



Universidad Nacional Autónoma de  
México.

Facultad de Ingeniería.



Computación Gráfica e Interacción  
Humano-Computadora.

Grupo 4.

Profesor: Ing. Carlos Aldair Roman Balburna.

Alumno: Jorge Octavio Barcenás Avelar.

Proyecto Final.

*Manual Técnico.*

# Contenido

<b>Introducción</b>	<b>2</b>
<b>Objetivo</b>	<b>2</b>
<b>Alcances</b>	<b>2</b>
<b>Limitantes</b>	<b>2</b>
<b>Diagrama de Gantt</b>	<b>3</b>
<b>Marco Teórico.</b>	<b>5</b>
<b>Descripción del código</b>	<b>7</b>
Lista de variables.	8
<b>Conclusión</b>	<b>23</b>
<b>Referencias.</b>	<b>23</b>

## Introducción

El curso de Computación Gráfica e Interacción Humano-Computadora, es aquella materia que acerca al alumno a conocer las técnicas básicas de la computación gráfica, el siguiente trabajo está dirigido a que el alumno demuestre su conocimiento adquirido tanto en la parte teórica como práctica.

## Objetivo

El alumno deberá aplicar y demostrar los conocimientos adquiridos durante todo el curso.

## Alcances

Se recreará el primer piso de la casa de los personajes principales de la serie “Hora de aventura”, el cual está conformado por un cuarto que sirve como cocina y sala, y un segundo cuarto que sirve como baño, en un espacio tridimensional utilizando el software de modelado Maya y Open GL.

Se modelaran 11 objetos y 4 personajes.

Se modelará la fachada de la casa.

Se tendrán 5 animaciones, de las cuales 3 son sencillas y 2 complejas.

Se hará uso del manejo de una cámara con la cual se pueda recorrer el ambiente creado.

## Limitantes

La falta de conocimiento de las herramientas dentro del software de modelado Maya.

Es necesario mencionar que para todas las rutas que se usen en este documento se tomará como punto de partida la página inicial de nuestro repositorio <https://github.com/JOBA25/ProyectoComputacionGrafica>

