



**Universidad Nacional Autónoma de
México**



Facultad de Ingeniería

Recreación de la casa de Coraje el Perro Cobarde

MANUAL DE USUARIO

Medina Cruz Josué Emanuel

Grupo: 4

Semestre: 2021-I

Fecha de entrega: 19 de enero de 2021

Manual de Usuario

Espacio virtual

El espacio virtual fue creado en OpenGL con ayuda de Maya para el modelado de algunos objetos.

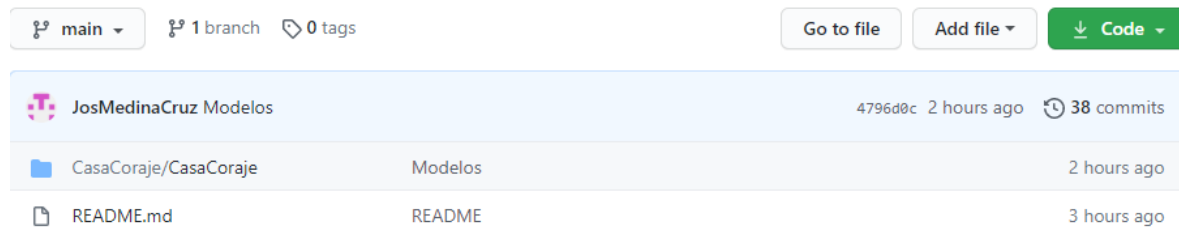
En este proyecto se pudo visualizar la casa de “Coraje el Perro Cobarde” en la parte exterior y en la parte interior la sala de la casa como se observa en las imágenes.

Se cuenta con 5 animaciones, 2 de ellas complejas y 3 sencillas



Instalación y Ejecución del Proyecto

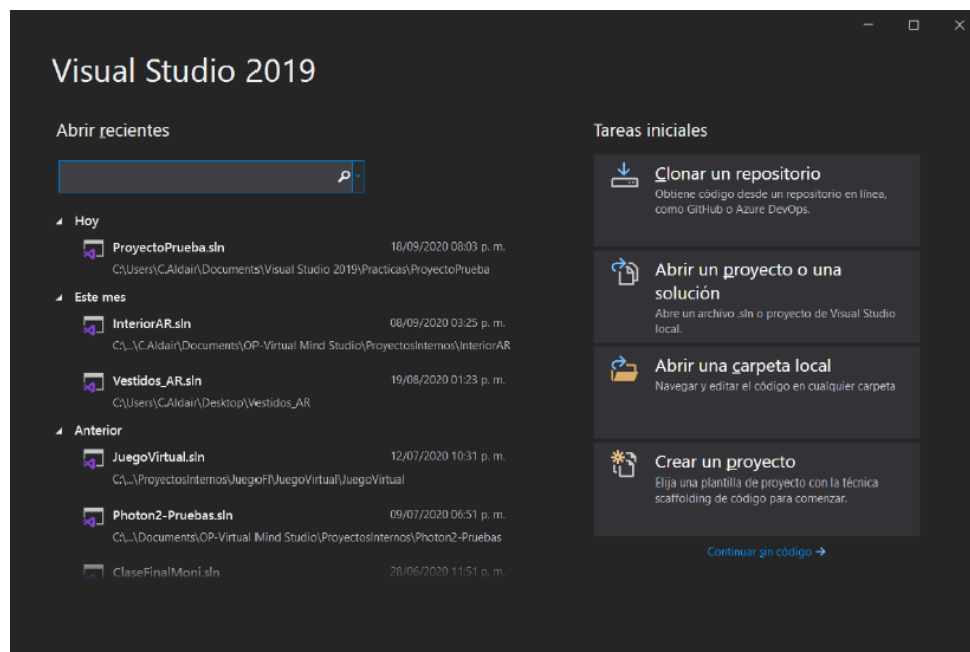
Es posible realizar la descarga directa desde github al acceder al link proporcionado el cual se brinda nuevamente aquí: <https://github.com/JosMedinaCruz/MCJEProyectoGpo04>



