



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE
MEXICO

FACULTAD DE INGENIERIA

COMPUTACION GRAFICA E INTERACCION HUMANO
COMPUTADORA

GRUPO: 04

ROMAN BALBUENA CARLOS ALDAIR

316026703

MANUAL USUARIO PROYECTO FINAL

SEMESTRE 2022-2

27/05/2022

INDICE

USO DEL EJECUTABLE	2
- Descarga del proyecto.....	2
- Movimiento dentro del ambiente.....	8
Movimiento hacia la derecha:.....	9
Movimiento hacia la izquierda	11
Movimiento hacia adelante	11
Movimiento hacia atrás	12
Rotación de la cámara.....	13
- Teclas para animaciones	15
Animación de la puerta:	15
Animación Mecedora	17
Animación Molino	19
Animación de la nave espacial.	20
Link de visualización del ejecutable	26

USO DEL EJECUTABLE

- Descarga del proyecto

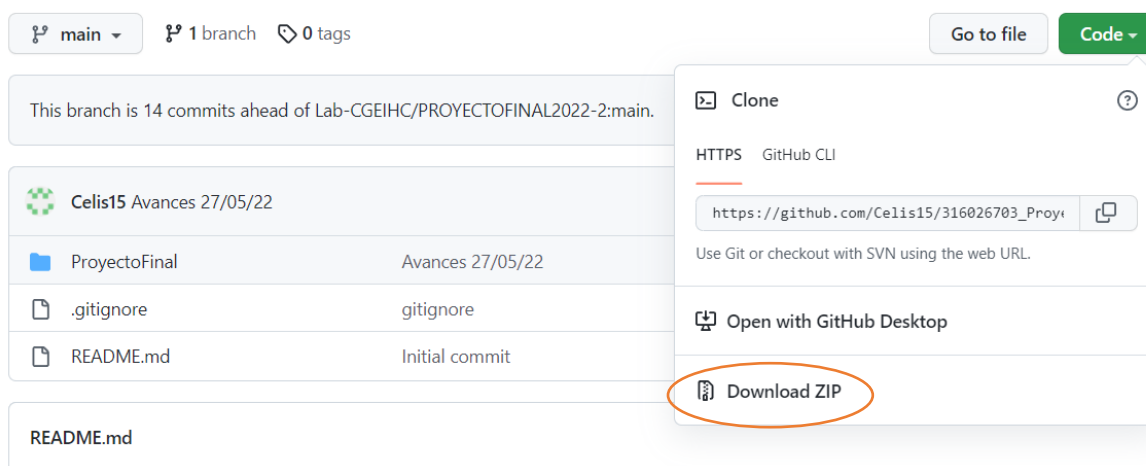
1.- Entrar a la siguiente liga:

https://github.com/Celis15/316026703_Proyecto_Gpo09.git

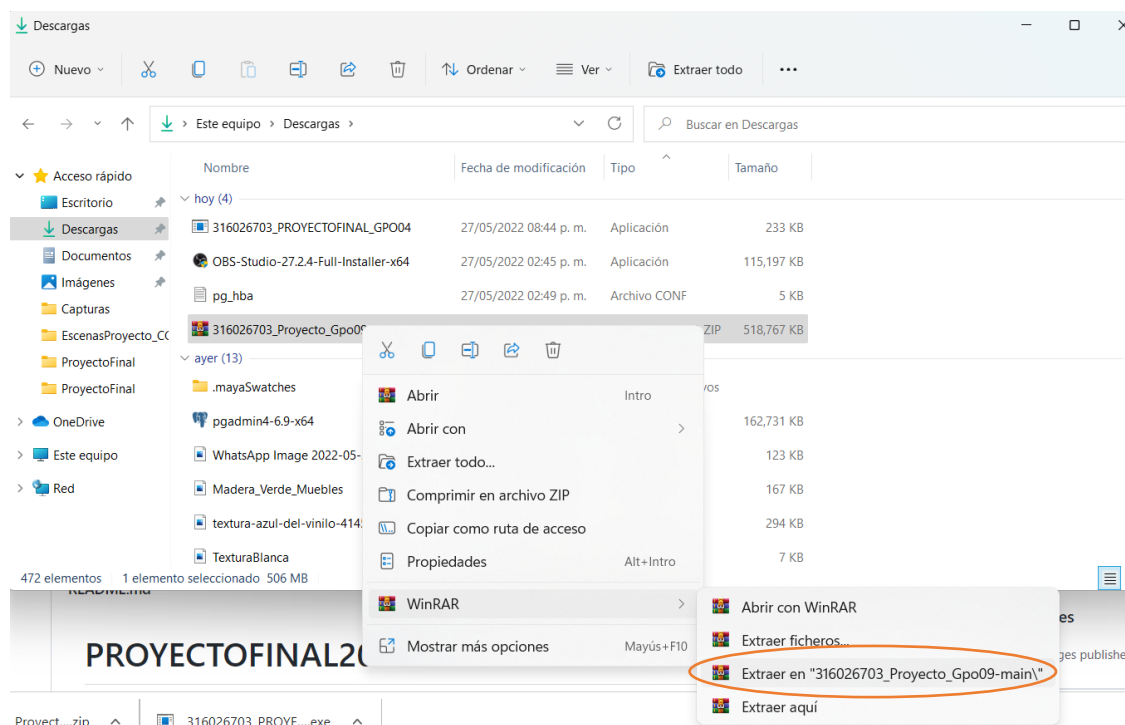
2.- Descargar el repositorio dentro de un ZIP, seleccionar el botón de Code

The screenshot shows a GitHub repository interface. At the top, there's a navigation bar with 'main' branch selected, '1 branch', and '0 tags'. To the right, there are buttons for 'Go to file' and 'Code', with the 'Code' button circled in orange. Below this, a message states 'This branch is 14 commits ahead of Lab-CGEIHC/PROYECTOFINAL2022-2:main.' with a 'Contribute' button. The repository name is 'Celis15 Avances 27/05/22' with commit hash '82c4c28', '5 minutes ago', and '18 commits'. A file list shows 'ProyectoFinal' (5 minutes ago), '.gitignore' (2 months ago), and 'README.md' (2 months ago). The README content is visible, showing 'PROYECTOFINAL2022-2'. On the right sidebar, there's an 'About' section for 'Proyecto Base 2022-2' with '0 stars', '0 watching', and '81 forks'. Below that are 'Releases' (No releases published) and 'Packages' (No packages published) sections.

3.- Seleccionar Download ZIP y esperar a que termine de descargar



4.- Una vez descargada descomprimos el archivo ZIP seleccionando:



5.- Ya estando descomprimido ingresamos a la carpeta y se nos mostrara el contenido que tiene de la siguiente manera y seleccionamos de nuevo la siguiente carpeta:

« Descargas > 316026703_Proyecto_Gpo09-main		Buscar en 316026703_Proyecto_Gpo09-main		
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño	
316026703_Proyecto_Gpo09-main	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos		

6.- Seleccionamos la siguiente carpeta:

« 316026703_Proyect... > 316026703_Proyecto_Gpo09-main		Buscar en 316026703_Proyecto_Gpo09-main		
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño	
ProyectoFinal	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos		
.gitignore	27/05/2022 08:55 p. m.	txtfile	2 KB	
README.md	27/05/2022 08:55 p. m.	Archivo MD	1 KB	

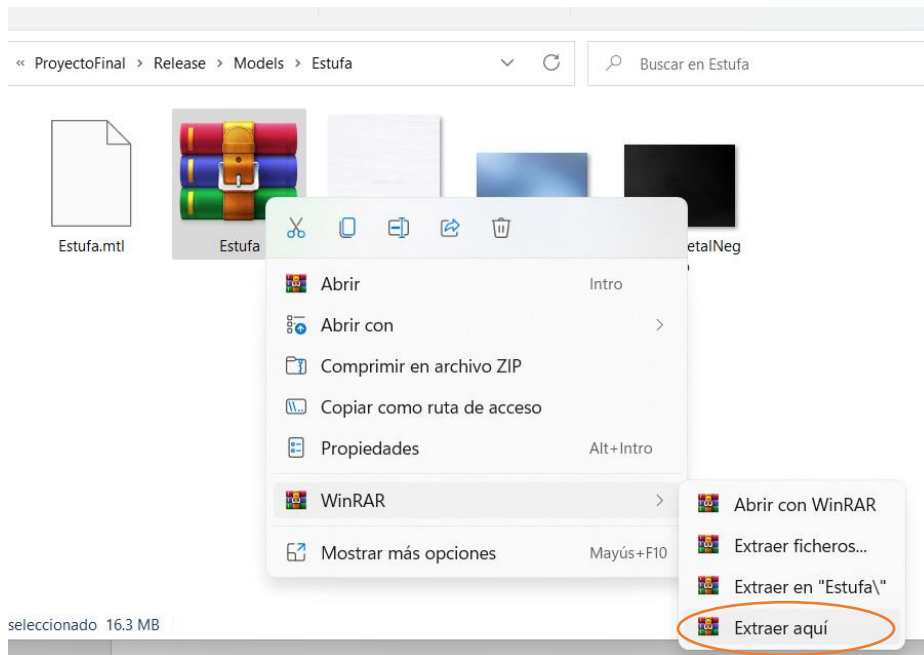
7.- Ahora bien necesitamos descomprimir un objeto utilizado dentro del ambiente ya que superaba la capacidad de memoria permito para subir al Github, asi que lo descomprimos seleccionando las siguientes carpetas:

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Documentacion	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
External Libraries	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
ProyectoFinal	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Release	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
ProyectoFinal.sln	27/05/2022 08:55 p. m.	Visual Studio Solut...	2 KB

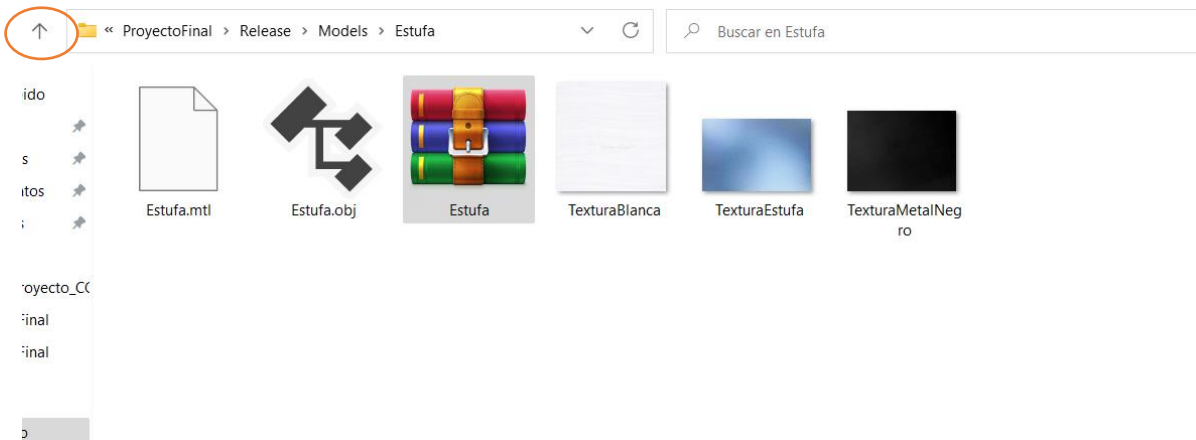
« ProyectoFinal > Release		Buscar en Release	
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
images	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Models	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Shaders	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
316026703_PROYECTOFINAL_GPO04	27/05/2022 08:55 p. m.	Aplicación	233 KB
assimp-vc140-mt.dll	27/05/2022 08:55 p. m.	Extensión de la ap...	15,705 KB
glew32.dll	27/05/2022 08:55 p. m.	Extensión de la ap...	381 KB

« ProyectoFinal > Release > Models		Buscar en Models	
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Alacena	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Alfombra	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Armchair	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Banco	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Carro	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Comedor	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Escalera	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Estufa	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Fachada	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
Lampara	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	
LamparaTecho	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos	

8.- Seleccionamos el ZIP de la carpeta Estufa y lo descomprimos de la siguiente manera, damos click derecho en el archivo, nos posicionamos en WinRAR y en Extraer Aquí:



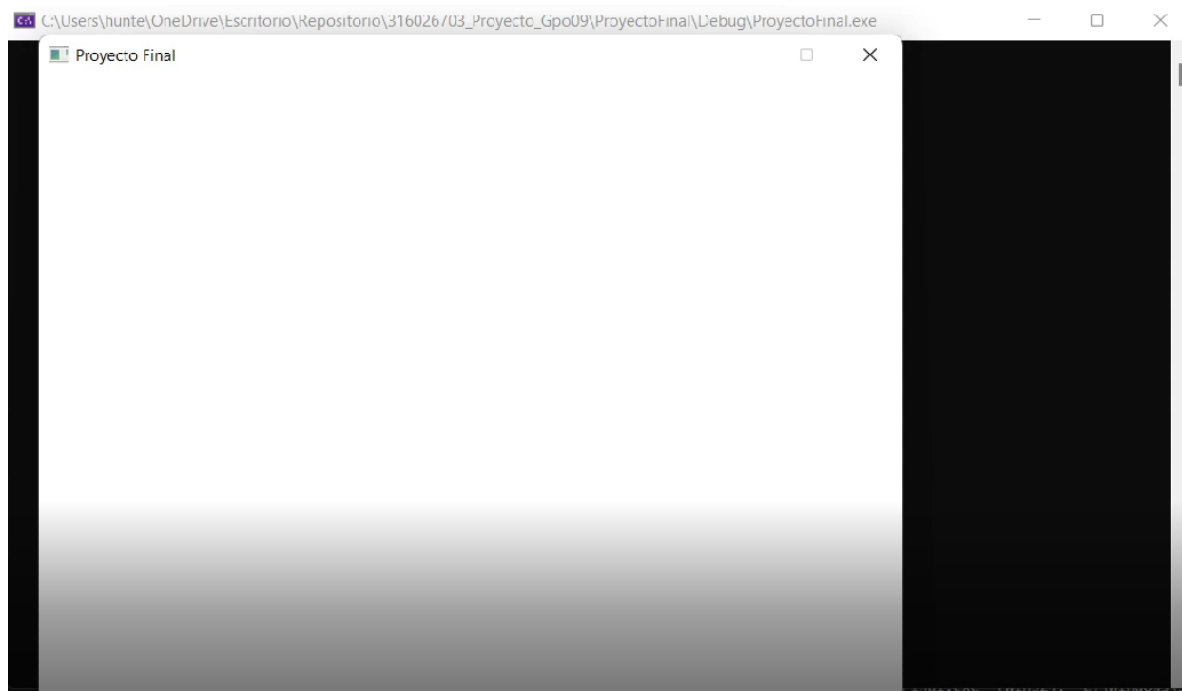
9.- Una vez descomprimido nos regresamos al inicio de la carpeta Release:



10.- Una vez estando en la carpeta de Release seleccionamos el siguiente archivo con doble click para ejecutar el programa del proyecto:

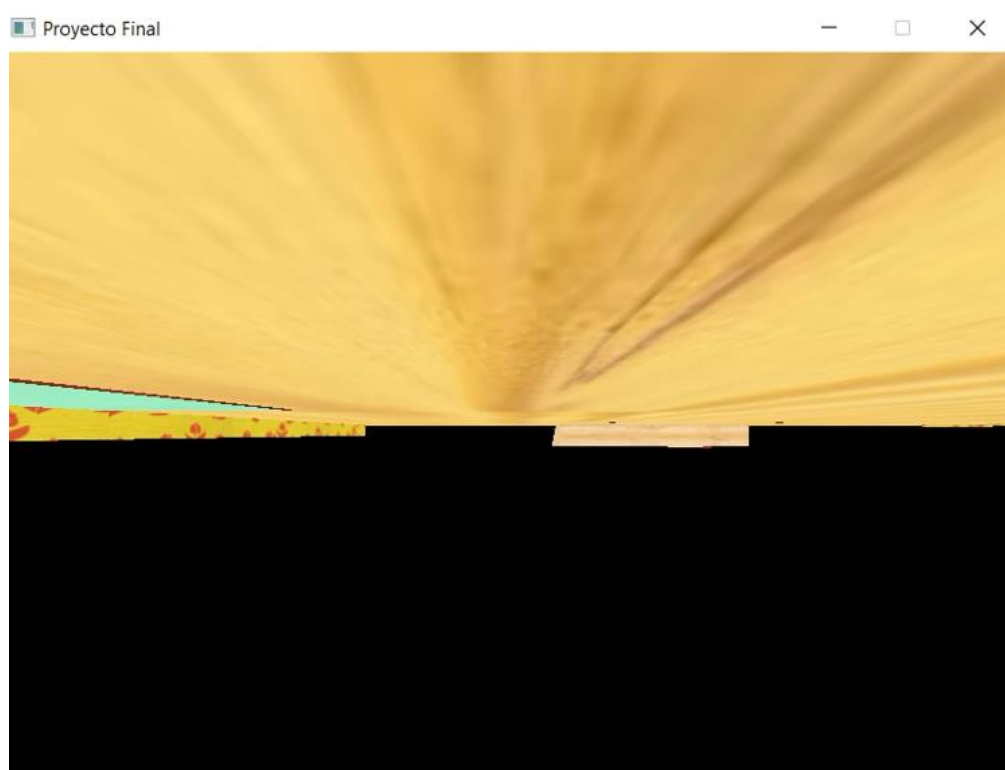
« ProyectoFinal » Release		Buscar en Release		
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño	
images	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos		
Models	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos		
Shaders	27/05/2022 08:55 p. m.	Carpeta de archivos		
316026703_PROYECTOFINAL_GPO04	27/05/2022 08:55 p. m.	Aplicación	233 KB	
assimp-vc140-mt.dll	27/05/2022 08:55 p. m.	Extensión de la ap...	15,705 KB	
glew32.dll	27/05/2022 08:55 p. m.	Extensión de la ap...	381 KB	