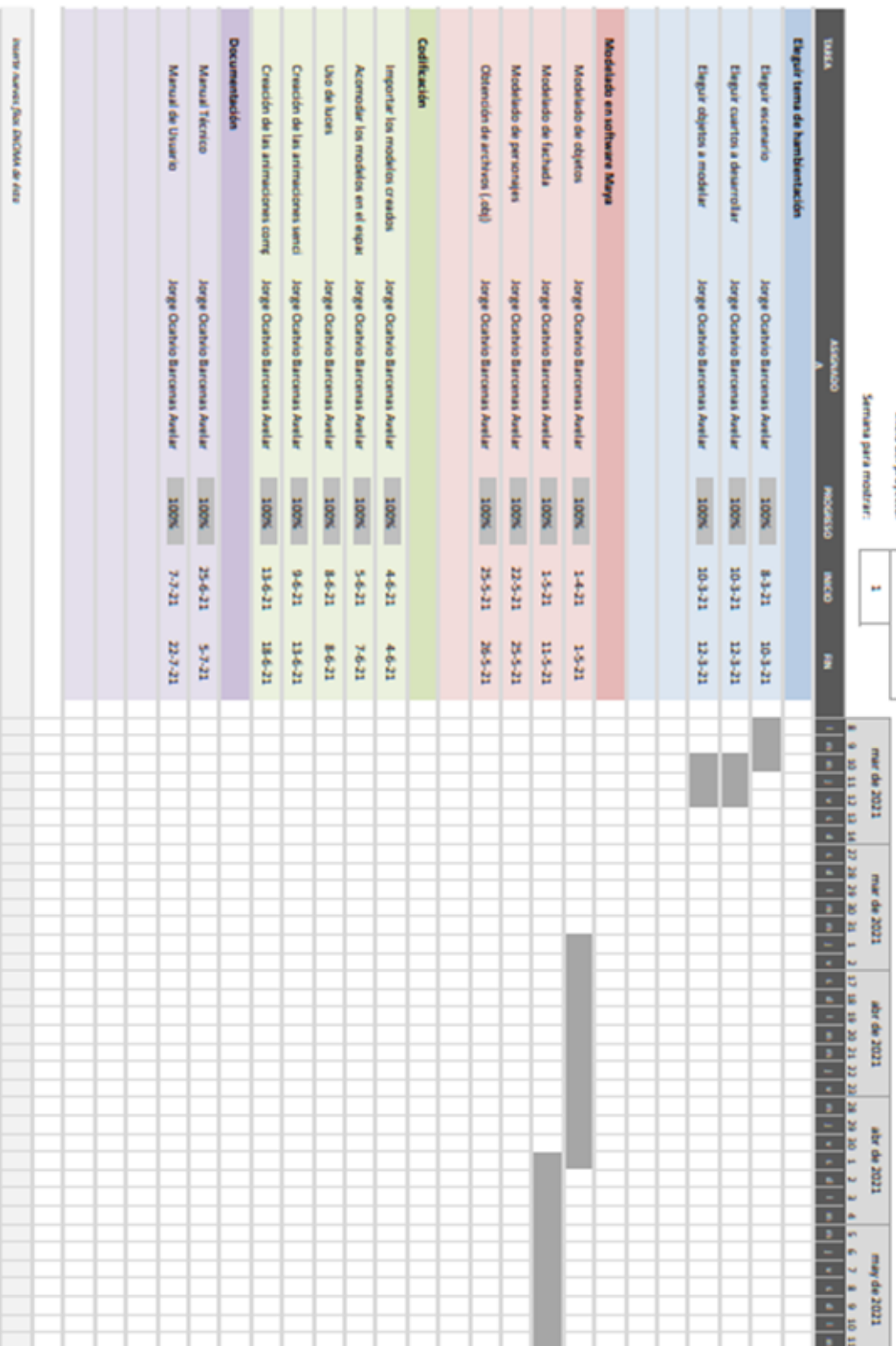
## Proyecto Final Computación Gráfica

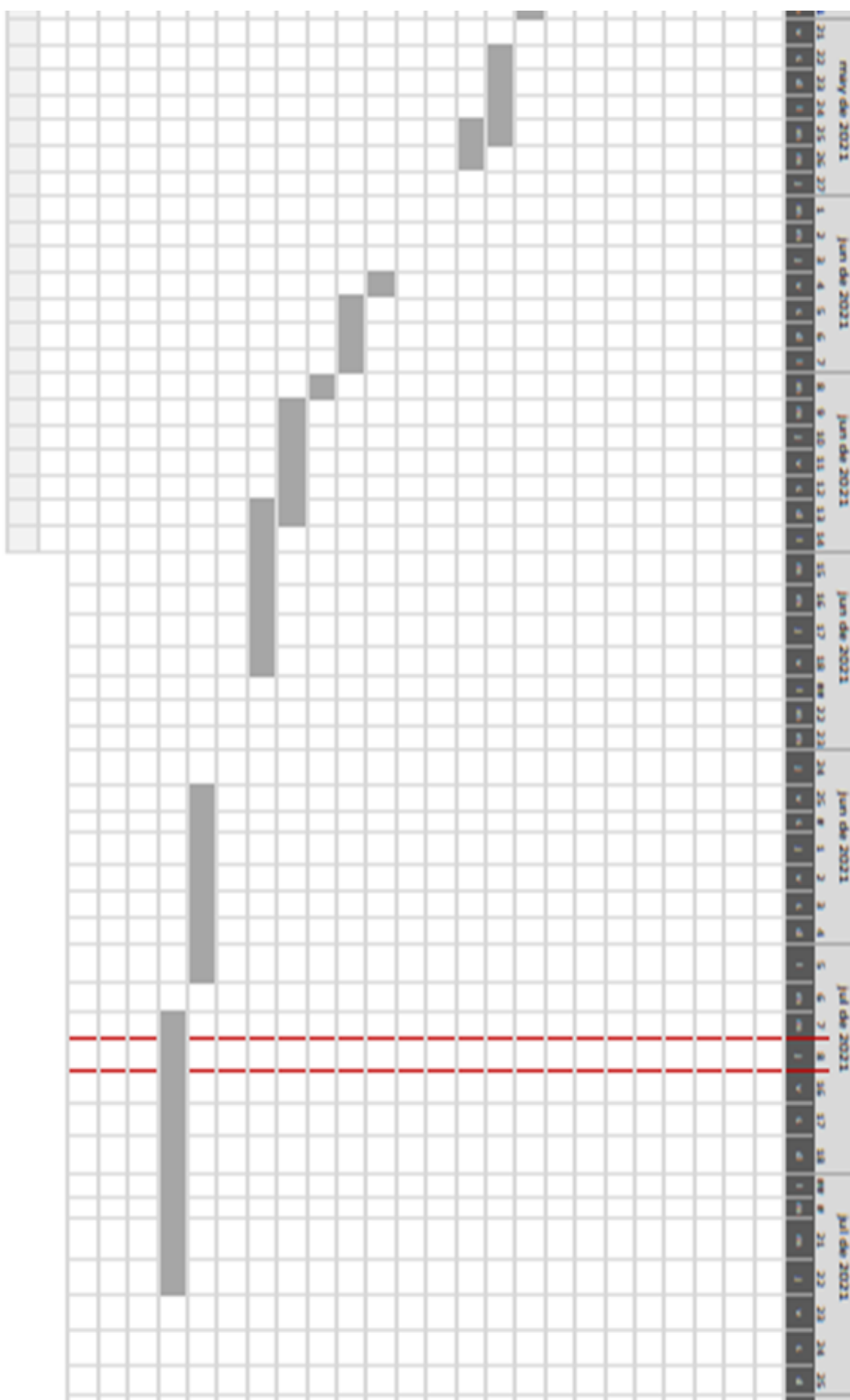
Universidad Nacional Autónoma de México

Jorge Ocatvlio Barcenaz Avellar

**Inicio del proyecto:**

Jun, 08/03/2023

[Seems para mostrar:](#)



Para una mejor visualización consultar el archivo “[pfcg.xlsx](#)” en la carpeta “Manuales y Documentos”.

## Marco Teórico.

### Shader.

Un shader es un conjunto de instrucciones y cálculos que serán ejecutadas en la tarjeta gráfica utilizando lenguaje GLSL (OpenGL Shading Language), con el shader es posible mandar información tal como lo son color, luz, textura, posición, rotación, escalamiento, etc.

### Vertex shader.

El vertex shader es el responsable de ser quien reciba la información de primitivas, bordes o vértices, además de información de traslación, rotación o escalamiento.

### Fragment shader.

El fragment shader es quien recibe la información del vertex shader que paso por el proceso de rasterización donde se obtiene cada uno de los píxeles, se hace un muestreo entre todos los píxeles y se entintan o texturizan según sea necesario.

### VBO (Vertex buffer object).

Es el buffer de memoria que contiene la información acerca de los vértices donde se manda información de posición, color, normales, etc.

### VAO (Vertex array object).

Es un objeto el cual contiene uno o más VBO dándoles un índice dentro de sí.

### EBO (Element buffer object).

El EBO nos ayuda a indexar la información dentro del VAO y facilitar su manejo.

### Proyección en perspectiva.

En la proyección en perspectiva tendremos un punto de fuga o centro de proyección, esto es la principal característica de esta proyección lo cual trae consigo beneficios como son el obtener la sensación de profundidad en los objetos.

### Modelado jerárquico.

Es un modelo de datos en el cual los datos son organizados en una estructura parecida a un árbol. La estructura permite a la información tener relaciones del tipo padre/hijo, donde cada padre puede tener varios hijos pero un hijo solo puede tener un padre. Este modelo es utilizado para obtener las animaciones por keyframes.

### Cámara sintética.

Este tipo de cámara nos permitirá poder movernos dentro del ambiente creado.

### Iluminación.

- Componente ambiental: Es la luz que va a incidir en todo nuestro espacio.

- Componente difusa: este componente simula el impacto direccional que un rayo de luz tiene sobre un objeto.
- Componente especular: Simula el punto brillante de una luz que aparece en los objetos en los que incide.

Luz direccional.

permite iluminar todo el espacio de nuestro ambiente, simulando al sol, ya que emana haces de luz en una dirección específica.

Point light o luz puntual.

Esta luz emana haces de luz en todas direcciones para formar un punto de luz, simulando un foco.

Este tipo de luz utiliza un factor de atenuación el cual está dado por la siguiente fórmula:

$$F_{att} = \frac{1.0}{1.0 + K_L * d + K_q * d^2}$$

donde el término lineal  $K_L$  se multiplica por la distancia que reduce la intensidad de forma lineal. El término cuadrático  $K_q$  se multiplica por el cuadrado de la distancia y establece una disminución cuadrática de la intensidad de la fuente de luz.

Spotlight o luz de reflector.

Esta luz simula el efecto de una lámpara o reflector, en donde sus rayos son acotados, además se hace uso de un cono interior y uno exterior.

en esta Luz son usados los siguientes términos:

LightDir es el vector que apunta desde el fragmento a la fuente de luz.

SpotDir es la dirección a la que apunta el proyector.

Phi es el ángulo de corte que especifica el radio del foco. Todo lo que esté fuera de este ángulo no estará iluminado por el foco.

Theta es el ángulo entre el vector LightDir y el vector SpotDir. Este ángulo debe ser menor al de phi para estar dentro del foco.

Textura.

Es una imagen tratada en el espacio (u, v) que es asignada a una figura tridimensional para darle un mayor realismo.

Skybox.

Es una técnica de texturizado para el ambiente el cual consiste en crear un cubo gigante y texturizarlo por dentro.

Animación.

Una animación es una visualización de los cambios de las propiedades de un objeto.