Configurar Visual Studio

Paso 1. Lo primero que debe hacer es descargar los archivos correspondientes del proyecto

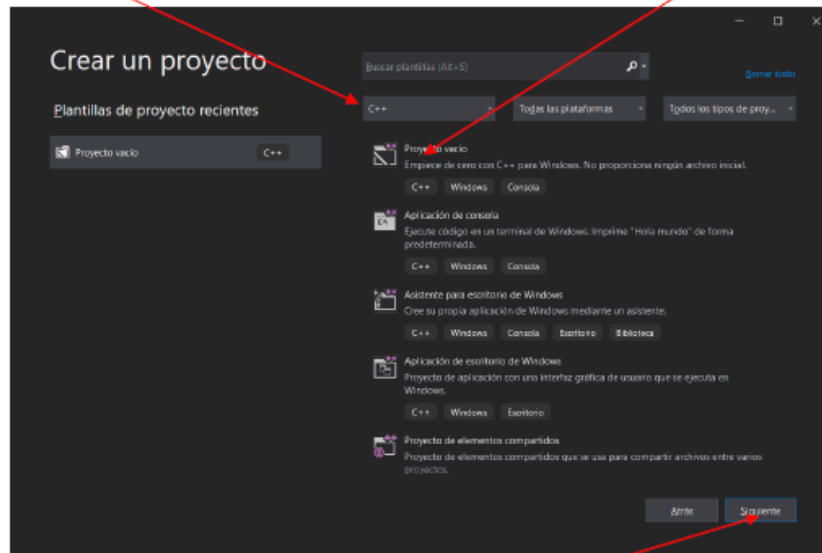
Paso 2. Abrir Visual Studio 2019, una vez abierto seleccionar crear un proyecto.



De la ventana que abre:

a) Seleccionar C++

b) Seleccionar Proyecto vacío

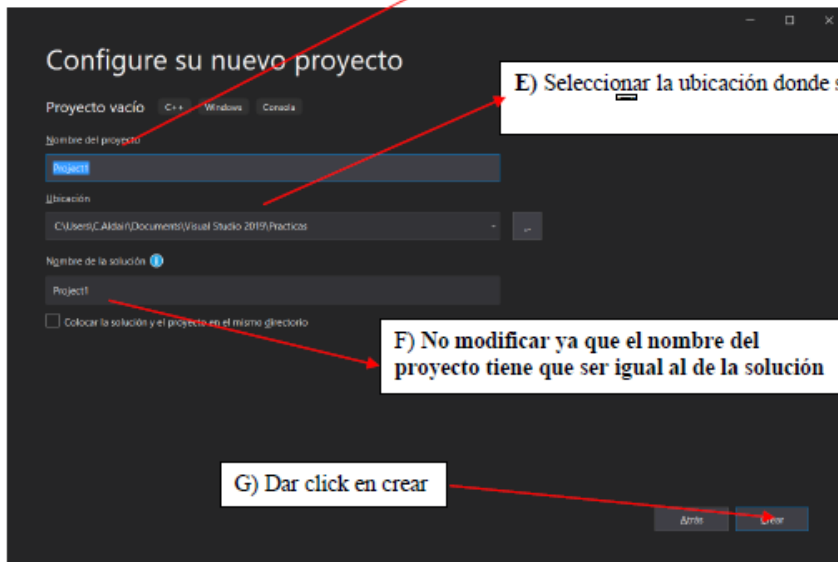


c) Dar click en siguiente

De la ventana que abre:

D) Seleccionar un nombre

E) Seleccionar la ubicación donde se guardará

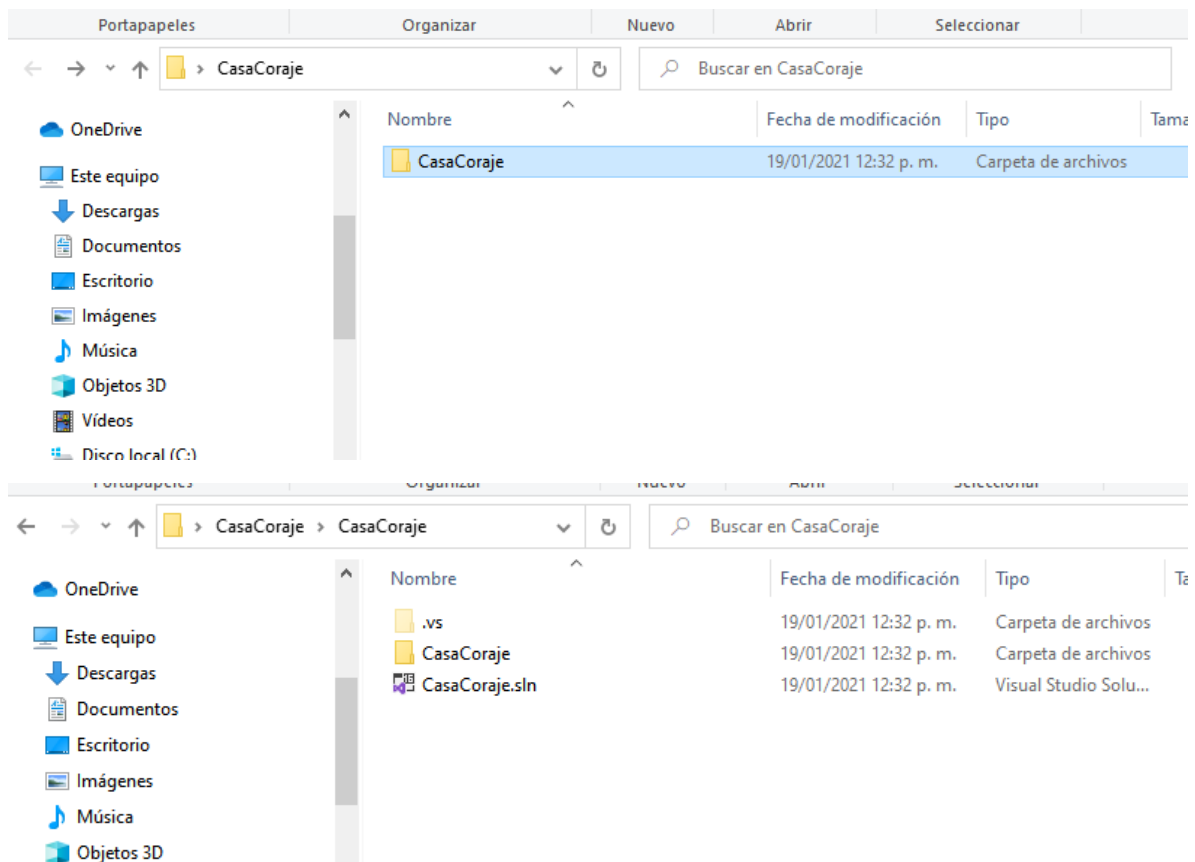


F) No modificar ya que el nombre del proyecto tiene que ser igual al de la solución

