Imagen que contiene dibujo, alimentos, taza

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene alimentos, taza

Descripción generada automáticamenteUNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROFESOR:** | ING. LUIS SERGIO VALENCIA CASTRO | |
| **GRUPO:** | | 9 |
| **TÍTULO:** | | MANUAL DE USUARIO |
| **INTEGRANTES:** | | **NÚMERO DE CUENTA** |
| FERNÁNDEZ QUIROZ FÉLIX FERNANDO  PEREZ URIBE ANGELA ANDREA | | 315192205  316133159 |
| **FECHA DE ENTREGA:** | | 15/09/2022 |
| **OBSERVACIONES:** | |  |
|  |

CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

## Índice.

1. Introducción
2. Acceder al archivo ejecutable del proyecto
3. Controles de la cámara
4. Espacios de recreación
   1. Cocina…………………………………………………………………….
   2. Comedor………………………………………………………………….
   3. Recamara…………………………………………………………………
   4. Baño……………………………………………………………………..
   5. Closet…………………………………………………………………….
   6. Cochera…………………………………………………………………..
   7. Sala……………………………………………………………………….
   8. Alberca……………………………………………………………………
   9. Fachada de la casa………………………………………………………..
   10. Jardín……………………………………………………………………..
5. Controles para las animaciones sencillas
   1. Animación del tocador
   2. Animación del baúl
   3. Animación del tren………………………………………………………
   4. Animación de personaje………………………………………………..
   5. Animación de la cochera
6. Controles de audio
   1. Biblioteca de audio……………………………………………………….

**Introducción.**

Este manual fue creado para explicar el correcto funcionamiento del proyecto final del laboratorio de Computación gráfica e interacción humano-computadoras.

## Acceder al archivo ejecutable del proyecto.

La ruta en la cual se encuentra el ejecutable varía dependiendo de la descarga de la carpeta, pero partiendo desde la ruta de esta carpeta se debe acceder a

“ \Proyecto\_Gpo9\ProyectoFinal\Release”

Y al acceder a la carpeta, se mostrarán diferentes archivos de los cuales se seleccionará el archivo ejecutable con el nombre **ProyectoFinal**.

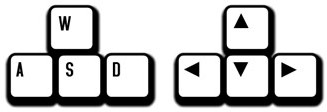
\*\*CAPTURA DE PANTALLA DEL REPOSITORIO

Al dar click se desplegará la ventana que contiene el proyecto.

\*\*captura de pantalla del escenario

## Controles de la cámara

Para poderse mover dentro del entorno del programa, es posible hacer uso de las siguientes teclas para moverse:



Donde

W y △ permiten ir hacia adelante.

S y ▽ permiten ir hacia atrás.

A y ◁ se desplaza a la izquierda.

D y ▷ se desplaza a la derecha.

Al mismo tiempo se puede hacer uso del mouse el cual hace un cambio de dirección de la cámara según el movimiento del mismo.

## Espacios de recreación

Cocina

Comedor

Recamara

Baño

Closet

Cochera

Sala

Alberca

Fachada de la casa

Jardín

**Controles para las animaciones sencillas.**

**Animación del tocador**

Para esta animación se hace la representación del movimiento de abrir y cerrar cajones y para ello se hace el uso de las teclas **1** y **2**.

\*\*CAPTURA

Al presionar la tecla 1 se generará el movimiento de los cajones del tocador, dando la impresión de que cada uno de ellos se está desplegando para poder ver el interior.

\*\*CAPTURA

En el caso de presionar la tecla 2, se podrá ver cómo como los cajones que están abiertos se comenzarán a contraer para así cerrar en su totalidad.

\*\*CAPTURA

**NOTA:** Es recomendable presionar primero la tecla 1 antes de la tecla 2 ya que, si esta acción se realiza a la inversa, no se verá ningún movimiento.

**Animación del baúl**

Para esta animación se simula el movimiento de un baúl cuando se abre o se cierra y es necesario el uso de las teclas **3** y **4.**

\*\*CAPTURA

Al presionar la tecla 3 la tapa del cofre comenzará a rotar para indicar que está abriéndose.

\*\*CAPTURA

Al presionar la tecla 4 se revertirá la acción de la tecla 3 así cerrando el baúl.

\*\*CAPTURA

. **NOTA:** Es recomendable presionar primero la tecla 3 antes de la tecla 4 ya que, si esta acción se realiza a la inversa, no se verá ningún movimiento.

**Animación del tren**

Para esta animación se simula el movimiento de un tren con temática navideña que realiza un recorrido por toda la habitación y es necesario el uso de las teclas 3 y 4.

\*\*CAPTURA

Al presionar la tecla 3 el tren comienza el recorrido por la habitación

\*\*CAPTURA

Al presionar la tecla 4 se revertirá la acción de la tecla 3 así regresando el tren a la posición inicial

\*\*CAPTURA

. **NOTA:** Es recomendable presionar primero la tecla 3 antes de la tecla 4 ya que, si esta acción se realiza a la inversa, no se verá ningún movimiento

**Animación de personaje**

La acción de esta animación es simular el movimiento de una persona que recorre la habitación principal. Se hace uso de las teclas 8 y 9.

\*\*CPATURA

Al momento de presionar la tecla 8 la animación de la persona avanzara

\*\*CPATURA

En el momento en el que se presiona la tecla 9 la animación de la persona regresara a su posición inicial

\*\*CPATURA

NOTA: Es recomendable presionar primero la tecla 1 antes de la tecla 2 ya que, si esta acción se realiza a la inversa, no se verá ningún movimiento

\*\*CPATURA

**Animación de la cochera**

La acción de esta animación es simular el movimiento de abrir y cerrar una cochera. Se hace uso de las teclas 8 y 9.