Animación por keyframes.

En este tipo de animación se tiene un conjunto de posiciones las cuales ordenamos en forma cronológica, tomamos una posición y la posición siguiente a esta y las nombraremos posición inicial y posición final, el siguiente paso será calcular las posiciones intermedias necesarias para poder llegar de la posición inicial a la final por medio del uso de la interpolación.

## Descripción del código

A continuación se hará la descripción de las partes más importantes dentro del código usado. Comenzaremos con los archivos no principales.

En la siguiente ruta “ProyectoFinal/External Libraries” se encuentran diferentes carpetas de las cuales haremos mención de sus funciones:

- La carpeta “GLFW” contiene los archivos necesarios que ayudarán al manejo de ventanas.
- La carpeta “GLEW” contiene archivos necesarios para el manejo de funciones de OpenGL.
- La carpeta “glm” ayuda a realizar los cálculos matemáticos necesarios para trabajar las matrices de vista, proyección y modelo y poder trabajar con la traslación y rotación de los objetos.
- La carpeta “assimp” nos va a permitir trabajar con modelos 3D.

Dentro de la ruta “ProyectoFinal/ProyectoFinal/” se encuentran los archivos principales para el funcionamiento del proyecto.

El archivo “camera.h” sirve para crear, posicionar la cámara sintentica, definir valores de configuración, como la sensibilidad, al rango de apertura, la velocidad con que se moverá y contiene las funciones que nos ayudarán a atrapar los eventos del teclado y el movimiento del mouse.

Al archivo lighting.vs se le mandan las posiciones del fragmento, las normales y coordenadas de textura, se calculan la matrices de proyección, vista y modelo, para que pueda devolver las normales, la posición del fragmento que se esté trabajando y las coordenadas de textura. Se hace la multiplicación de las matrices proyección, vista y modelo para conseguir la posición de la cámara, se calcula la posición de fragmento multiplicando la matriz de modelo por la posición, se trabaja la normalización de las normales para que apunten correctamente, después de esto se pasa al fragment shader.

Al archivo lighting.frag en un inicio se define el número total de point lights que se usarán, se recibe la estructura de los materiales con sus componentes ambiental, difusa, especular y brillo, la estructura de la luz direccional con sus componentes de dirección, ambiental, difusa y especular, la estructura de las point light con sus componentes de posición, ambiental, difusa, especular, la estructura de la spotlight



con sus componentes de posición, dirección, cono interior, cono exterior, ambiental, difusa, especular y sus términos lineal, constante, cuadrático, así como los vectores de posición de fragmento, normal y de coordenadas de textura provenientes del vertex shader, y como salida se tendrá el color de ese fragmento.

El archivo `lamp.vs` recibe la posición, las matrices de vista, modelo y proyección, y manda la posición al fragment shader.

El archivo `"lamp.frag"` únicamente devuelve el color.

El archivo `"Mesh.h"` es el encargado de mandar el objeto a `"Model.h"` y mandarlo al shader.

El archivo `"Model.h"` es el encargado de texturizar y dibujar los objetos. Una de las funciones más importantes dentro de este archivo es la función `"Draw"`, la cual manda la geometría al shader.

El archivo `"modelLoading.vs"` es el encargo de funcionar como vertex shader, recibiendo posiciones, normales y coordenadas de textura, las matrices de modelo, vista y proyección y mandando toda esta información al fragment shader.

El archivo `"modelLoading.frag"` es el responsable de desplegar la textura difusa del modelo 3D.

Los archivos `"SkyBox.vs"` y `"SkyBox.frag"` ayudan a poner en práctica la técnica de skybox capturando la posición de las imágenes y se le envían al cubo gigante que rodea nuestro ambiente.

El archivo `"Main_proyectoFinal.cpp"` es donde se tendrá el hilo principal del programa.

#### Lista de variables.

Nombre de la variable	Tipo	Uso
WIDTH	int	Alto de la pantalla donde se verá el ambiente virtual.
HEIGHT	int	Ancho de la pantalla donde se verá el ambiente virtual.
camera	Camera	Camará que nos ayuda a movernos dentro del ambiente.
lastX	float	Posición del mouse en el eje X.
lastY	float	Posición del mouse en el eje Y.
firstMouse	bool	Ayuda a la activación de la detección de la posición del mouse.
deltaTime	float	Tiempo entre cada frame.

lastFrame	float	Último frame.
rotPiernalzqBmo rotPiernaDerBmo rotBrazolzqBmo rotBrazoDerBmo	float	Ayudan a la rotación de las piernas y los brazos del personaje BMO.
rotPiernalzqFinn rotPiernaDerFinn rot posXPiDe posZPiDe posXPilz posZPilz	float	Ayudan a la rotación de las extremidades del personaje Finn.
MAX_FRAMES_BMO	int	Máximo de frames para el personaje BMO.
MAX_FRAMES_FINN	int	Máximo de frames para el personaje Finn.
i_max_steps	int	Máximo de pasos para las animaciones de Keyframes.
i_curr_steps i_curr_steps_f	int	Ayuda a saber en cual paso se encuentran las animaciones de los personajes Finn y BMO.
KeyFrameBMO	array	Arreglo de la estructura en donde se guardarán las posiciones del personaje BMO.
FrameIndexBMO	int	Número de frames de la animación de BMO.
playB	bool	Ayuda a activar la animación de BMO.
playIndex	int	Índice usado para entrar dentro del array KeyFrameBMO.
KeyFrameFinn	array	Arreglo de la estructura en donde se guardarán las posiciones del personaje Finn.
FrameIndexFinn	int	Número de frames de la animación de Finn.
playF	bool	Ayuda a activar la animación de Finn.
playIndexF	int	Índice usado para entrar dentro del array KeyFrameFinn.
pointLightPositions	array vec3	Arreglo con los vectores de las posiciones de los poin lights que usaremos.
patoX patoZ	float	Posiciones iniciales del pato.
patoRot	float	Rotación del pato.
circuitoPato	bool	Ayuda a la activación de la animación del pato.
recorrido1Pato recorrido2Pato	bool	Ayudan a la activación de los diferentes recorridos de la animación del pato.
caracolX caracolZ	float	Posiciones iniciales del caracol.
caracolRot	float	Rotación del caracol.
circuitoCaracol	bool	Ayuda a la activación de la animación del caracol..
recorrido1Caracol recorrido2Caracol recorrido3Caracol recorrido4Caracol		Ayudan a la activación de los diferentes recorridos de la animación del caracol.

hotcakeY hotcakeRot	float float	Posición inicial del hot cake en el eje Y. Rotación del hot cake
circuitoHotcake	bool	Ayuda a la activación de la animación del caracol..
recorrido1Hotcake recorrido2Hotcake recorrido3Hotcake	bool	Ayudan a la activación de los diferentes recorridos de la animación del hot cake.

Al comienzo del archivo se tiene la inclusión de bibliotecas y la declaración de variables y estructuras necesarias.