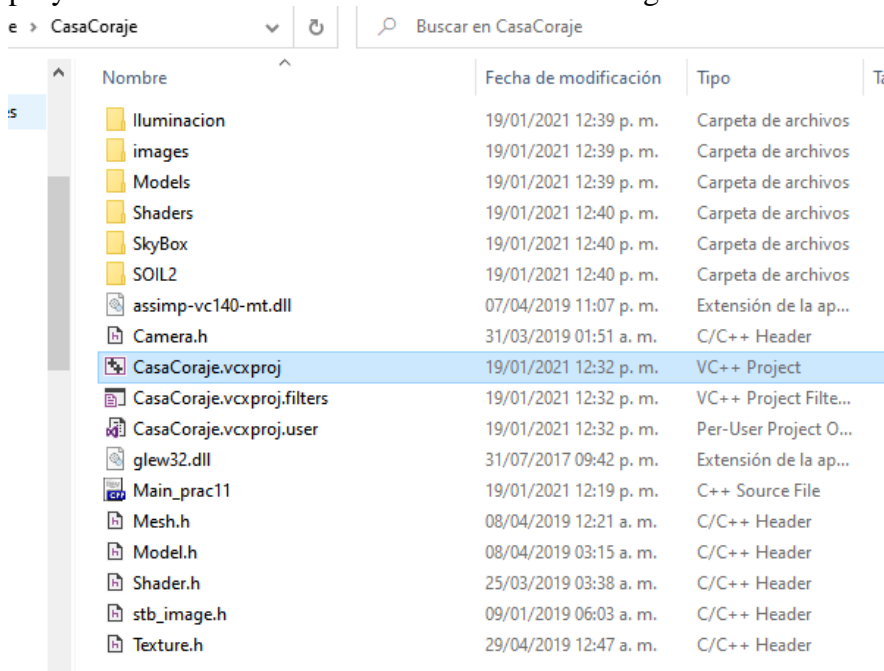
G) Dar click en crear

Paso 3. Una vez creado el proyecto y descargado los archivos de CasaCoraje Ir a la carpeta donde se encuentra el Proyecto, normalmente es **Mis Documentos\Visual Studio 2019\Project\YYYYYYYY\YYYYYYYY** donde YYYYYYY, es el nombre del Proyecto.

En este caso la carpeta del proyecto se creó en el escritorio



Paso 4. Ahí debe pegar la carpeta que contiene los archivos necesarios para correr el proyecto de la forma como se muestra en las imágenes



Realizar lo mismo con External Libraries solo que estas irán en la carpeta anterior



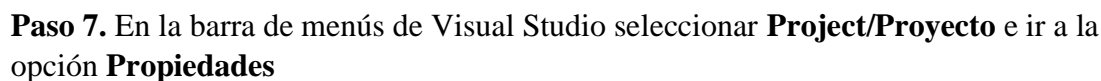
Resources Headers / Archivos de encabezado

