



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA
INGENIERIA EN COMPUTACIÓN
SEMESTRE 2020-2

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA E
INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADORA

PROFESOR:

- ING. CARLOS ALDAIR ROMAN BALBUENA

GRUPO: 4

MANUAL DE USUARIO

NOMBRE:

- OSORIO RIVERO SINUHE MAZUTI

FECHA DE ENTREGA:

05 DE MAYO DE 2020



MANUAL DE USUARIO



Software necesario.

- Software para descomprimir archivos (WinRar, WinZip, IZArc, etc.)

Nota: Para el desarrollo de este manual se ocupó el programa “WinRar”.

Descarga de archivos.

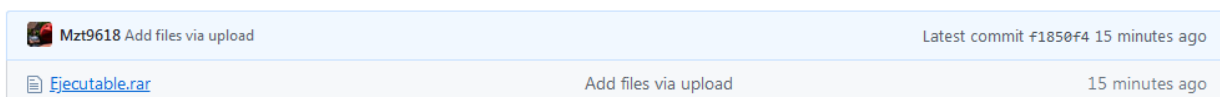
Nos dirigimos al link de Github donde se encuentran los archivos:

- <https://github.com/Mzt9618/ProyectoFinalLaboratorio-CGeIHC>

Archivo “Ejecutable.rar”

Paso 1.

Damos clic en el archivo.



Paso 2.

En la nueva ventana damos clic en “Download”. La descarga comenzara pronto y tendremos el archivo.

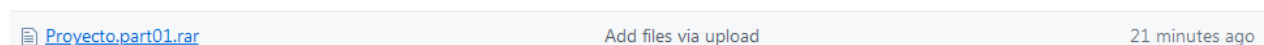


Archivo “Proyecto.rar”

Para descargar este proyecto es necesario descargar 4 archivos, se explicara cómo se descarga uno y se tendrá que hacer lo mismo para los restantes.

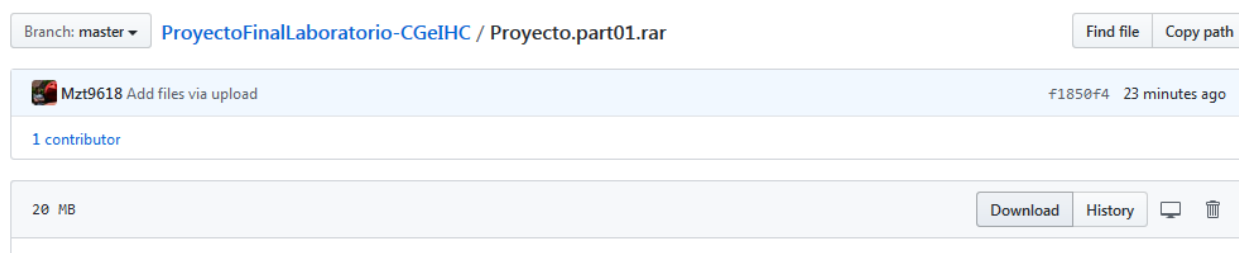
Paso 1.

Dar clic en el archivo con nombre “Proyecto.part01.rar”



Paso 2.

Dar clic en “Download”.

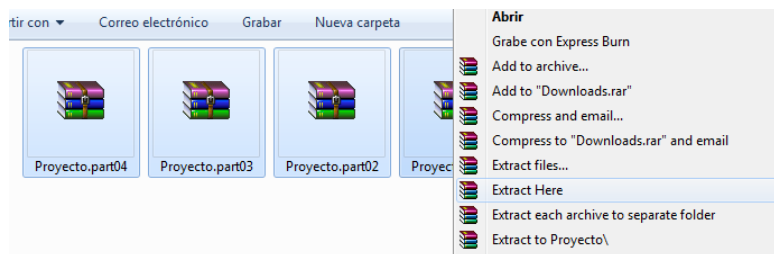


Paso 3.

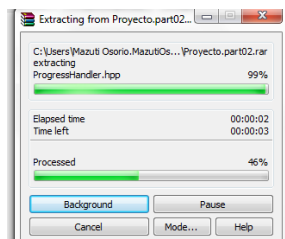
Repetir el paso 1 y 2 con los archivos Proyecto.part02.rar, Proyecto.part03.rar y Proyecto.part04.rar. Respectivamente.

Paso 4.