Iniciamos con la inclusión de bibliotecas:

```

1  #include <iostream>
2  #include <cmath>
3
4  // GLEW
5  #include <GL/glew.h>
6
7  // GLFW
8  #include <GLFW/glfw3.h>
9
10 // Other Libs
11 #include "stb_image.h"
12
13 // GLM Mathematics
14 #include <glm/glm.hpp>
15 #include <glm/gtc/matrix_transform.hpp>
16 #include <glm/gtc/type_ptr.hpp>
17
18 //Load Models
19 #include "SOIL2/SOIL2.h"
20
21
22 // Other includes
23 #include "Shader.h"
24 #include "Camera.h"
25 #include "Model.h"
26 #include "Texture.h"
27

```

En seguida se encuentra la declaración de las funciones que usaremos en el código:

```

28 // Function prototypes
29 void KeyCallback(GLFWwindow *window, int key, int scancode, int action, int mode);
30 void MouseCallback(GLFWwindow *window, double xPos, double yPos);
31 void DoMovement();
32 void animacion();
33

```

A continuación se tiene las variables necesarias para las dimensiones de la ventana en que se verá la ejecución del programa y para el uso de la cámara:

```
34 // Window dimensions
35 const GLuint WIDTH = 1000, HEIGHT = 800;
36 int SCREEN_WIDTH, SCREEN_HEIGHT;
37
38 // Camera
39 Camera camera(glm::vec3(0.0f, 3.0f, 0.0f));
40 GLfloat lastX = WIDTH / 2.0;
41 GLfloat lastY = HEIGHT / 2.0;
42 bool keys[1024];
43 bool firstMouse = true;
```

Declaramos las variables globales que se obtendrán los valores de las estructuras creadas para los personajes y que se llevarán a los respectivos modelos para observar las animaciones por Key Frame, y declaramos las constantes del número máximo de posiciones que tienen cada uno:

```
54 // variables usadas para las animaciones de Keyframes
55 float rotPiernaIzqBmo = 0, rotPiernaDerBmo = 0, rotBrazoIzqBmo = 0, rotBrazoDerBmo = 0;
56
57 glm::vec3 PosIni(0.0f, 0.0f, 0.0f);
58 float posX = PosIni.x, posY = PosIni.y, posZ = PosIni.z;
59 float rotPiernaIzqFinn = 0, rotPiernaDerFinn = 0;
60 float rot = 0, posXPiDe = -0.7, posZPiDe = 0;
61 float posXPiIz = 0.7, posZPiIz = 0;
62 bool animFinn = true;
63
64 //máximo de posiciones
65 #define MAX_FRAMES_BMO 4
66 #define MAX_FRAMES_FINN 13
```

Declaramos la estructura que usará el personaje “BMO”, declaramos un arreglo de la estructura mencionada y variables que servirán para el recorrido de esta estructura:

```

74  typedef struct _frame
75  {
76
77      float rotPiernaIzqBmo;
78      float rotIncPiernaIzqBmo;
79
80      float rotPiernaDerBmo;
81      float rotIncPiernaDerBmo;
82
83      float rotBrazoIzqBmo;
84      float rotIncBrazoIzqBmo;
85
86      float rotBrazoDerBmo;
87      float rotIncBrazoDerBmo;
88
89  }FRAME;
90
91  FRAME KeyFrameBMO[MAX_FRAMES_BMO];
92  //introducir datos
93  int FrameIndexBMO = 0;
94  bool playB = false;
95  int playIndex = 0;

```

Hacemos lo mismo con el personaje “Finn”, como se ve en la imagen del código es una estructura más compleja, ya que tendrá una animación más desarrollada:

```

97  typedef struct
98  {
99      //Variables para GUARDAR Key Frames
100     float posX;      //Variable para PosicionX
101     float posZ;      //Variable para PosicionZ
102     float incX;      //Variable para IncrementoX
103     float incZ;      //Variable para IncrementoZ
104
105     float posXPiDe;   //al momento de dar vuelta deberemos afectar la posicion
106     float posZPiDe;
107     float posXIncPiDe; //de las piernas
108     float posZIncPiDe;
109
110     float posZPiIz;
111     float posXPiIz;
112     float posZIncPiIz;
113     float posXIncPiIz;
114
115     float rot;
116     float rotInc;
117     float rotPiernaIzqFinn;
118     float rotIncPiernaIzqFinn;
119     float rotPiernaDerFinn;
120     float rotIncPiernaDerFinn;
121 }FRAME_F;
122
123 FRAME_F KeyFrameFinn[MAX_FRAMES_FINN];
124 //introducir datos
125 int FrameIndexFinn = 0;
126 bool playF = false;
127 int playIndexF = 0;

```

Se declara un arreglo de vectores, los cuales contendrán las coordenadas de las point lights, dentro de nuestro ambiente:

```

130 // Positions of the point lights
131 glm::vec3 pointLightPositions[] = {
132     glm::vec3(27.0f,15.0f,0.0f),
133     glm::vec3(-30.0f,15.0f,54.0f),
134     glm::vec3(-30.0f,15.0f,-25.0f),
135     glm::vec3(27.0f,15.0f,-29.0f)
136 };
137

```

Se declaran las variables utilizadas para las animaciones de otros dos personajes (un pato de hule y un caracol) y de un objeto (un hotcake), mediante animaciones sencillas:

```

141 //variables de animación pato en bañera
142 float patoX = 45.0;
143 float patoZ = -34.0;
144 float patoRot = 0.0;
145
146 bool circuitoPato = false;
147 bool recorrido1Pato = true;
148 bool recorrido2Pato = false;
149
150 //variables de animación Caracol
151 float caracolX = -29.0;
152 float caracolZ = 51.0;
153 float caracolRot = 0.0;
154
155 bool circuitoCaracol = false;
156 bool recorrido1Caracol = true;
157 bool recorrido2Caracol = false;
158 bool recorrido3Caracol = false;
159 bool recorrido4Caracol = false;
160
161 //variables de animación hotcake
162 float hotcakeY = 6.85;
163 float hotcakeRot = 0;
164 bool circuitoHotcake = false;
165 bool recorrido1Hotcake = true;
166 bool recorrido2Hotcake = false;
167 bool recorrido3Hotcake = false;

```

Una vez que se termina la sección de declaraciones, comienza la declaración de funciones.

Las siguientes funciones (“saveFrame”, “resetElements”, “interpolation” e “interpolacionF”) son usadas para el proceso de animación por keyFrames.

La función “saveFrame” nos ayuda a salvar las posiciones de los personajes y el máximo de estas.

