 a. m.	Header file	249 KB

Tardará un poco en abrir el archivo, pero arrancará, una vez dentro del ejecutable tendrás que hacer movimiento de cámara. Se muestra a continuación.

Movimiento cámara:

Para mover la cámara es necesario presionar las teclas A o ← para ir a la izquierda, para ir a la derecha con la tecla D o →, para acercarte es la tecla W o ↑, y finalmente para alejarse es la tecla S o ↓.

Veamos los espacios de la habitación recreada:

Habitación número uno.



Observaremos el radio y un ventilador:



Desde otro ángulo veremos la habitación:



Habitación número dos.



La misma habitación desde otro ángulo:



A continuación veremos las animaciones que existen en este trabajo.

Animaciones:

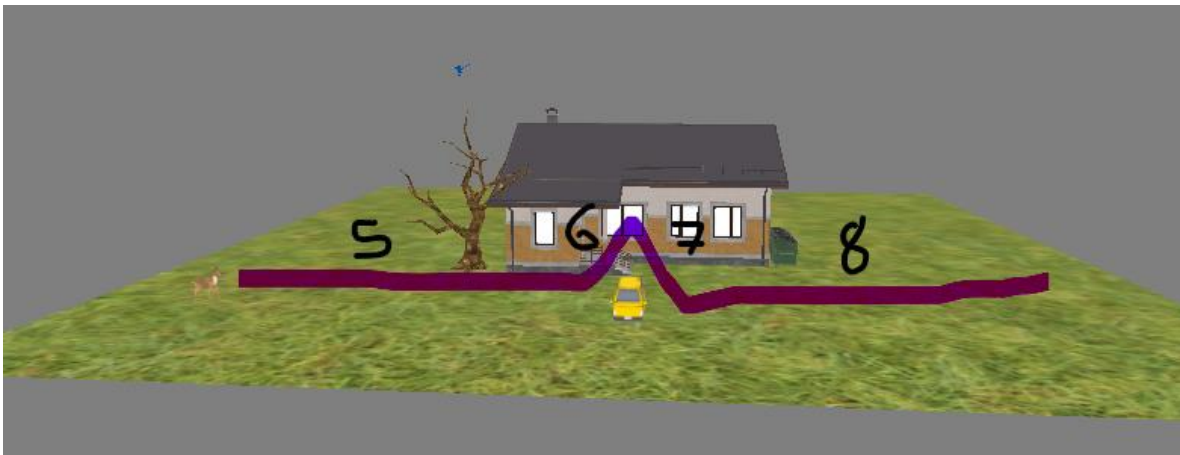
Para poder activar las animaciones de cada objeto debes de presionar la tecla asignada a cada uno, la encontraras de color rojo en la descripción de cada objeto.

Ventilador:

Como es sencillo, no cuenta con estados, por ello no se mostrará su animación, solo su código, su animación se activa con la tecla **Q**.

Perro:

Para la activación de está animación solo se necesita presionar la tecla **P**, y para detenerla se necesita presionarla de nuevo, realiza su recorrido, pero solo se puede activar o detener. Cuando llega al estado 8, su estado siguiente será el 1, por lo tanto, su animación es cíclica.



Gato:

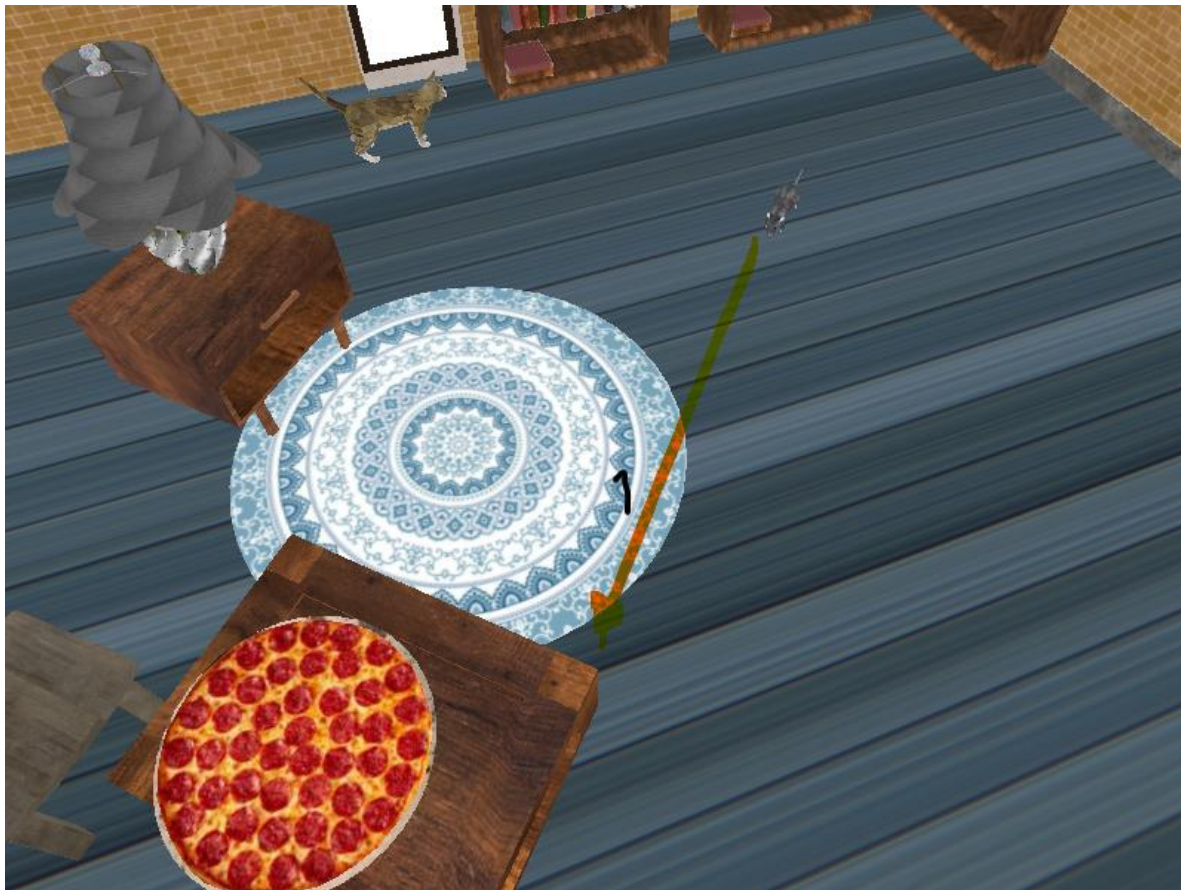
La animación de este modelo es en forma de L, como se muestra en sus siguientes movimientos, cuando se llega a al movimiento 4, vuelve a hacer el primero, por lo tanto, es cíclico. Para la activación de esta animación se necesita presionar la tecla **E**:



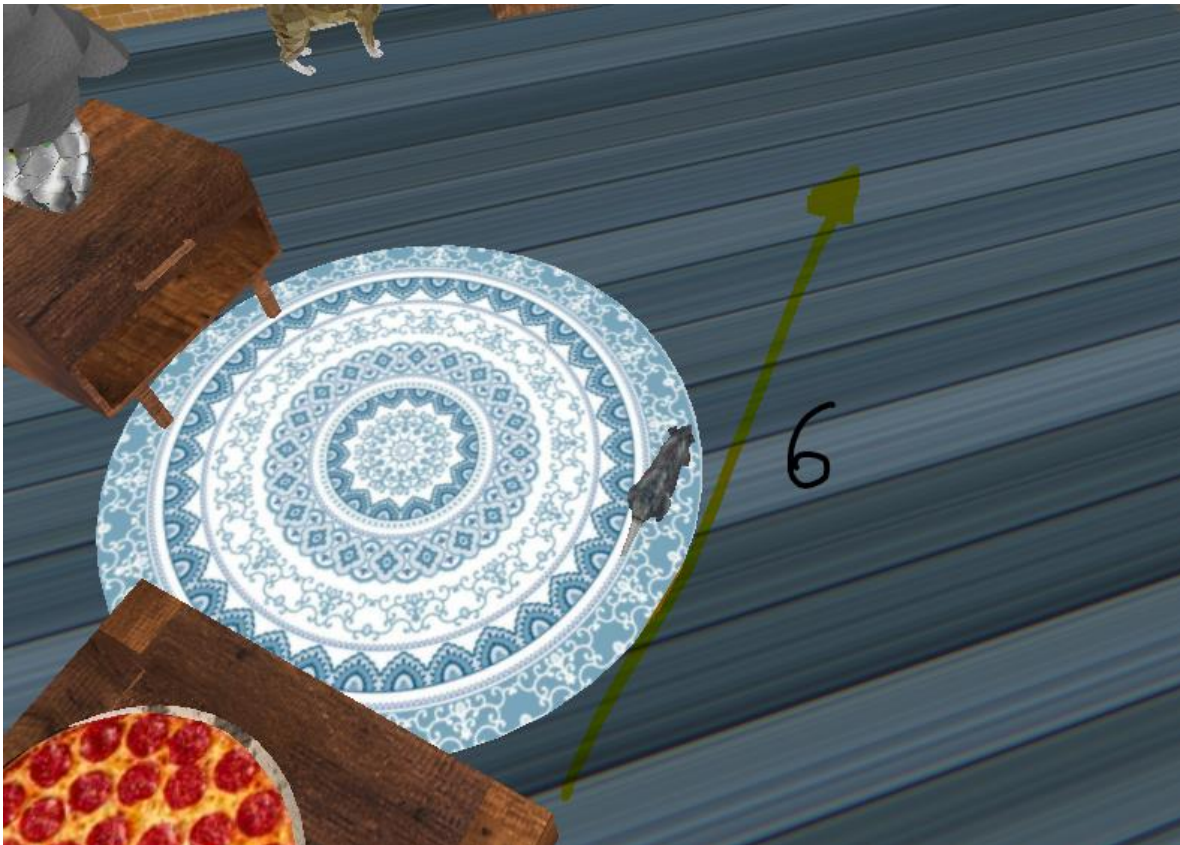


Rata:

Para apreciar mejor el movimiento de la rata, fue necesario quitar el sillón. La animación es cíclica, se activa con la tecla **R**.

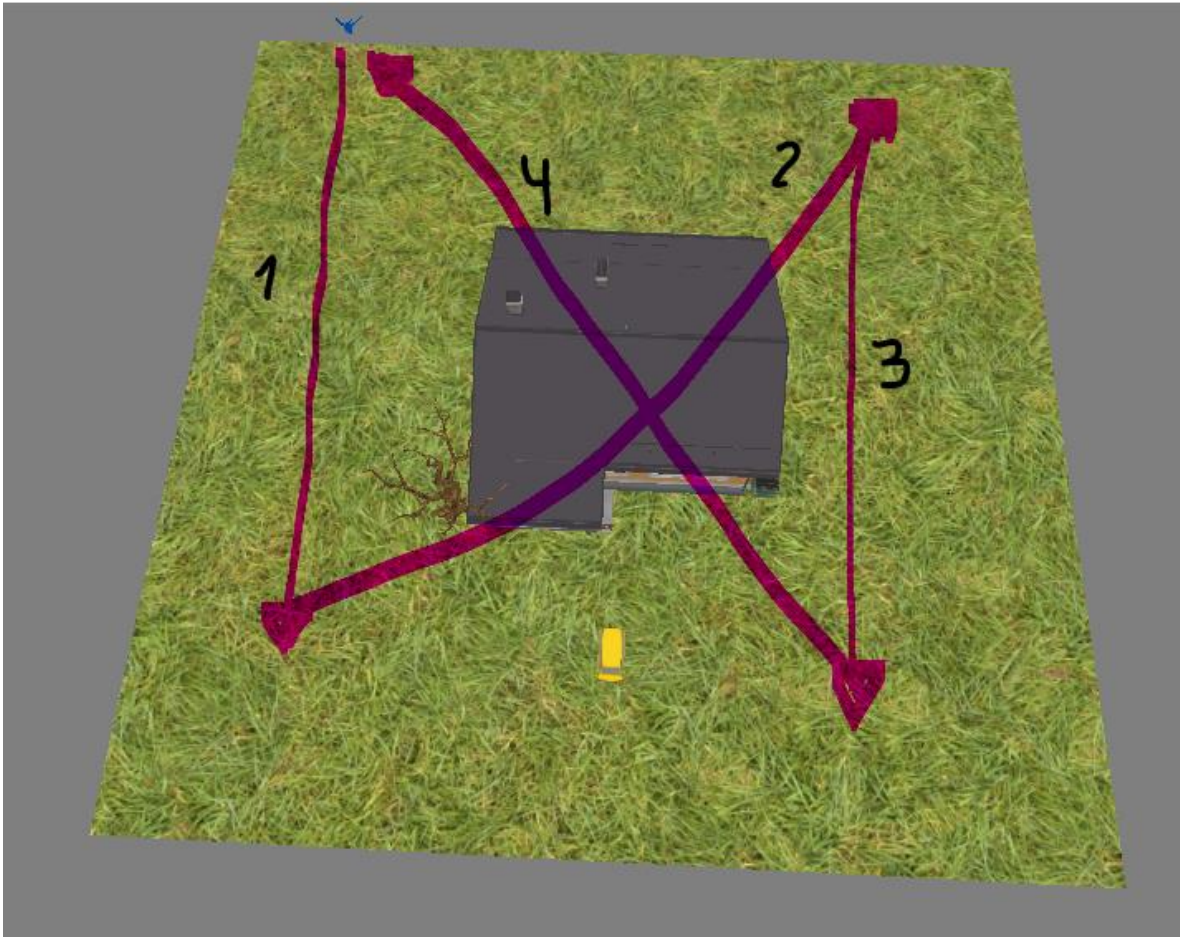






Pájaro:

Al igual que el resto de las animaciones, solo se puede activar y detener, en este caso será con la tecla **B**



Link: https://github.com/CarlosLazcano/41804942-4_ProyectoFinal_GPO04