Origin Files/Archivos de origen

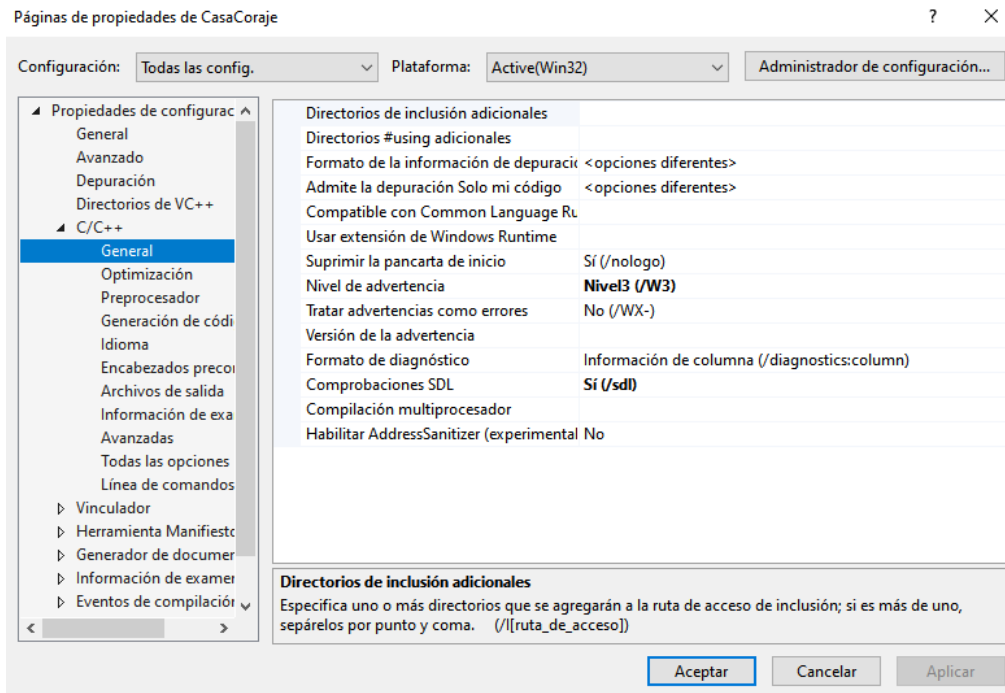
Source Files/Archivos de Recursos

En archivos de origen dan clic derecho y seleccionan Agregar y luego Agregar Elemento Existente, como indica la imagen.

Buscar el archivo **CasaCoraje.cpp** y dar Agregar

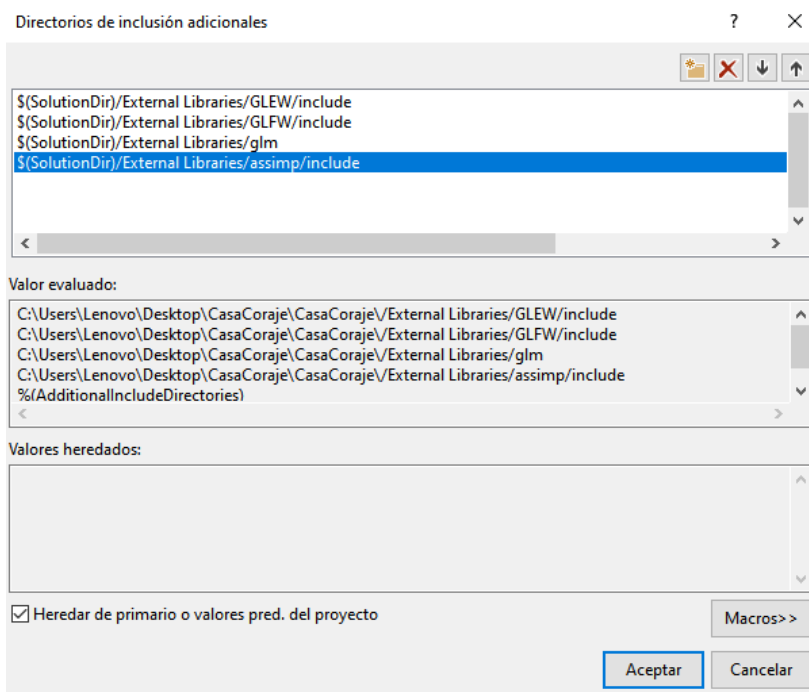


Paso 8. Debe de aparecer una nueva ventana. En la parte de arriba de esta ventana aparece **Configuration/Configuración** y a su lado una lista desplegable, en la cual debe de seleccionar **All Configurations/Todas las Configuraciones**, ver imagen como referencia.