La función “resetElements” sirve para poder resetear los valores de las coordenadas de extremidades del personaje “BMO” a un valor inicial, ya que es en sus extremidades donde se verá la animación:

```

328 void resetElements(void)
329 {
330     rotPiernaIzqBmo = KeyFrameBMO[0].rotPiernaIzqBmo;
331     rotPiernaDerBmo = KeyFrameBMO[0].rotPiernaDerBmo;
332     rotBrazoIzqBmo = KeyFrameBMO[0].rotBrazoIzqBmo;
333     rotBrazoDerBmo = KeyFrameBMO[0].rotBrazoDerBmo;
334
335 }
336

```

Las funciones “interpolation” e “interpolacionF” nos ayudan a hacer la interpolación entre cada una de las posiciones que guardamos en la función “saveFrame”, encontrando el incremento necesario para poder llegar de una posición inicial a una final en 190 pasos:

```

338 void interpolation(void)
339 {
340
341
342     KeyFrameBMO[playIndex].rotIncPiernaIzqBmo = (KeyFrameBMO[playIndex + 1].rotPiernaIzqBmo - KeyFrameBMO[playIndex].rotPiernaIzqBmo) / i_max_steps;
343     KeyFrameBMO[playIndex].rotIncPiernaDerBmo = (KeyFrameBMO[playIndex + 1].rotPiernaDerBmo - KeyFrameBMO[playIndex].rotPiernaDerBmo) / i_max_steps;
344     KeyFrameBMO[playIndex].rotIncBrazoIzqBmo = (KeyFrameBMO[playIndex + 1].rotBrazoIzqBmo - KeyFrameBMO[playIndex].rotBrazoIzqBmo) / i_max_steps;
345     KeyFrameBMO[playIndex].rotIncBrazoDerBmo = (KeyFrameBMO[playIndex + 1].rotBrazoDerBmo - KeyFrameBMO[playIndex].rotBrazoDerBmo) / i_max_steps;
346 }
347
348
349
350 void interpolacionF(void) {
351     KeyFrameFinn[playIndexF].incX = (KeyFrameFinn[playIndexF + 1].posX - KeyFrameFinn[playIndexF].posX) / i_max_steps;
352     KeyFrameFinn[playIndexF].incZ = (KeyFrameFinn[playIndexF + 1].posZ - KeyFrameFinn[playIndexF].posZ) / i_max_steps;
353     KeyFrameFinn[playIndexF].rotInc = (KeyFrameFinn[playIndexF + 1].rot - KeyFrameFinn[playIndexF].rot) / i_max_steps;
354     KeyFrameFinn[playIndexF].rotIncPiernaDerFinn = (KeyFrameFinn[playIndexF + 1].rotPiernaDerFinn - KeyFrameFinn[playIndexF].rotPiernaDerFinn) / i_max_steps;
355     KeyFrameFinn[playIndexF].rotIncPiernaIzqFinn = (KeyFrameFinn[playIndexF + 1].rotPiernaIzqFinn - KeyFrameFinn[playIndexF].rotPiernaIzqFinn) / i_max_steps;
356     KeyFrameFinn[playIndexF].posXIncPiDe = (KeyFrameFinn[playIndexF + 1].posXPiDe - KeyFrameFinn[playIndexF].posXPiDe) / i_max_steps;
357     KeyFrameFinn[playIndexF].posZIncPiDe = (KeyFrameFinn[playIndexF + 1].posZPiDe - KeyFrameFinn[playIndexF].posZPiDe) / i_max_steps;
358     KeyFrameFinn[playIndexF].posXIncPiIz = (KeyFrameFinn[playIndexF + 1].posXPiIz - KeyFrameFinn[playIndexF].posXPiIz) / i_max_steps;
359     KeyFrameFinn[playIndexF].posZIncPiIz = (KeyFrameFinn[playIndexF + 1].posZPiIz - KeyFrameFinn[playIndexF].posZPiIz) / i_max_steps;
360 }
361

```

Dentro de la función “animacion” se tienen los diferentes recorridos de las animaciones sencillas, en estos recorridos lo que se hace es que se aumenta una variable dentro de un bucle mientras se dibuja el cambio de esa variable hasta llegar a un cierto valor para seguir con el movimiento de la siguiente variable o terminar la animación:

```

1058 void animacion()
1059 {
1060     //movimiento del pato
1061     if (circuitoPato) {
1062         if (recorrido1Pato) {
1063             patoZ += 0.05f;
1064
1065             if (patoZ > -26 ) {
1066                 recorrido1Pato = false;
1067                 recorrido2Pato = true;
1068                 patoRot = 180.0f;
1069             }
1070         }
1071
1072         if (recorrido2Pato) {
1073             patoZ -= 0.05f;
1074
1075             if (patoZ < -34) {
1076                 recorrido2Pato = false;
1077                 recorrido1Pato = true;
1078                 patoRot = 0.0f;
1079             }
1080         }
1081     }
1082 }
1083
1084

```

Dentro de esta función también se encuentra el código necesario para obtener las animaciones complejas por key frame, donde se hace algo similar a las animaciones sencillas, pero aquí se manda a llamar la función de interpolación y se utiliza el aumento obtenido en esta función para copiar este valor dentro de alguna de las variables globales y se manda a donde se dibuja los modelos y sea posible observar los diferentes cambios:

```

1167 //Movimiento del personaje BMO
1168 if (playB)
1169 {
1170     if (i_curr_steps >= i_max_steps)
1171     {
1172         playIndex++;
1173         if (playIndex > MAX_FRAMES_BMO - 2)
1174         {
1175             printf("termina anim\n");
1176             playIndex = 0;
1177             playB = false;
1178         }
1179         else
1180         {
1181             i_curr_steps = 0; //Reset counter
1182                             //Interpolation
1183             interpolation();
1184         }
1185     }
1186     else
1187     {
1188         rotPiernaIzqBmo += KeyFrameBMO[playIndex].rotIncPiernaIzqBmo;
1189         rotPiernaDerBmo += KeyFrameBMO[playIndex].rotIncPiernaDerBmo;
1190         rotBrazoDerBmo += KeyFrameBMO[playIndex].rotIncBrazoDerBmo;
1191         rotBrazoIzqBmo += KeyFrameBMO[playIndex].rotIncBrazoIzqBmo;
1192         i_curr_steps++;
1193     }
1194 }
1195
1196

```



La función “KeyCallback” ayuda a detectar cuando alguna de las animaciones por key frames es activada o cuando se desea salir de la ventana, esto es al presionar algunas de las teclas seleccionadas, las cuales son; la tecla F activa la animación del personaje “Finn”, esta animación solo puede ser activada una vez, la tecla B activa la animación del personaje BMO, esta animación puede repetirse n cantidad de veces y la tecla Esc permite terminar con el programa y salir de la ventana.

```

1244 // Is called whenever a key is pressed/released via GLFW
1245 void KeyCallback(GLFWwindow *window, int key, int scancode, int action, int mode)
1246 {
1247     //tecla B es asignada para activar la animación de BMO
1248     if (keys[GLFW_KEY_B])
1249     {
1250         if (playB == false && (FrameIndexBMO > 1))
1251         {
1252             resetElements();
1253             //First Interpolation
1254             interpolation();
1255             playB = true;
1256             playIndex = 0;
1257             i_curr_steps = 0;
1258         }
1259         else
1260         {
1261             playB = false;
1262         }
1263     }
1264
1265     //tecla F es asignada para activar la animación de Finn
1266     if (keys[GLFW_KEY_F])
1267     {
1268         if (playF == false && (FrameIndexFinn > 1))
1269         {
1270             //First Interpolation
1271             interpolacionF();
1272             playF = true;
1273             playIndexF = 0;
1274             i_curr_steps_f = 0;
1275         }
1276         else
1277         {
1278             playF = false;
1279         }
1280     }
1281
1282     if (GLFW_KEY_ESCAPE == key && GLFW_PRESS == action)
1283     {
1284         glfwSetWindowShouldClose(window, GL_TRUE);
1285     }
1286