Una vez descargados todos los archivos vamos a la carpeta donde esta y hacemos lo siguiente. Seleccionamos los 4 archivos, damos clic derecho y vamos a la opción que dice “Extract Here” (también puede decir “extraer aqui”).



Comenzará la extracción del archivo.



Al finalizar tendremos la carpeta de nombre “Proyecto”.

Instrucciones de Ejecución.

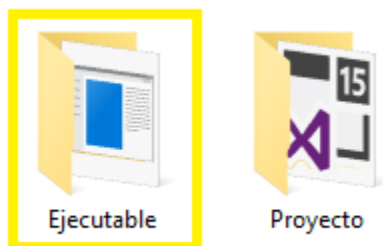
Dependiendo de la carpeta que descargó (o copió en su computadora), cambiaran los siguientes pasos.

Paso 1.

Si descargó o copió la carpeta “Proyecto” siga leyendo, si descargó o copió la carpeta “Ejecutable”, realice las instrucciones de Paso 1 – A.

Si descargó o copió la carpeta “Proyecto”, por favor, realice los siguientes pasos.

1. En la carpeta llamada “Proyecto”, de dos clic seguidos para entrar en ella.
2. Dentro de la carpeta proyecto, existen dos carpetas llamadas: “Ejecutable” y “Proyecto”.

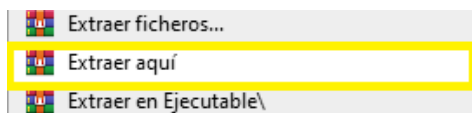


3. Entre a la carpeta “Ejecutable”.

Continúa en el Paso 2.

Paso 1 – A.

1. Descomprima la carpeta. De clic derecho sobre la carpeta y aparecerá la opción “Extraer aquí”.




2. Aparecerá una carpeta normal llamada “Ejecutable”.
3. Entre en la carpeta “Ejecutable” dando dos clic seguidos en ella.

Paso 2.

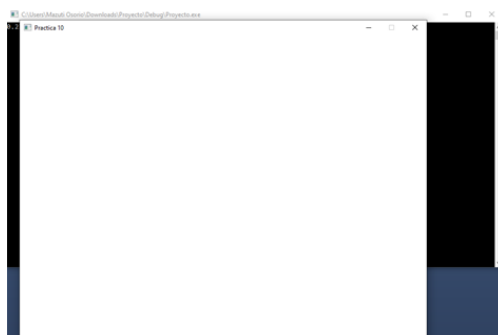
Existen dos opciones para este paso, depende de la configuración de su computadora. En la “Opción 1”, podrá observar solo un archivo en dentro de la carpeta, en la “Opción 2” vera muchos archivos. Por favor continúe en la opción en la usted se encuentra.

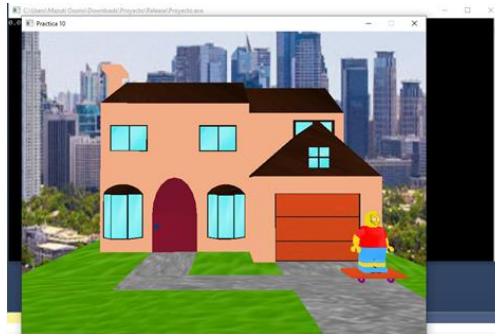
Opción 1.

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
 Proyecto	05/05/2020 04:58 p. m.	Aplicación	232 KB

1. De dos clic derecho del mouse seguidos en el archivo “Proyecto” para abrir el archivo.

Dependiendo de las características del hardware de su computadora podrá tardar en cargar la aplicación, en un inicio podrá observar la siguiente pantalla, no se alarme, espere un momento.





Opción 2.