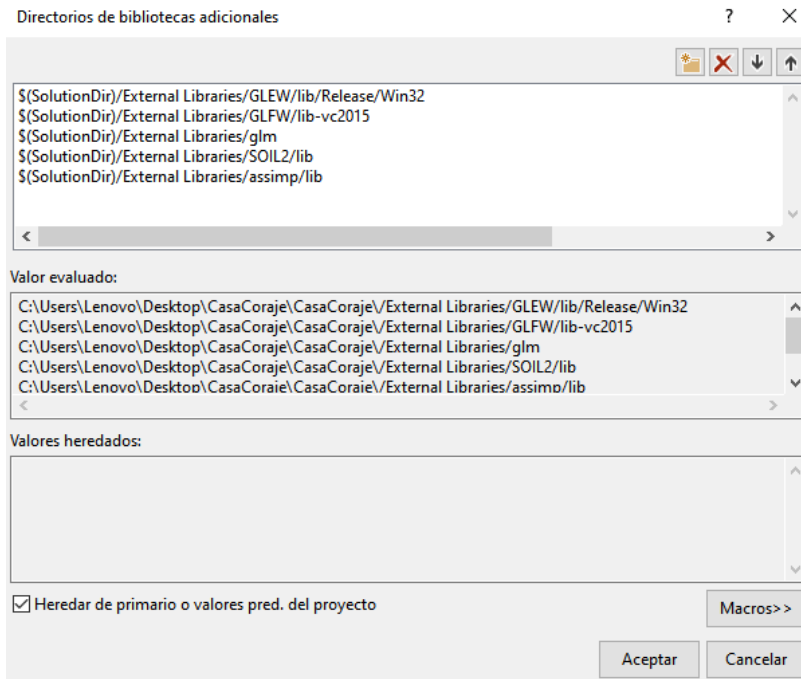
En la parte de C/C++ y luego General

Agregar en Directorios de inclusión adicionales (Editar) lo siguiente:



Dar clic en aceptar

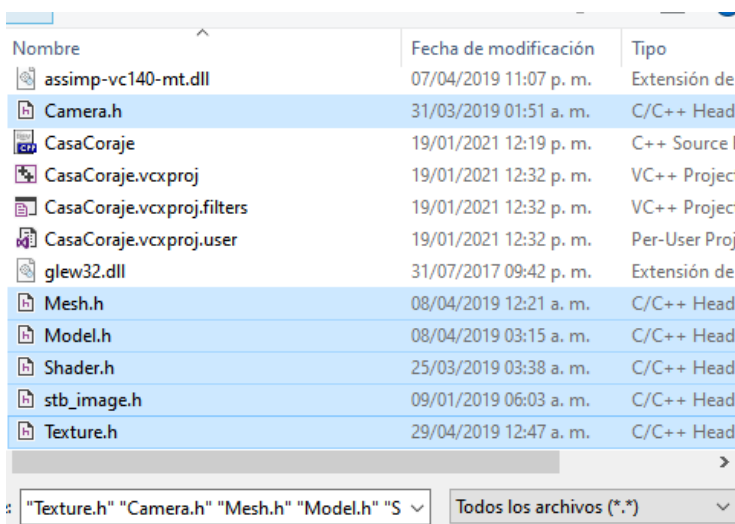
Paso 9. Ahora en Vinculador, General y luego en Directorios de bibliotecas adicionales y dar click izquierdo y seleccionar editar.



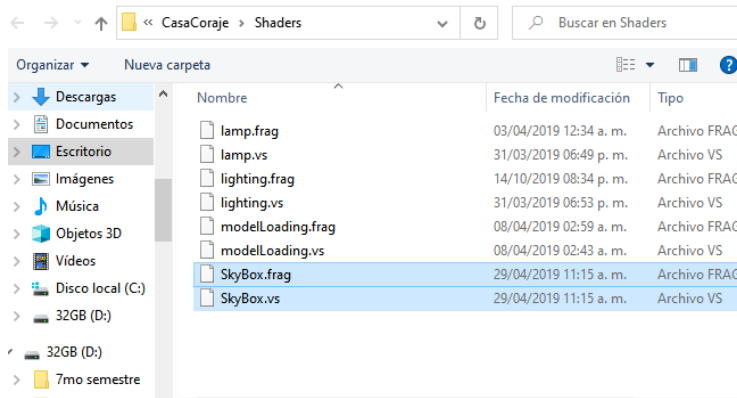
Paso 10 En vinculador y en entrada agregar en Dependencias adicionales:

soil2-debug.lib;assimp-vc140-mt.lib;opengl32.lib;glew32.lib;glfw3.lib;kernel32.lib;user32.lib;gdi32.lib;winspool.lib;comdlg32.lib;advapi32.lib;shell32.lib;ole32.lib;oleaut32.lib;uuid.lib;odbc32.lib;odbc32.lib;% (AdditionalDependencies)

