
Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano-Computadora

Semestre 2024-1

PROYECTO FINAL
MANUAL DE USUARIO

Equipo 6
Integrantes del equipo:

# cuenta	Nombre
417006480	Dionicio Serna Marisela
315138151	Hernández Sánchez Brenda

Fecha de entrega de proyecto: 22 de noviembre de 2023

Índice

Descarga e Instalación del proyecto	3
Manual de uso	4
● Manejo de cámara	4
● Música.	4
Entorno Virtual	4
● Vista inicial del proyecto	4
● Sala 1	5
● Sala2	6
● Sala 3	6
● Zona infantil	7
● Lago	7
Salida del ambiente virtual	8

Descarga e instalación del proyecto

Al ser un proyecto realizado en un lenguaje de programación C++, se recomienda utilizar alguna versión del Software Visual Studio en sus versiones 2019 en adelante.

El software se puede descargar en el siguiente enlace:

<https://visualstudio.microsoft.com/es/vs/community/>

Para acceder y poder ejecutar el entorno virtual, se comparte los siguientes enlaces de descarga donde se encuentra la carpeta del proyecto:

- Drive.

<https://drive.google.com/drive/folders/1ew4jdVaryHaE5sL9uPcw8Pr2oYMBfBU3?usp=sharing>

- Repositorio de GitHub

https://github.com/MariselaDS/ProyectoFinal_CGIHC.git

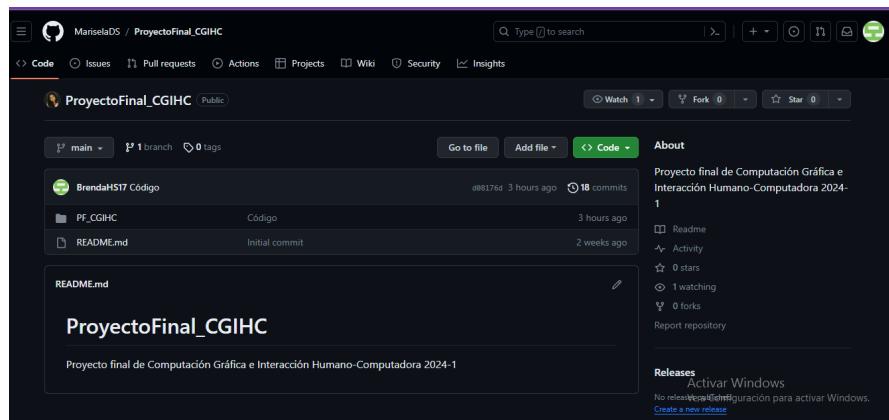


Figura 1: Repositorio GitHub

Ahí deberemos descargar el archivo “PF_CGIHC.zip”, descomprimimos el archivo, entramos a la carpeta si lo que queremos es abrir el proyecto en Visual Studio y seleccionamos *PF_CGIHC.sln*, si lo que queremos es usar el programa avanzamos a la carpeta “Debug” y ejecutaremos el archivo .exe.

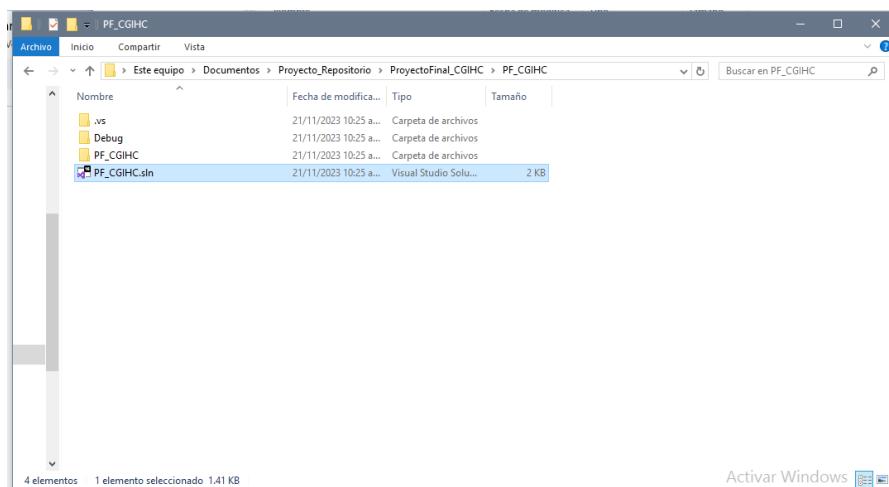


Figura 2: Carpeta con todos los archivos del proyecto para Visual Studio

Manual de uso

- Cámara

El proyecto cuenta con una cámara que muestra la vista principal del proyecto. La posición de ésta se controla con las siguientes teclas y la dirección con el movimiento del mouse:

- Tecla /arriba: mover cámara hacia delante
- Tecla /abajo: mueve la cámara hacia atrás
- Tecla /izquierda: mueve la cámara hacia la izquierda
- Tecla /derecha: mueve la cámara hacia la derecha

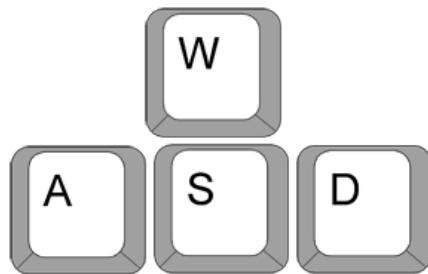


Figura 3: Teclas para manejo de cámara

- Música

El museo virtual cuenta con música para hacer agradable el recorrido, “Yo soy tu amigo fiel” de Toy Story podrá ser escuchada al oprimir la tecla L.