```

La función “MouseCallback” permite mover la cámara en las componentes “x” y “y” dentro del ambiente usando el movimiento del mouse.

```

1316 void MouseCallback(GLFWwindow *window, double xPos, double yPos)
1317 {
1318
1319     if (firstMouse)
1320     {
1321         lastX = xPos;
1322         lastY = yPos;
1323         firstMouse = false;
1324     }
1325
1326     GLfloat xOffset = xPos - lastX;
1327     GLfloat yOffset = lastY - yPos; // Reversed since y-coordinates go from bottom to left
1328
1329     lastX = xPos;
1330     lastY = yPos;
1331
1332     camera.ProcessMouseMovement(xOffset, yOffset);
1333 }
1334

```

La Función “DoMovement” contiene la funcionalidad para activar las animaciones sencillas y para poder moverse hacia adelante, atrás, izquierda y derecha dentro del ambiente, según sea la tecla que se presione. La tecla P activa la animación del pato de hule que se encuentra dentro de la tina de baño, la tecla C activa la animación del caracol que está debajo del escritorio café, la tecla H activa la animación del hotcake que se encuentra dentro del sartén sobre la estufa, la tecla W permite moverse hacia adelante, la tecla S hacia atrás, la tecla A hacia la izquierda y la tecla D hacia la derecha, estas últimas cuatro teclas toman de referencia hacia donde se esté viendo con la cámara.

```

1358
1359 // Camera controls
1360 if (keys[GLFW_KEY_W] || keys[GLFW_KEY_UP])
1361 {
1362     camera.ProcessKeyboard(FORWARD, deltaTime);
1363 }
1364
1365 if (keys[GLFW_KEY_S] || keys[GLFW_KEY_DOWN])
1366 {
1367     camera.ProcessKeyboard(BACKWARD, deltaTime);
1368 }
1369
1370
1371
1372 if (keys[GLFW_KEY_A] || keys[GLFW_KEY_LEFT])
1373 {
1374     camera.ProcessKeyboard(LEFT, deltaTime);
1375 }
1376
1377
1378
1379 if (keys[GLFW_KEY_D] || keys[GLFW_KEY_RIGHT])
1380 {
1381     camera.ProcessKeyboard(RIGHT, deltaTime);
1382 }
1383
1384

```

La función “main” como su nombre lo indica es la función principal del programa.

En un inicio se inicializa la ventana donde veremos nuestro ambiente, se le asignan los valores de ancho, alto y el nombre que queremos asignarle a la ventana, se revisa en caso de que haya ocurrido un error para poder mandar un mensaje a la consola o mandar la información al buffer para obtener la ventana:

```
362
363 int main()
364 {
365     // Init GLFW
366     glfwInit(); //inciciacion de la ventana
367
368
369     // Create a GLFWwindow object that we can use for GLFW's functions
370     //Iniciación de la ventana con ancho, alto, nombre de la ventana c
371     GLFWwindow* window = glfwCreateWindow(WIDTH, HEIGHT, "Proyecto Final Barcenás Jorge", nullptr, nullptr);
372
373     //se revisa si la existe algun error y en caso de que lo haya se manda un mensaje de error a la consola
374     if (nullptr == window)
375     {
376         std::cout << "Failed to create GLFW window" << std::endl;
377         glfwTerminate();
378
379         return EXIT_FAILURE;
380     }
381
382     glfwMakeContextCurrent(window);
383
384     //se manda la información al buffer para que pinte la ventana
385     glfwGetFramebufferSize(window, &SCREEN_WIDTH, &SCREEN_HEIGHT);
```

Se verifica si existe un error con GLEW para que en caso de haberlo se mande un error, en caso de no haberlo se define el viewport con sus dimensiones:

```
395     // Initialize GLEW to setup the OpenGL Function pointers
396     //se verifica si existe error con GLEW
397     if (GLEW_OK != glewInit())
398     {
399         std::cout << "Failed to initialize GLEW" << std::endl;
400         return EXIT_FAILURE;
401     }
402
403     // Define the viewport dimensions
404     glViewport(0, 0, SCREEN_WIDTH, SCREEN_HEIGHT);
405
```

Se importan los archivos vertex shader y fragment shader para poder crear los shaders, al igual que se crean los objetos de tipo Model que reciben la ruta para importar los archivos object de nuestros modelos:

```

410 Shader lightingShader("Shaders/lighting.vs", "Shaders/lighting.frag");
411 Shader lampShader("Shaders/lamp.vs", "Shaders/lamp.frag");
412 Shader SkyBoxShader("Shaders/SkyBox.vs", "Shaders/SkyBox.frag");
413
414 //muebles
415 Model Fachada((char*)"Models/fachada/fachada.obj");
416 Model Hielera((char*)"Models/hielera/hielera.obj");
417 Model LavaManos((char*)"Models/lavamanos/lavamanos.obj");
418 Model Estufa((char*)"Models/estufa/estufa.obj");
419 Model Sarten((char*)"Models/sarten/sarten.obj");
420 Model Hotcake((char*)"Models/sarten/hotcake.obj");
421 Model Escritorio((char*)"Models/escritorio/escritorio.obj");
422 Model LavaPlatos((char*)"Models/lavaPlatos/lavaplatos.obj");
423 Model SillonCafe((char*)"Models/sillonCafe/sillonCafe.obj");
424 Model SillonRojo((char*)"Models/sillonRojo/sillonrojo.obj");
425 Model Wc((char*)"Models/wc/wc.obj");
426 Model TinaBaño((char*)"Models/tinaCortina/tina.obj");
427 Model CortinaBaño((char*)"Models/tinaCortina/cortina.obj");
428 //personajes
429 Model Pato((char*)"Models/pato/pato.obj");
430
431 Model Caracol((char*)"Models/caracol/caracol.obj");
432
433 Model BmoCuerpo((char*)"Models/bmo/cuerpo.obj");
434 Model BmoBrazoDerecho((char*)"Models/bmo/brazoDerecho.obj");
435 Model BmoBrazoIzquierdo((char*)"Models/bmo/brazoIzquierdo.obj");
436 //usaremos el mismo modelo ya que son iguales
437 Model BmoPierna((char*)"Models/bmo/pierna.obj");
438
439 Model FinnTorso((char*)"Models/finn/torsofinn.obj");
440 Model FinnPierIzq((char*)"Models/finn/piernaizquierda.obj");
441 Model FinnPierDer((char*)"Models/finn/piernaderecha.obj");
442
443