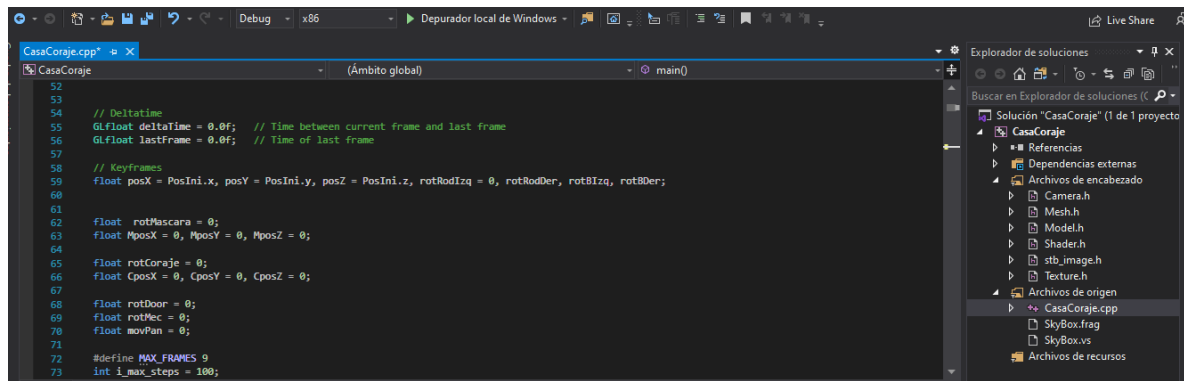
Paso 11 De la misma forma en que agregamos CasaCoraje.cpp agregamos las siguientes cabecera y archivos



En archivos de origen agregar estos 2 archivos que se encuentran en la carpeta de Shaders



Paso 12 Hacer doble clic en CasaCoraje y dar a ejecutar para visualizar el proyecto



De esta forma ya queda configurado correctamente el Proyecto

Comandos básicos

El usuario puede moverse por el espacio mediante las teclas 'W', 'A', 'S' y 'D':

- 'W': Movimiento hacia adelante.
- 'A': Movimiento hacia la izquierda.
- 'S': Movimiento hacia atrás.
- 'D': Movimiento hacia la derecha.
- 'Esc': salir.

Asimismo, se puede modificar la vista de la escena moviendo el ratón.

Animaciones

Como se dijo anteriormente, el espacio virtual cuenta con 5 animaciones que están relacionadas con una tecla diferente.

A continuación, se muestra como activarlas y una breve explicación de su funcionamiento.

Animaciones Simples

Animación 1

Apertura de la puerta [Tecla 1]

Esta animación inicia al presionar la Tecla 1 lo cual realizará la apertura de la puerta de entrada



Animación 2

Movimiento de la mecedora [Tecla 4]

Esta animación inicia al presionar la Tecla 4 lo cual realizará el movimiento natural de la mecedora debido a la base que tiene en las patas



Animación 3

Encendido de la TV [Tecla 5]

Esta animación inicia al presionar la Tecla 5 lo cual realizará una simulación de prendido de la TV en la que aparece la imagen del Show



Animaciones Complejas (por KeyFrames)

Animación 4

Apertura de la máscara [Tecla 2]

Esta animación inicia al presionar la Tecla 2 con la cual la máscara empezará a realizar un recorrido como si quisiera atrapar a Coraje y al perderlo gira y regresa al centro arriba y a un lado de la TV





Animación 5

Apertura de Coraje [Tecla 3]

Esta animación inicia al presionar la Tecla 3 lo cual realizará el movimiento de Coraje el cual huirá de la máscara y se esconderá detrás de la mecedora para evitar ser atrapado