\*\*CPATURA

Al momento de presionar la tecla 8 la cochera se moverá hacia arriba y se guardará la puerta de la cochera.

\*\*CPATURA

En el momento en el que se presiona la tecla 9 la cochera se mueve para volver a regresar a su posición original simulando una puerta cerrada.

\*\*CPATURA

NOTA: Es recomendable presionar primero la tecla 1 antes de la tecla 2 ya que, si esta acción se realiza a la inversa, no se verá ningún movimiento

\*\*CPATURA

Imagen que contiene dibujo, alimentos, taza

Descripción generada automáticamenteImagen que contiene alimentos, taza

Descripción generada automáticamenteUNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TEACHER:** | ING. LUIS SERGIO VALENCIA CASTRO | |
| **GROUP:** | | 9 |
| **TITLE:** | | USER MANUAL |
| **MEMBERS:** | | **NÚMERO DE CUENTA** |
| FERNÁNDEZ QUIROZ FÉLIX FERNANDO  PEREZ URIBE ANGELA ANDREA | | 315192205  316133159 |
| **DELEVRY DATE:** | | 15/09/2022 |
| **OBSERVATIONS:** | |  |
|  |

SCORE: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Table of contents.

1. Introduction………………………………………………………………..
2. Accessing the project executable file……………………………………..
3. Camera controls…………………………………………………………..
4. Recreation spaces…………………………………………………………
5. Kitchen................................................................................................
6. Dining room........................................................................................
7. Bedroom...............................................................................................
8. Bathroom.............................................................................................
9. Closet...................................................................................................
10. Garage.................................................................................................
11. Hall......................................................................................................
12. Swimming pool...................................................................................
13. Facade of the house............................................................................
14. Garden..................................................................................................
15. Controls for simple animations……………………………………….…
16. Toilet animation………………………………………………………
17. Trunk animation………………………………………………………
18. Train animation....................................................................................
19. Character animation..............................................................................
20. Garage animation……………………………………………………
21. Audio controls…………………………………………………………..
22. Audio library…………………………………………………………

**Introduction.**

The manual was made to explain the right functioning of the final project from laboratorio de Computación gráfica e interacción humano-computadoras.

## Access to Project executable file.

Th path when you can found executable file varies depending on the download of the file, you can start from that file path and must access to:

“ \Proyecto\_Gpo7\ProyectoFinal\Release”

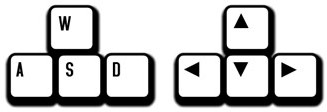
Access to this file and will to appear differents files . You need to choose the executeble file with name **ProyectoFinal.**

\*\*captura

Click and a window with the project will appear

\*\*CAPTURA

**Camera controls**

The way to move within Project environment is necessary to use next keys to change position.

Where

W and △ to forward

S and ▽ to backward

A and ◁ to left

D and ▷ to right

At same time you can use mouse to change direction camera.

**Recreation spots**

Kitchen

Dining room

Bedroom

Bathroom

Closet

Garage

Living room

Pool

Facade of the house

Garden

**Dressing table animation**

For this animation we represent the movement of opening and closing drawers using keys 1 and 2.

\*\*CAPTURE

Pressing key 1 will generate the movement of the drawers of the dresser, giving the impression that each of them is unfolding to see inside.

\*\*CAPTURE

In the case of pressing key 2, it will be possible to see how the drawers that are open will start to contract in order to close completely.

\*\*CAPTURE

NOTE: It is recommended to press key 1 first before pressing key 2 because, if this action is done in reverse, no movement will be seen.

**Animation of the trunk**

This animation simulates the movement of a trunk when it is opened or closed and requires the use of keys 3 and 4.

\*\*CAPTURE

Pressing the 3 key will cause the lid of the chest to rotate to indicate that it is opening.

\*\*CAPTURE

Pressing key 4 will reverse the action of key 3 thus closing the chest.

\*\*CAPTURE

. NOTE: It is recommended that key 3 be pressed first before key 4 since, if this action is performed in reverse, no movement will be seen.

**Train animation**

This animation simulates the movement of a Christmas-themed train that travels around the room and requires the use of keys 3 and 4.

\*\*CAPTURE

By pressing the 3 key, the train starts to move through the room.

\*\*CAPTURE

Pressing key 4 will reverse the action of key 3, thus returning the train to the initial position.

\*\*CAPTURE

. NOTE: It is recommended to press key 3 first before key 4 because, if this action is performed in reverse, no movement will be seen.

**Character animation**

The action of this animation is to simulate the movement of a person walking through the main room. The keys 8 and 9 are used.

\*\*CPATURE

When pressing the 8 key, the person's animation will move forward.

\*\*CCTURE

When pressing key 9, the animation of the person will return to its initial position.

\*\*CPATURE

NOTE: It is advisable to press key 1 first before pressing key 2, because if this action is done in reverse, no movement will be seen.

\*\*CPATURE

**Garage animation**

The action of this animation is to simulate the movement of opening and closing a garage. The keys 8 and 9 are used.

\*\*CPATURE

When pressing the 8 key the garage will move up and the garage door will be stored.

\*\*CCTURE

At the moment key 9 is pressed the garage will move back to its original position simulating a closed door.

\*\*CCTURE

NOTE: It is advisable to press key 1 first before key 2 because, if this action is performed in reverse, no movement will be seen.

\*\*CPATURE