10.- Nos aparecerán las siguientes ventanas y esperamos hasta que la aplicación inicie:

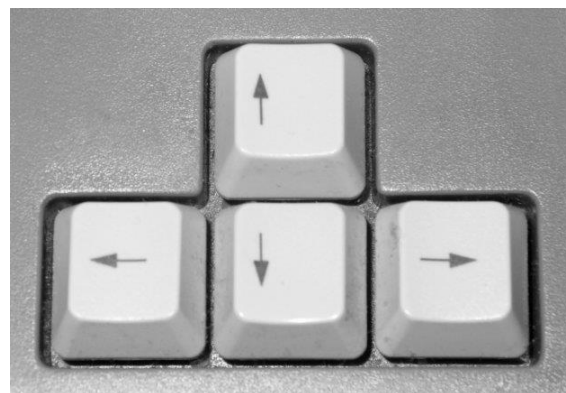


- Movimiento dentro del ambiente

Una vez iniciada la aplicación se nos mostrara de la siguiente forma la ventana:



Ahora bien, para movernos dentro del ambiente tenemos las siguientes teclas a utilizar:



Donde:

w	Mover hacia arriba
A	Mover hacia la izquierda
S	Mover hacia abajo
D	Mover hacia la derecha

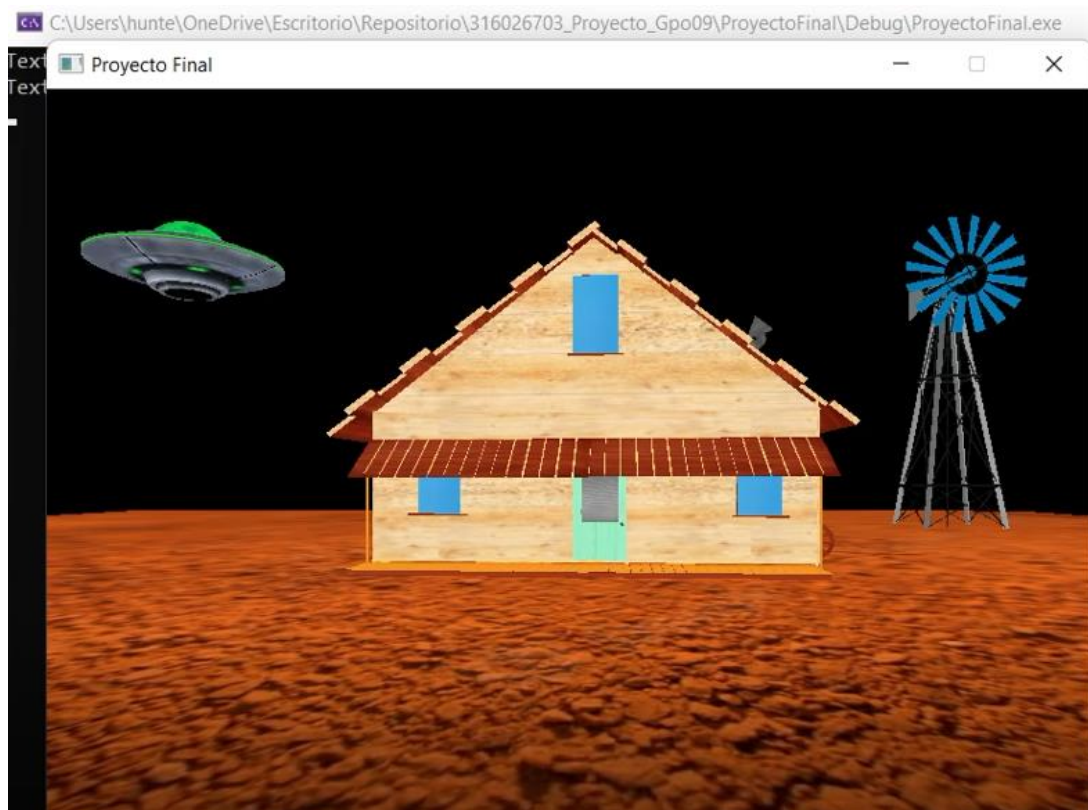
De igual manera utilizamos el ratón para nuestro movimiento de la cámara sintética del programa



Ahora bien, combinado los movimientos del teclado con los del ratón podemos obtener los siguientes movimientos para ejemplificar mejor el programa:

Movimiento hacia la derecha:

Presionamos la tecla S y arrastramos el rato hacia abajo hasta conseguir la siguiente posición del programa.

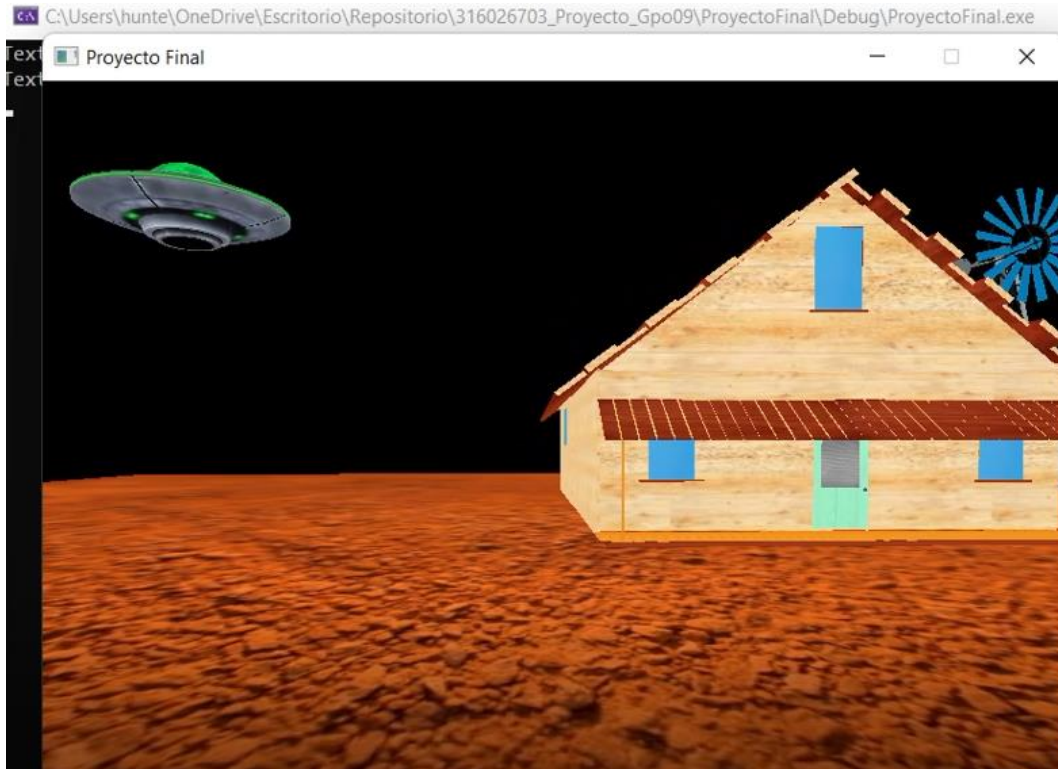


Presionamos la tecla "S" o bien "->" para hacer un movimiento hacia la derecha el cual se puede observar de la siguiente manera:



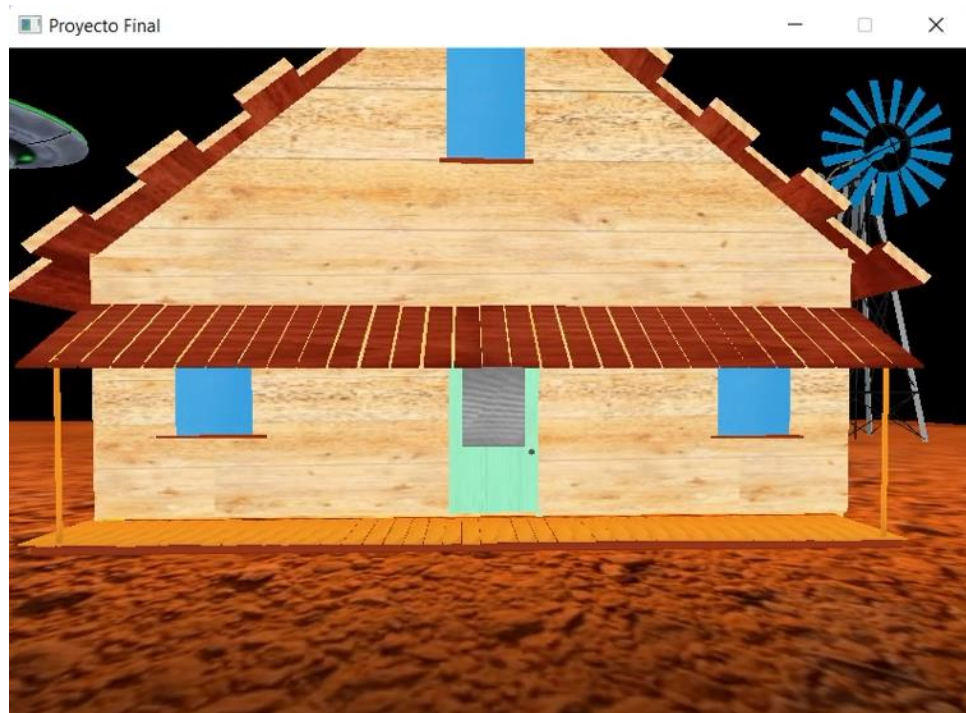
Movimiento hacia la izquierda

Presionamos la tecla "A" o bien "<-" para hacer un movimiento hacia la izquierda el cual se puede observar de la siguiente manera:



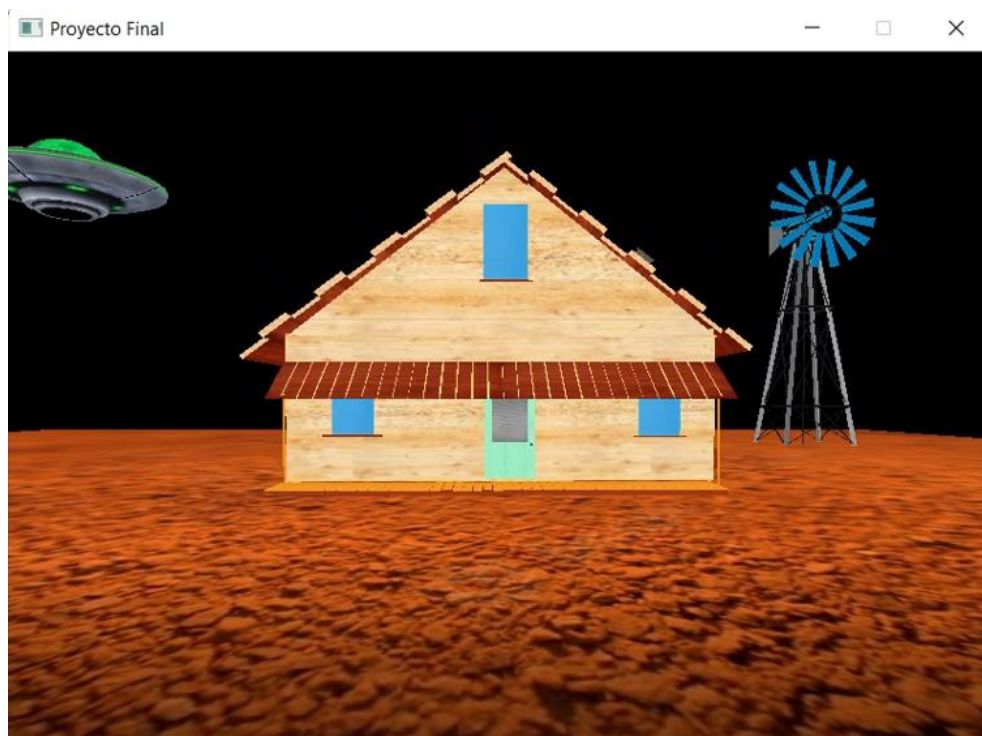
Movimiento hacia adelante

Presionamos la tecla "W" o bien "↑" para hacer un movimiento hacia adelante el cual se puede observar de la siguiente manera:



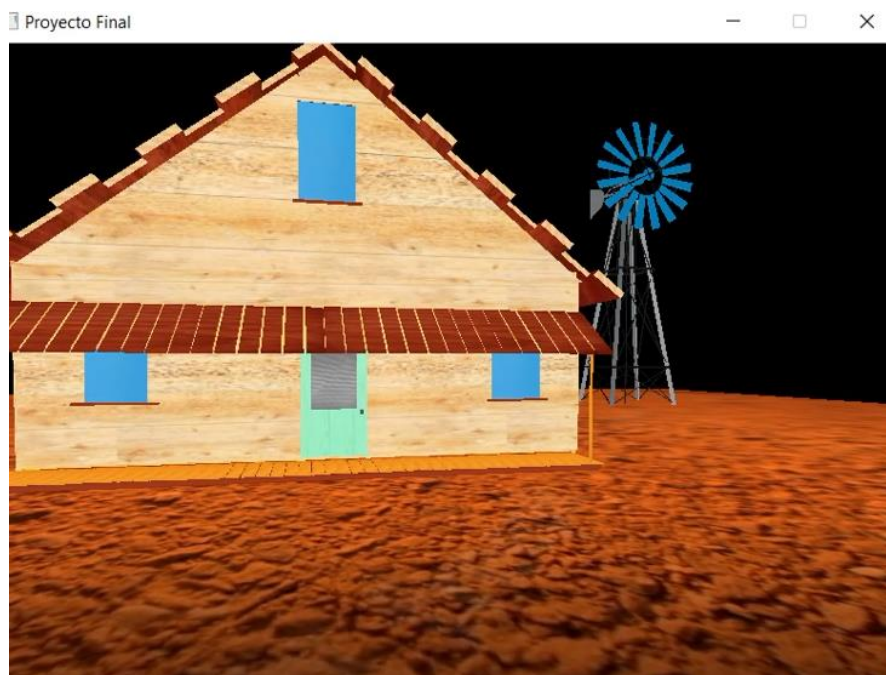
Movimiento hacia atrás

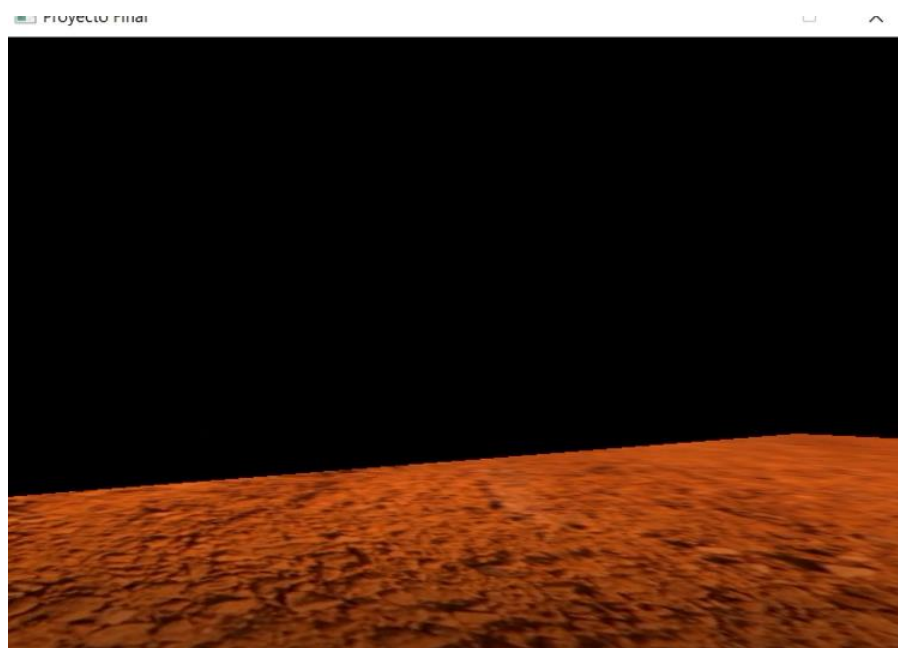
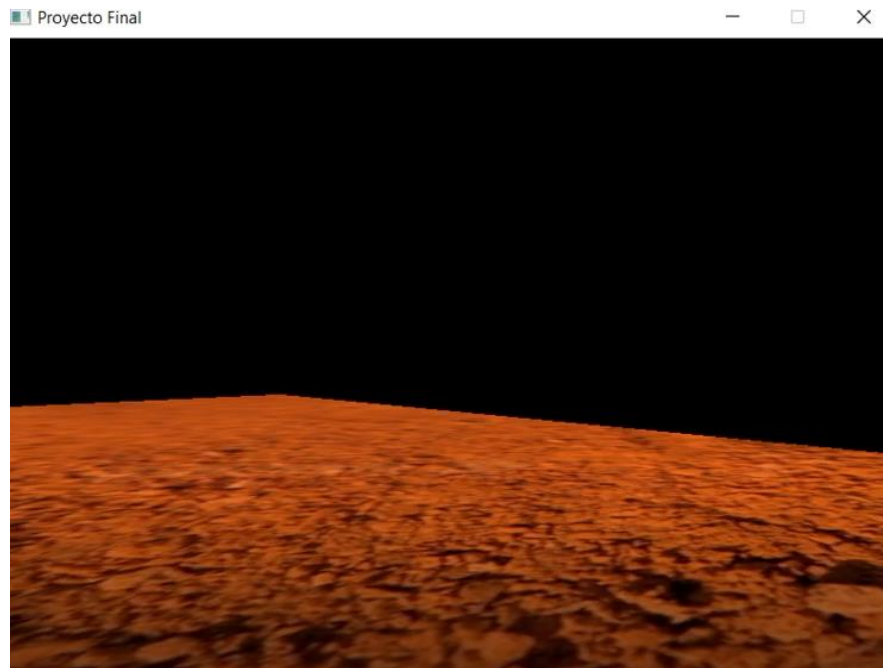
Presionamos la tecla "S" o bien " " para hacer un movimiento hacia atrás el cual se puede observar de la siguiente manera:



Rotación de la cámara

Si hacemos un giro de nuestro mouse hacia la derecha podemos observar que nuestra cámara puede hacer una rotación de 180° de la siguiente manera:






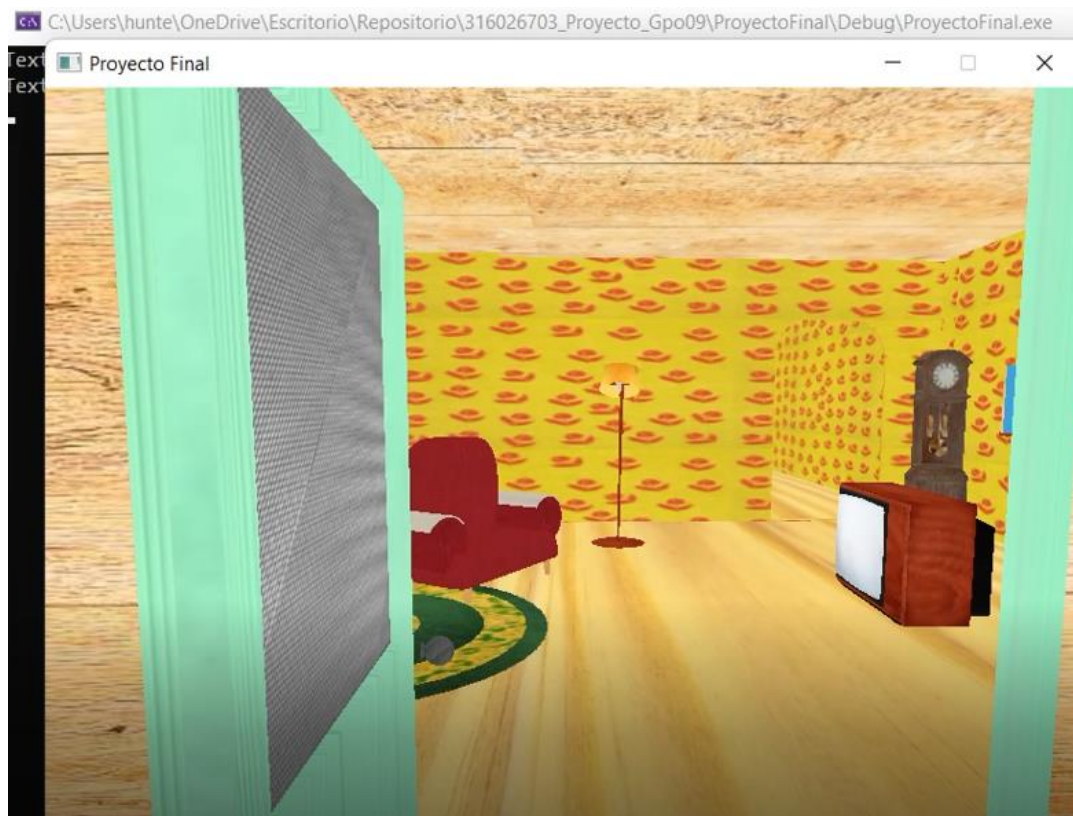


- Teclas para animaciones

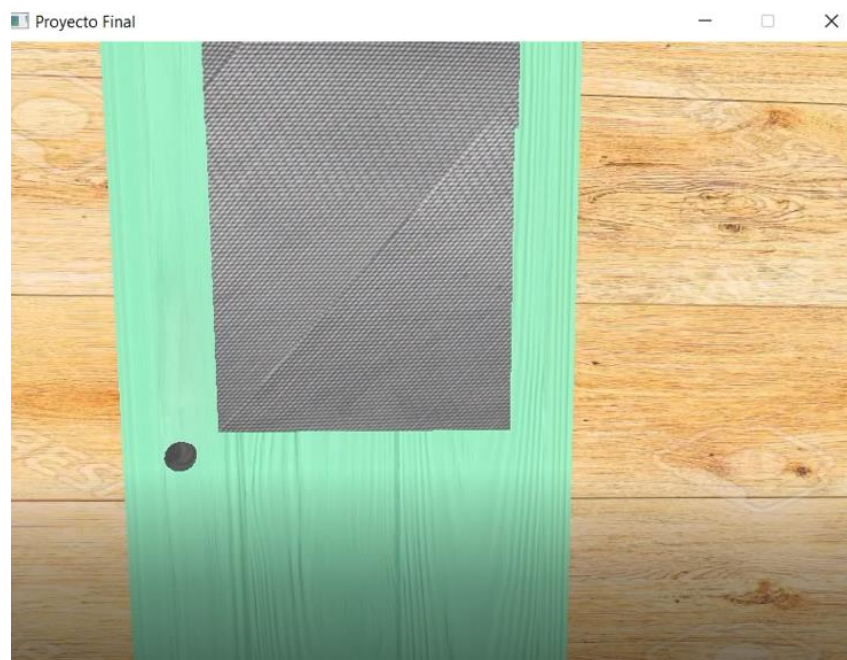
Nuestras animaciones para el programa serán las siguientes y se activaran o desactivaran con su respectiva tecla de la siguiente manera:

Animación de la puerta:


Para poder y abrir la puerta frontal de nuestra casa ocupamos presionar la tecla  y se abrirá de la siguiente manera:

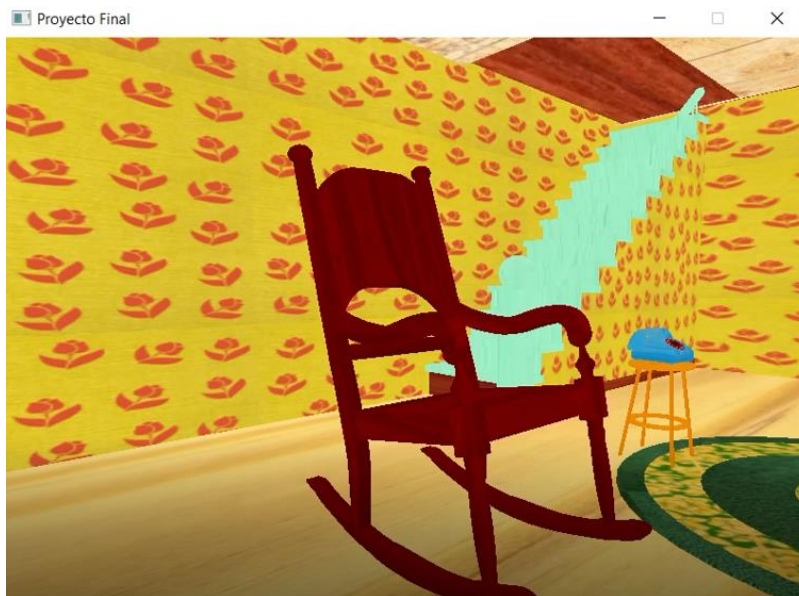
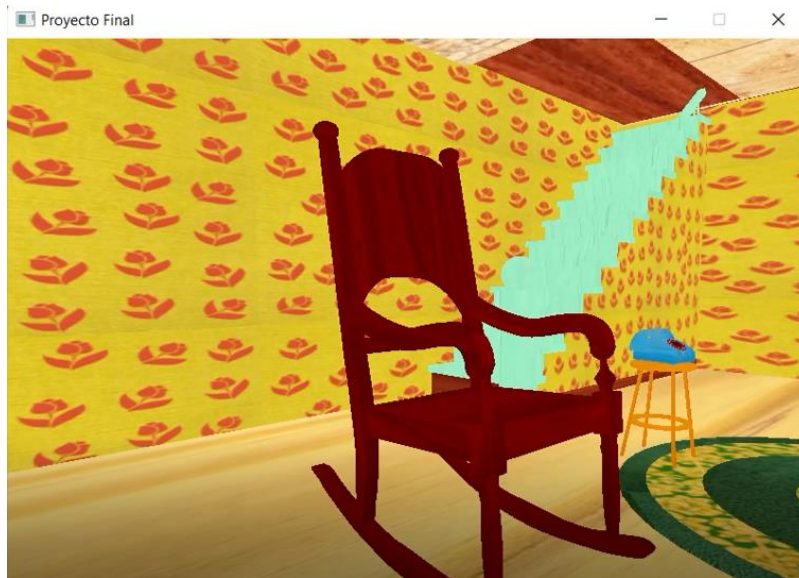