```

Se inicializan las posiciones de las animaciones por keyframes:

```

449 for(int i=0; i<MAX_FRAMES_BMO; i++)
450 {
451     KeyFrameBMO[i].rotPiernaIzqBmo = 0;
452     KeyFrameBMO[i].rotIncPiernaIzqBmo = 0;
453     KeyFrameBMO[i].rotPiernaDerBmo = 0;
454     KeyFrameBMO[i].rotIncPiernaDerBmo = 0;
455     KeyFrameBMO[i].rotBrazoIzqBmo = 0;
456     KeyFrameBMO[i].rotIncBrazoIzqBmo = 0;
457     KeyFrameBMO[i].rotBrazoDerBmo = 0;
458     KeyFrameBMO[i].rotIncBrazoDerBmo = 0;
459 }
460
461

```

```

461
462     for (int i = 0; i < MAX_FRAMES_FINN; i++)
463     {
464         KeyFrameFinn[i].posX = 0;
465         KeyFrameFinn[i].incX = 0;
466         KeyFrameFinn[i].incZ = 0;
467         KeyFrameFinn[i].rotPiernaIzqFinn = 0;
468         KeyFrameFinn[i].rotIncPiernaIzqFinn = 0;
469         KeyFrameFinn[i].rotPiernaDerFinn = 0;
470         KeyFrameFinn[i].rotIncPiernaDerFinn = 0;
471         KeyFrameFinn[i].rot = 0;
472         KeyFrameFinn[i].rotInc = 0;
473     }
474
475

```

Se crean un arreglo que contiene los vértices de posición, normales y coordenadas en texturas, un arreglo que contiene los vértices usados para la creación del cubo con el cual se texturiza el ambiente y un arreglo donde se tendrán los índices:

```

478     GLfloat vertices[] =
479
526     GLfloat skyboxVertices[] = {
527         // Positions
528
572     GLuint indices[] =
573

```

Se reserva memoria para un arreglo de vértices (VAO) y dos buffers (VBO y EBO), se enlaza el buffer, se le asigna el array object, se obtiene el VBO y se le manda la información que trabajaremos, el tamaño del arreglo y el arreglo mismo de vértices:

```

590     GLuint VBO, VAO, EBO;
591     glGenVertexArrays(1, &VAO);
592     glGenBuffers(1, &VBO);
593     glGenBuffers(1, &EBO);
594
595
596     glBindVertexArray(VAO);
597     glBindBuffer(GL_ARRAY_BUFFER, VBO);
598     glBufferData(GL_ARRAY_BUFFER, sizeof(vertices), vertices, GL_STATIC_DRAW);
599
600     glBindBuffer(GL_ELEMENT_ARRAY_BUFFER, EBO);
601     glBufferData(GL_ELEMENT_ARRAY_BUFFER, sizeof(indices), indices, GL_STATIC_DRAW);
602

```

Se indica las posiciones donde se encontrarán, las coordenadas de posiciones, las normales y las coordenadas de texturas:

```

605     // Position attribute
606     glVertexAttribPointer(0, 3, GL_FLOAT, GL_FALSE, 8 * sizeof(GLfloat), (GLvoid *)0);
607     glEnableVertexAttribArray(0); //se enlazan
608     // Normals attribute
609     glVertexAttribPointer(1, 3, GL_FLOAT, GL_FALSE, 8 * sizeof(GLfloat), (GLvoid *) (3 * sizeof(GLfloat)));
610     glEnableVertexAttribArray(1);
611     // Texture Coordinate attribute
612     glVertexAttribPointer(2, 2, GL_FLOAT, GL_FALSE, 8 * sizeof(GLfloat), (GLvoid *) (6 * sizeof(GLfloat)));
613     glEnableVertexAttribArray(2);
614     glBindVertexArray(0); //se desenlaza para limpiar la memoria

```

Obtenemos los vertex buffer object y el vertex array object usados para el skybox:

```
628 //SkyBox
629 GLuint skyboxVBO, skyboxVAO;
630 glGenVertexArrays(1, &skyboxVAO);
631 glGenBuffers(1, &skyboxVBO);
632 glBindVertexArray(skyboxVAO);
633 glBindBuffer(GL_ARRAY_BUFFER, skyboxVBO);
634 glBufferData(GL_ARRAY_BUFFER, sizeof(skyboxVertices), &skyboxVertices, GL_STATIC_DRAW);
635 glEnableVertexAttribArray(0);
636 glVertexAttribPointer(0, 3, GL_FLOAT, GL_FALSE, 3 * sizeof(GLfloat), (GLvoid *)0);
637
```

Se indican la direcciones donde se encuentran las imágenes usadas para la texturización del ambiente y se manda a cargar a memoria:

```
638 // arreglo de caras del cubo
639 vector<const GLchar*> faces;
640 faces.push_back("SkyBox/left.tga");
641 faces.push_back("SkyBox/right.tga");
642 faces.push_back("SkyBox/top.tga");
643 faces.push_back("SkyBox/bottom.tga");
644 faces.push_back("SkyBox/back.tga");
645 faces.push_back("SkyBox/front.tga");
646
647 //se manda a la biblioteca a texturizar y se carga en memoria
648 GLuint cubemapTexture = TextureLoading::LoadCubemap(faces);
649
```

Indicamos el tipo de proyección que usaremos, en este caso usaremos una proyección en perspectiva y le pasamos la apertura de la cámara sintética:

```
650 //se trabajará con una proyección de perspectiva
651 glm::mat4 projection = glm::perspective(camera.GetZoom(), (GLfloat)SCREEN_WIDTH / (GLfloat)SCREEN_HEIGHT, 0.1f, 1000.0f);
652
```

Entramos en un ciclo en donde constantemente se revisará si hay cambios en los objetos, en un inicio se calcula el deltatime entre el último frame y el frame actual:

```
654 while (!glfwWindowShouldClose(window))
655 {
656
657     // Calculate deltatime of current frame
658     GLfloat currentFrame = glfwGetTime();
659     deltaTime = currentFrame - lastFrame;
660     lastFrame = currentFrame;
661
```

Se mandan a llamar las siguientes funciones que nos permiten cachar eventos provenientes de teclado:

```
664 glfwPollEvents();
665 DoMovement();
666 animacion();
667
```