Entorno Virtual

- Vista inicial del proyecto

Una vez que sea ejecutado el proyecto, lo primero que se verá es un jardín que cuenta con fuentes, árboles y al centro se ubica la fachada de lo que es el museo.



Figura 4: Fachada del Museo

Si se observa de diferentes ángulos, se podrá apreciar los costados del mismo, así como su parte trasera



Figura 5: Costado derecho del Museo

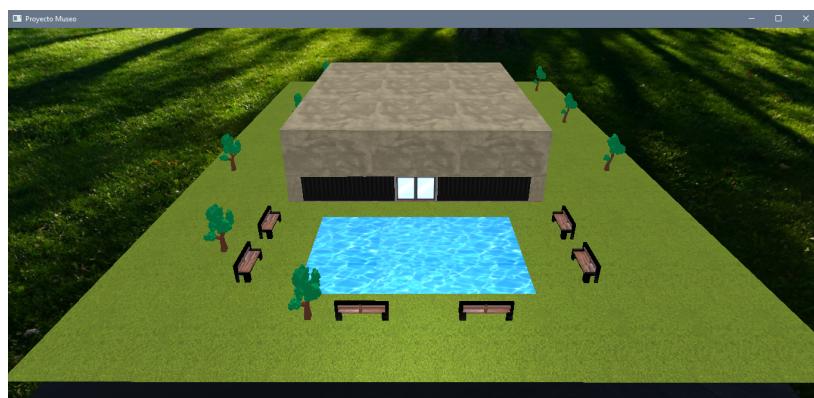


Figura 6: Parte trasera del Museo

- Sala 1

La primera sala está dedicada a Disney Pixar, donde se encuentran algunos de los personajes más representativos de nuestra infancia como Sullivan, Aladdin, Nala, Lilo entre otros.

Al oprimir la **barra espaciadora** se activará la animación del Rayo Mcqueen, donde hará un recorrido dentro de la sala y para regresar a su posición inicial basta con presionar la tecla **R**

Para activar la animación del caballo Tiro al blanco, oprimir la tecla **P** para que se pueda observar el movimiento de cola y levante sus dos patas delanteras.

Con la tecla **P** también se activa la animación de Babyface, la cual consiste en el movimiento de sus patas, tenazas y el giro de su cabeza.



Figura 7: Sala Disney Pixar

- Sala 2

Dedicada a Studio Ghibli, un estudio japonés de animación que se ha mantenido fiel a la animación tradicional. En esta sección destacan algunos de los personajes más representativos.

El espantapájaros implementa una animación dentro de la sala, donde mueve torso y salta, para verla hay que presionar la tecla **P**



Figura 8: Sala Studio Ghibli

- Sala 3

El tercer espacio es para representar algunos personajes que forman el mundo de Warner Bros como el Correcaminos, Pato Lucas, Vilma, Marvin entre otros, al centro se encuentra una visitante dentro del museo, la cual presenta movimientos para dar cierto grado de realismo.



Figura 9: Sala Warner Bros

- Zona infantil

La última sección que conforma el museo, es una zona infantil, donde podrán jugar y divertirse los niños después de haber recorrido cada una de las salas.



Figura 10: Zona infantil

- Lago

Fuera del museo, en la parte trasera hay un espacio al aire libre donde hay árboles, un lago alrededor de éste, bancas para disfrutar de un ambiente tranquilo.

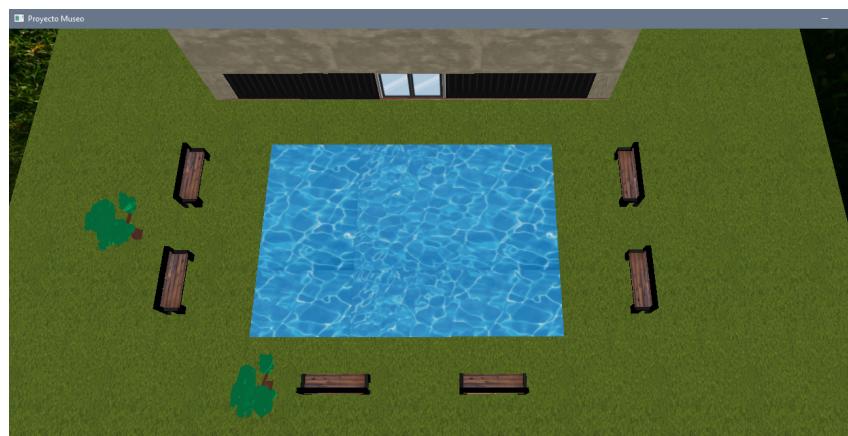


Figura 11: Lago

Salida del ambiente virtual

Para salir del ambiente virtual basta con presionar la tecla ESC o cerrar la consola desde su ventana.