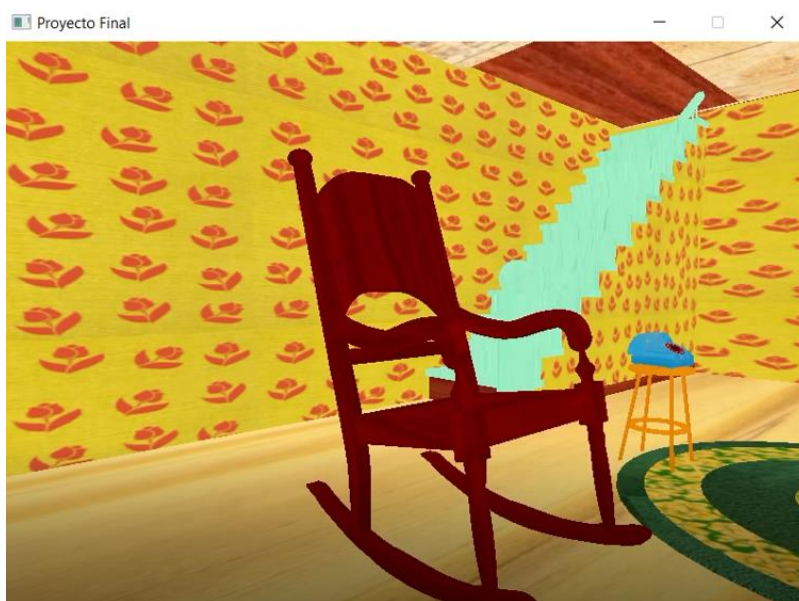
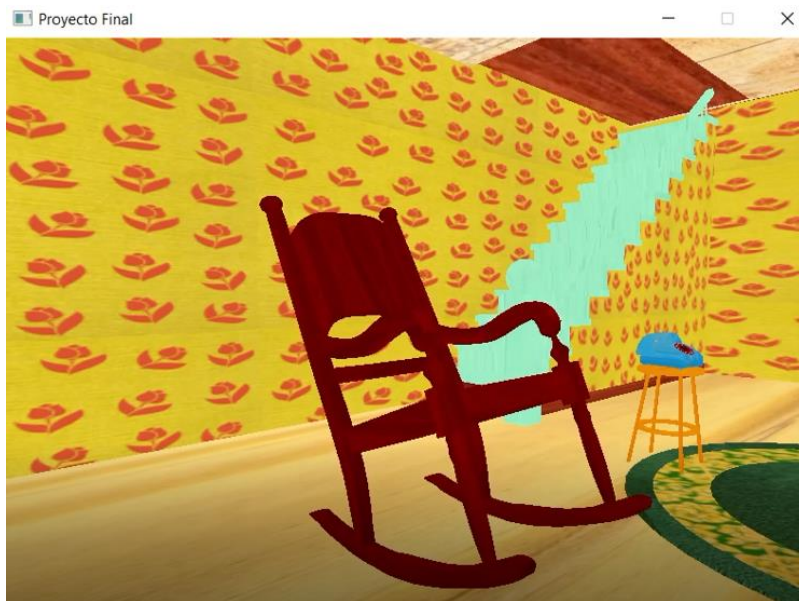
Para cerrar la puerta se ocupara la misma tecla solo que tenemos que esperar hasta que termine su recorrido de apertura para poder activar la animación del cerrado.

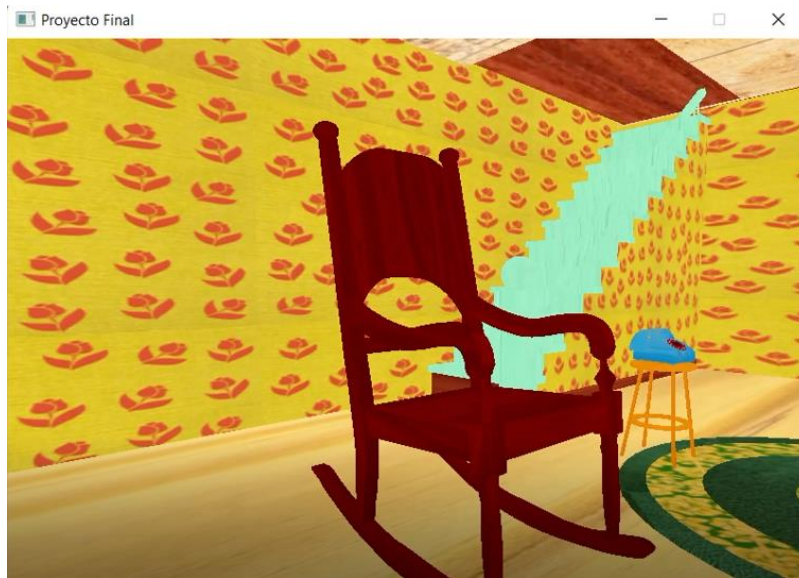



Animación Mecedora

Para activar el movimiento de la mecedora ocupamos presionar la tecla  y se moverá hacia atrás y hacia delante de manera automática de la siguiente manera:



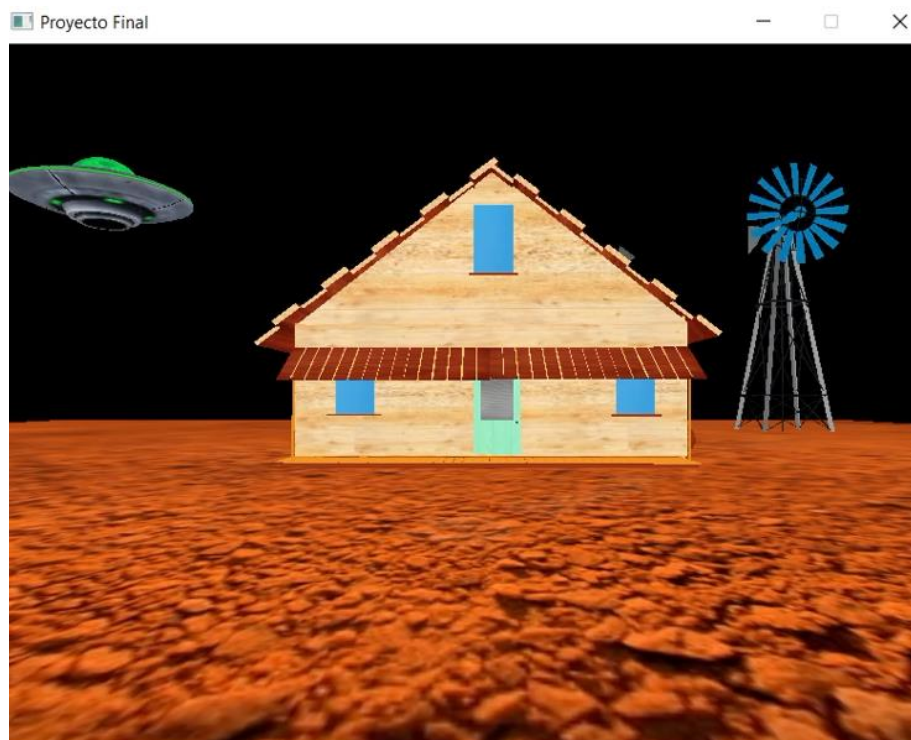




Esta al ser una animación automática necesitamos una tecla especial para poder parar la animación, dicha tecla será la  .

Animación Molino

Para poder apreciar esta animación tenemos que salirnos del interior de la casa, entonces nos colocamos aproximadamente en la siguiente posición.

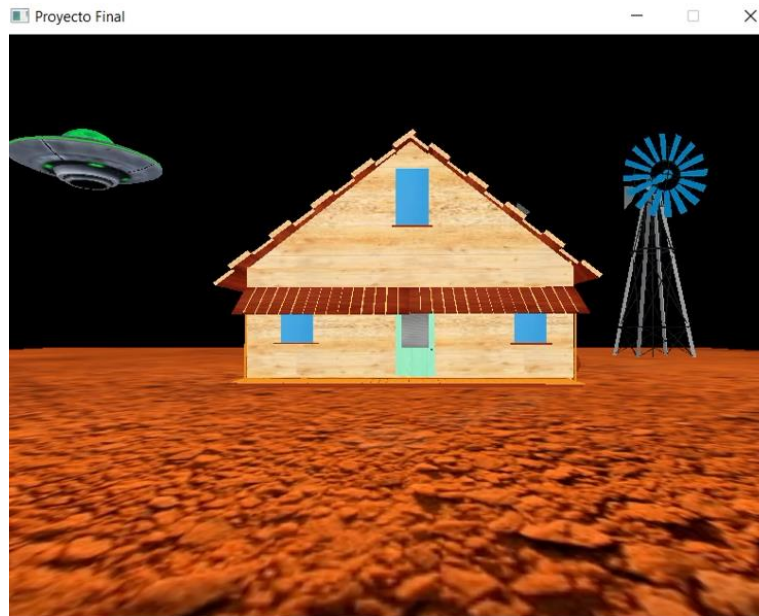


Para activar la animación del molino utilizaremos la tecla



la cual activara el movimiento

de 180 grados del molino.



Nuevamente al ser esta una animación automática necesitamos para la animación con una tecla especial, la cual en este caso será la tecla



Animación de la nave espacial.