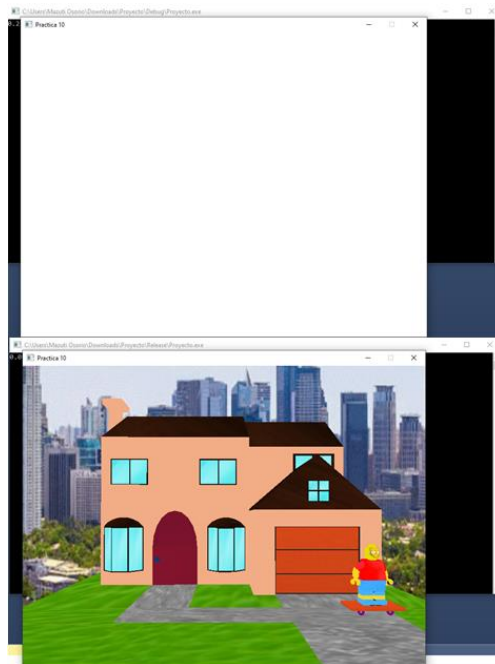
Debug			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
Models			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
Release			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
Shaders			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
SkyBox			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
SOIL2			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
assimp-vc140-...	16,081,920	2,398,792	Extensión de la apl...	07/04/2019 11:...	776CCB73
glew32.dll	389,632	70,559	Extensión de la apl...	31/07/2017 09:...	AFE5E2AA
Proyecto.exe	237,056	88,811	Aplicación	05/05/2020 04:...	4EA7EC2A
Proyecto.iobj	1,133,363	217,910	Archivo IOBJ	05/05/2020 04:...	96AE7811
Proyecto.ipdb	290,080	59,785	Archivo IPDB	05/05/2020 04:...	FCA451EA
Proyecto.pdb	1,585,152	278,365	Program Debug D...	05/05/2020 04:...	ABC49D38

1. Localice el archivo llamado "Proyecto" de tipo ".exe".

Debug			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
Models			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
Release			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
Shaders			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
SkyBox			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
SOIL2			Carpeta de archivos	05/05/2020 05:...	
assimp-vc140-...	16,081,920	2,398,792	Extensión de la apl...	07/04/2019 11:...	776CCB73
glew32.dll	389,632	70,559	Extensión de la apl...	31/07/2017 09:...	AFE5E2AA
Proyecto.exe	237,056	88,811	Aplicación	05/05/2020 04:...	4EA7EC2A
Proyecto.iobj	1,133,363	217,910	Archivo IOBJ	05/05/2020 04:...	96AE7811
Proyecto.ipdb	290,080	59,785	Archivo IPDB	05/05/2020 04:...	FCA451EA
Proyecto.pdb	1,585,152	278,365	Program Debug D...	05/05/2020 04:...	ABC49D38

2. De dos clic derecho del mouse seguidos en el archivo "Proyecto" para abrir el archivo.

Dependiendo de las características del hardware de su computadora podrá tardar en cargar la aplicación, en un inicio podrá observar la siguiente pantalla, no se alarme, espere un momento.



Instrucciones de Uso.

Una vez que la aplicación se esté ejecutando. Podrá interactuar con las siguientes teclas.

Tecla	Función
W	Mover hacia adelante la cámara.
S	Mover hacia atrás la cámara.
A	Mover hacia la izquierda la cámara.
D	Mover hacia la derecha la cámara.
↑	Mover hacia adelante la cámara.
↓	Mover hacia atrás la cámara.
←	Mover hacia la izquierda la cámara.
→	Mover hacia la derecha la cámara.
U	Activa animación de "Bart", avanza en su patineta hacia la izquierda.
J	Activa animación de "Bart", avanza en su patineta hacia la derecha.
I	Activa animación de la puerta principal, se abre.
K	Activa animación de la puerta principal, se cierra.
O	Activa animación de la puerta de garaje, se abre.
L	Activa animación de la puerta de garaje, se abre.

Girar la cámara.

Para girar la cámara es necesario utilizar el mouse o el mousepad. Dependiendo hacia qué dirección se mueva el mouse la cámara va a girar en esa dirección. Si orienta el cámara en una dirección y oprime alguna tecla relacionada en al movimiento de ella, podrá notar que se mueve de forma diferente, obteniendo la capacidad de visitar toda la casa y sus alrededores.

En conclusión, el movimiento dependerá de la configuración las combinaciones de la orientación de la cámara (Posición del mouse) más las teclas de movimiento que se seleccionen.

Proyecto en Repositorio

El archivo ejecutable, más los archivos fuente que conforman la solución de Visual Studio, un video del correcto funcionamiento y este manual. Los podrá encontrar en el siguiente repositorio de Github.

Link

- <https://github.com/Mzt9618/ProyectoFinalLaboratorio-CGeIHC>



Datos Adicionales

Imágenes Guía

Se utilizaron las siguientes imágenes como guía para desarrollar el proyecto.



Objetos Modelados

1. Cama
2. Buro
3. Librero
4. Escritorio
5. Silla
6. Repisa
7. Lámpara