Declaramos el uso de luz direccional, 4 point lights y un spotlight, en el caso la luz direccional es necesario especificar la su dirección, su componente ambiental, difusa y especular, a las point light es necesario especificar su posición, su componente ambiental, difusa, especular, constante, lineal y cuadrática, y en el caso de la spotlight necesita de las mismas componentes que la point light, además del valor para su cono interior y su cono exterior :

```

687 //declaramos el uso de luz direccional, los 4 point light que usaremos y el spotlight
688 // Directional light
689 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "dirLight.direction"), -0.2f, -1.0f, -0.3f);
690 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "dirLight.ambient"), 0.3f, 0.3f, 0.3f);
691 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "dirLight.diffuse"), 0.4f, 0.4f, 0.4f);
692 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "dirLight.specular"), 0.5f, 0.5f, 0.5f);
693
694
695 // Point light 1
696 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[0].position"), pointLightPositions[0].x, pointLightPositions[0].y, pointLightPositions[0].z);
697 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[0].ambient"), 0.5f, 0.5f, 0.5f);
698 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[0].diffuse"), 0.05f, 0.05f, 0.05f);
699 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[0].specular"), 0.05f, 0.05f, 0.05f);
700 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[0].constant"), 1.0f);
701 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[0].linear"), 0.09f);
702 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[0].quadratic"), 0.032f);
703
704
705 // Point light 2
706 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[1].position"), pointLightPositions[1].x, pointLightPositions[1].y, pointLightPositions[1].z);
707 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[1].ambient"), 0.5f, 0.5f, 0.5f);
708 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[1].diffuse"), 0.05f, 0.05f, 0.05f);
709 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[1].specular"), 0.05f, 0.05f, 0.05f);
710 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[1].constant"), 1.0f);
711 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[1].linear"), 0.09f);
712 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[1].quadratic"), 0.032f);
713
714
715 // Point light 3
716 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[2].position"), pointLightPositions[2].x, pointLightPositions[2].y, pointLightPositions[2].z);
717 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[2].ambient"), 0.5f, 0.5f, 0.5f);
718 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[2].diffuse"), 0.05f, 0.05f, 0.05f);
719 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[2].specular"), 0.05f, 0.05f, 0.05f);
720 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[2].constant"), 1.0f);
721 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[2].linear"), 0.09f);
722 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[2].quadratic"), 0.032f);
723
724
725 // Point light 4
726 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[3].position"), pointLightPositions[3].x, pointLightPositions[3].y, pointLightPositions[3].z);
727 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[3].ambient"), 0.5f, 0.5f, 0.5f);
728 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[3].diffuse"), 0.05f, 0.05f, 0.05f);
729 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[3].specular"), 0.05f, 0.05f, 0.05f);
730 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[3].constant"), 1.0f);
731 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[3].linear"), 0.09f);
732 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "pointLights[3].quadratic"), 0.032f);
733
734
735 // Spotlight
736 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "spotLight.position"), camera.GetPosition().x, camera.GetPosition().y, camera.GetPosition().z);
737 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "spotLight.direction"), camera.GetFront().x, camera.GetFront().y, camera.GetFront().z);
738 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "spotLight.ambient"), 0.0f, 0.0f, 0.0f);
739 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "spotLight.diffuse"), 0.0f, 0.0f, 0.0f);
740 glUniform3f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "spotLight.specular"), 0.0f, 0.0f, 0.0f);
741 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "spotLight.constant"), 1.0f);
742 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "spotLight.linear"), 0.09f);
743 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "spotLight.quadratic"), 0.032f);
744 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "spotLight.cutOff"), glm::cos(glm::radians(12.5f)));
745 glUniform1f(glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "spotLight.outerCutOff"), glm::cos(glm::radians(15.0f)));

```

Se declaran las matrices de vista, proyección y modelo y estas dos primeras se mandan al shader:

```

758 GLint modelLoc = glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "model");
759 GLint viewLoc = glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "view");
760 GLint projLoc = glGetUniformLocation(lightningShader.Program, "projection");
761
762 // Pass the matrices to the shader
763 glUniformMatrix4fv(viewLoc, 1, GL_FALSE, glm::value_ptr(view));
764 glUniformMatrix4fv(projLoc, 1, GL_FALSE, glm::value_ptr(projection));
765

```



Se hace el dibujado de los modelos, para todos los objetos se necesita de la obtención de la matriz de vista proveniente del archivo “camera.h”, se setea la matriz de modelo, dependiendo de que se necesite se puede trasladar o rotar el objeto y finalmente se le informa al shader que se ha realizado un cambio en la matriz de modelo y se manda a dibujar.

La mayoría de los objetos son importados como un solo modelo, pero en aquellos modelos en los que aplicaremos una animación por keyframe son importados en diferentes “piezas” y serán acomodados dentro del ambiente utilizando modelado jerárquico. Además, en todos los objetos que tienen alguna animación es necesario utilizar variables ya sea para poder moverse en alguna dirección o para hacer alguna rotación.

A continuación se crean las matrices de vista, modelo y proyección necesarias para la creación de los cubos que representarán el origen de los point light y repetimos el proceso usado con los objetos de nuestro ambiente, pero en este caso se usa un ciclo para que nos ayudará a obtener las posiciones de cada uno y dibujarlos uno a uno:

```
991 // Set matrices
992 glUniformMatrix4fv(viewLoc, 1, GL_FALSE, glm::value_ptr(view));
993 glUniformMatrix4fv(projLoc, 1, GL_FALSE, glm::value_ptr(projection));
994 model = glm::mat4(1);
995 model = glm::translate(model, lightPos);
996 //model = glm::scale(model, glm::vec3(0.2f)); // Make it a smaller cube
997 glUniformMatrix4fv(modelLoc, 1, GL_FALSE, glm::value_ptr(model));
998 // Draw the light object (using light's vertex attributes)
999 glBindVertexArray(lightVAO);
1000 for (GLuint i = 0; i < 4; i++)
1001 {
1002     model = glm::mat4(1);
1003     model = glm::translate(model, pointLightPositions[i]);
1004     model = glm::scale(model, glm::vec3(0.2f)); // Make it a smaller cube
1005     glUniformMatrix4fv(modelLoc, 1, GL_FALSE, glm::value_ptr(model));
1006     glDrawArrays(GL_TRIANGLES, 0, 36);
1007 }
1008 glBindVertexArray(0);
1009
1010
```

Una vez saliendo del ciclo while, liberamos la memoria usada por los VAO, VBO y EBO usados y salimos de la función “main”.

```
glDeleteVertexArrays(1, &VAO);
glDeleteVertexArrays(1, &lightVAO);
glDeleteBuffers(1, &VBO);
glDeleteBuffers(1, &EBO);
glDeleteVertexArrays(1, &skyboxVAO);
glDeleteBuffers(1, &skyboxVBO);
// Terminate GLFW, clearing any resources allocated by GLFW.
glfwTerminate();

return 0;
```



## Conclusión

En conclusión es posible decir que el proyecto se ha finalizado de manera exitosa, cumpliendo cada uno de los requisitos teóricos y demostrando que hemos tenido una buena comprensión de los mismos. Además de tomar conciencia de la complejidad e importancia de la computación gráfica en el mundo actual.

## Referencias.

- Apuntes de Clase.