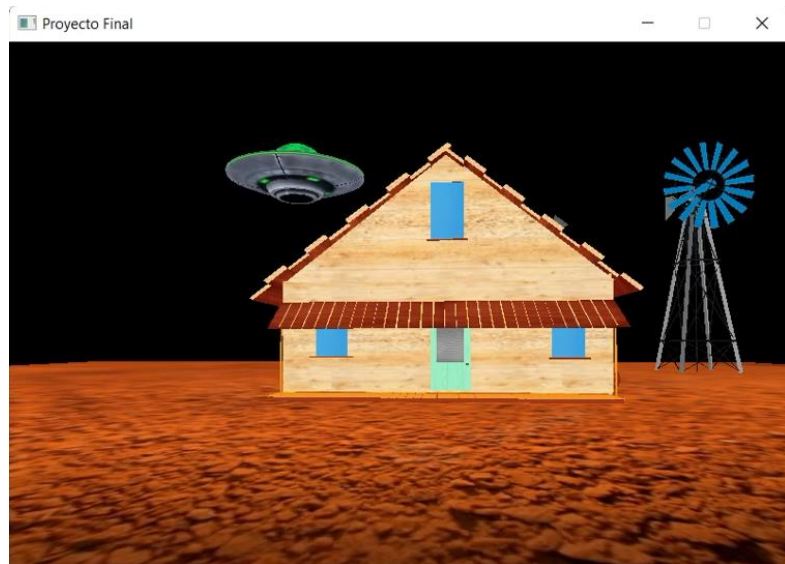
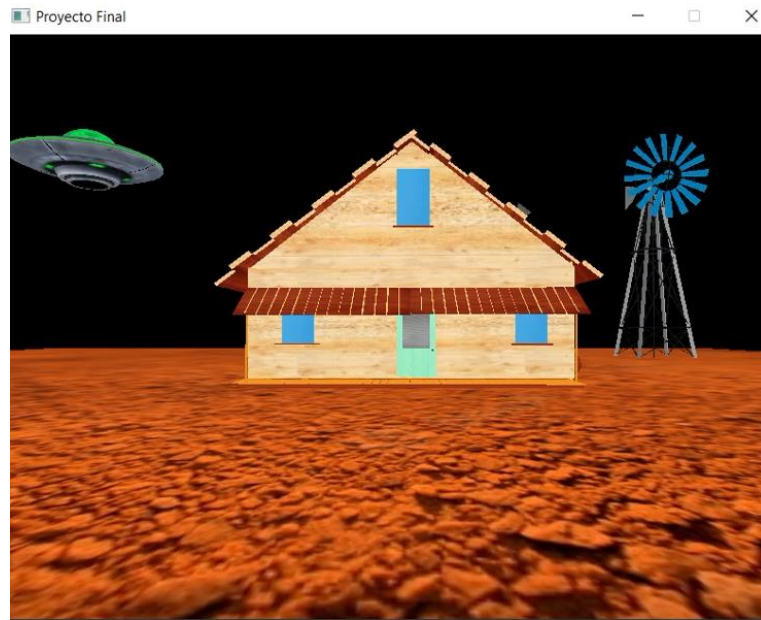
La nave funcionara con 3 teclas básicas: "I", "O" y "X" y se utilizaran de la siguiente manera respectivamente.

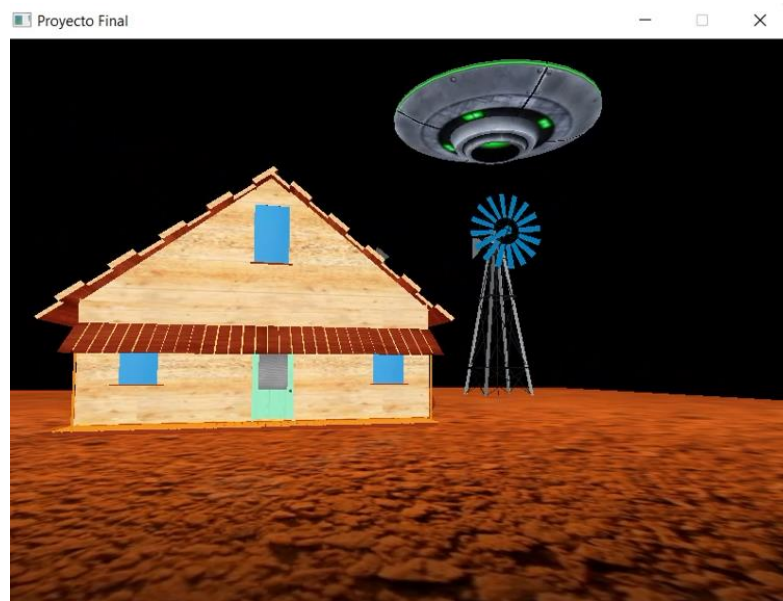
- Primer recorrido de la nave

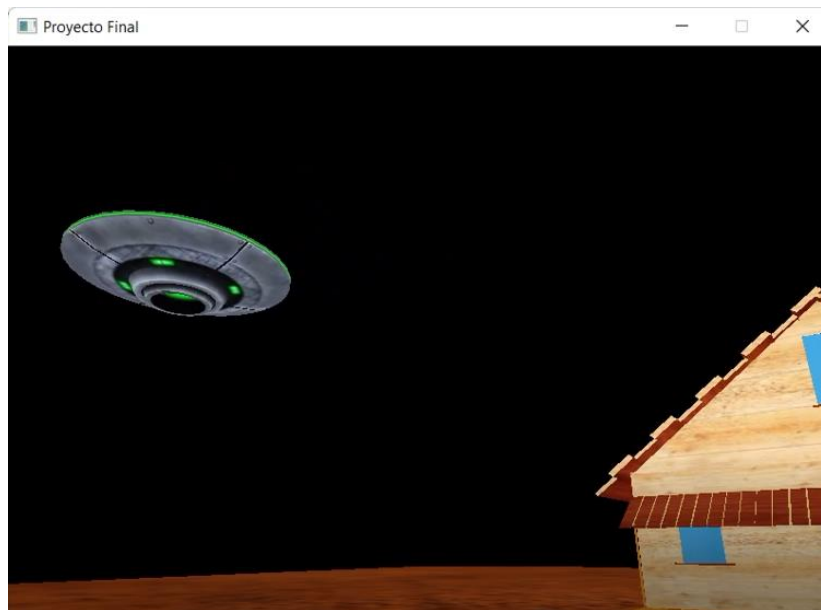
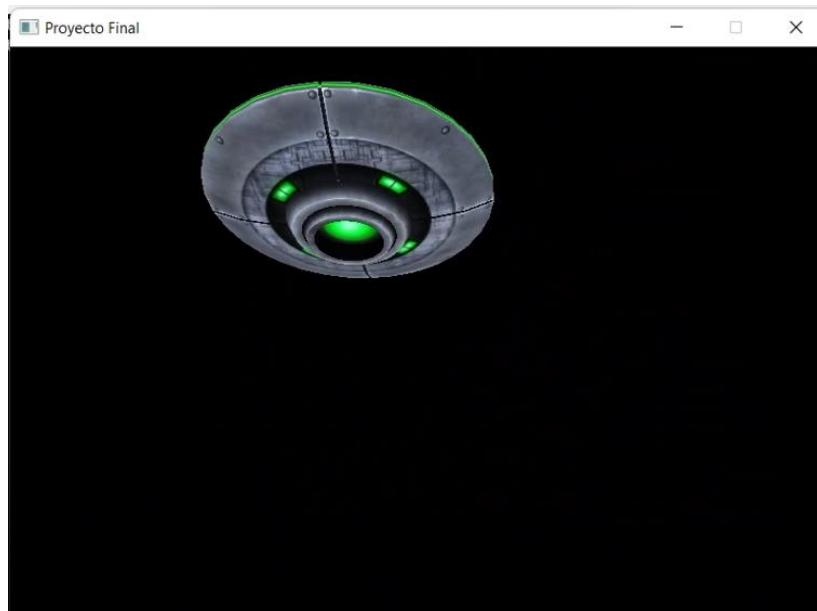
Para activar este recorrido se utilizará la tecla

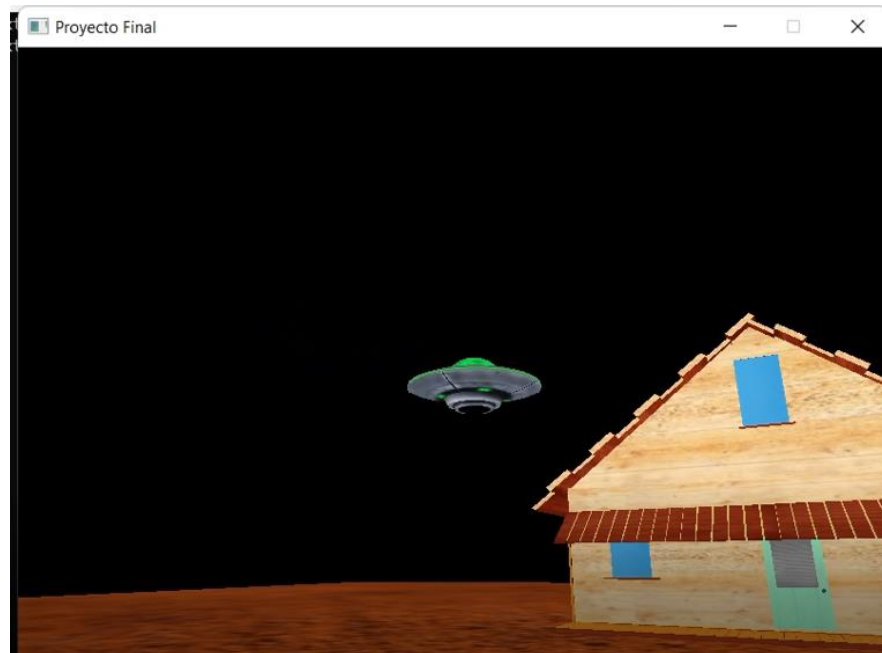



y se observará de la siguiente manera aproximadamente:

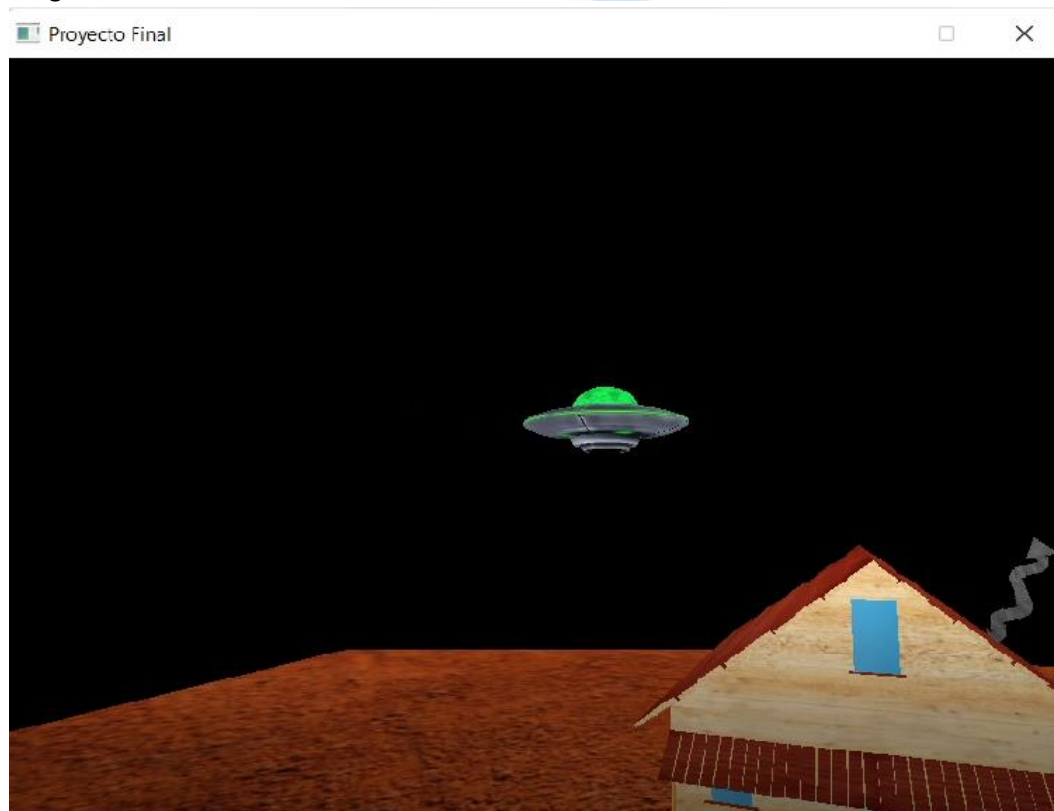


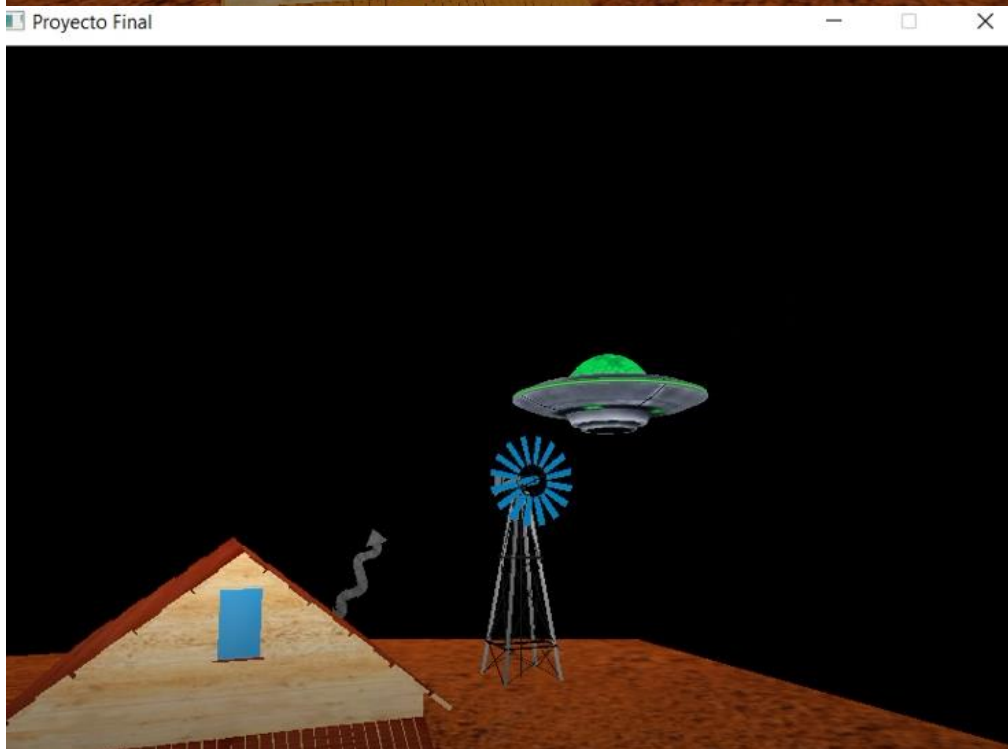


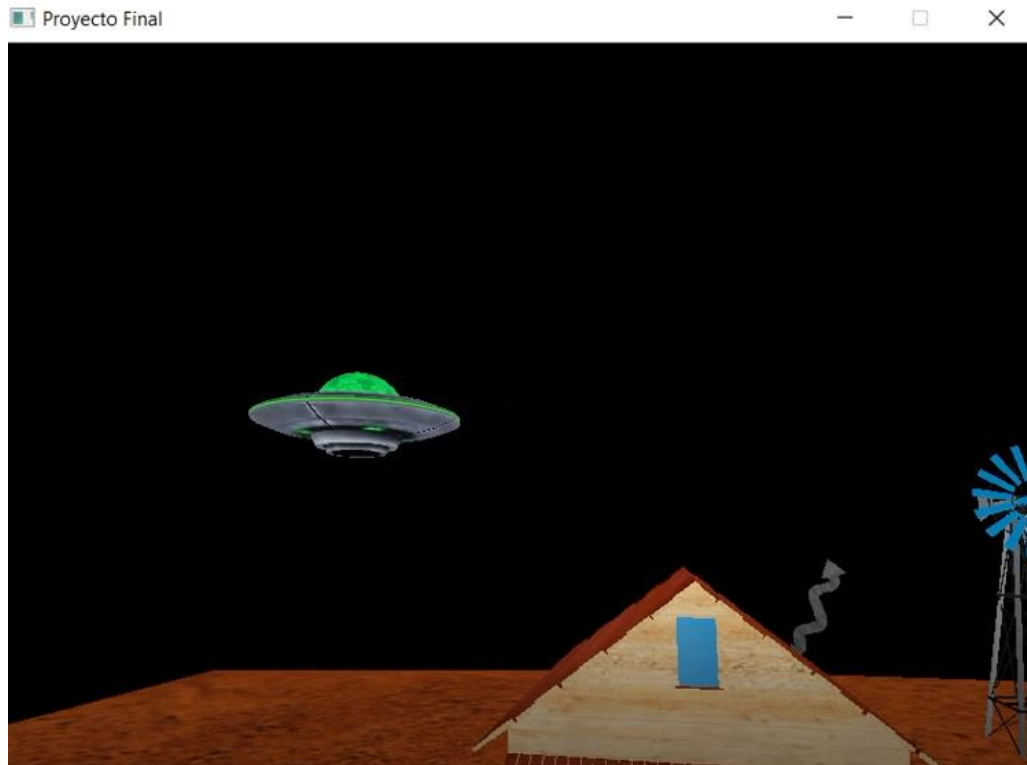




- Para el segundo recorrido se utilizará la tecla  y el movimiento se observará de la siguiente manera:







Este movimiento va a variar dependiendo donde se encuentre la nave ya que toma como punto inicial de la animación la posición donde se encuentra la nave.

Por último, de igual manera al ser una animación automática necesitamos una tecla especial para detener la animación, para este caso será la tecla



[Link de visualización del ejecutable](#)

Para un mejor entendimiento del funcionamiento del proyecto se puede visitar la siguiente liga para observar un video del funcionamiento.

https://youtu.be/H4WATu_Yc-A