# DEFINICIÓN DEL MUNDO

Mundo de lego de Springfield(Simpson)

# **PROYECTO**

### INTEGRANTES:

EDGAR HERNANDEZ HERNANDEZ ADRIAN CALZADA MALDONADO MAZUTI SINUHE OSORIO RIVERO

### REPOSITORIO GITHUB

https://github.com/EdgarHdz17/Co mpuGrafica

### REFERENCIAS

- 1. <a href="https://www.youtube.com/watch?">https://www.youtube.com/watch?</a> v=8zoWntix3eE
- 2. https://www.youtube.com/watch? v=s3D5vN5VbiI
- 3. https://www.youtube.com/watch? v=0M-nvBhvvqA









**1-DESCARGA DEL PROYECTO:** Para realizar la descarga del Proyecto dirigirse a la siguiente dirección, y descargar todos los elementos que contiene.

### https://github.com/EdgarHdz17/ProyectoCGHC

Esta liga contiene el proyecto final, el repositorio inicial se encuentra los avances del proyecto.



### 2-ABRIR Visual Studio:

Paso 1. Descomprimir el archivo que acabamos de descargar.

Paso 2. Abrir Visual Studio.

Paso 3. Dirigirse a la sección Archivo, Abrir, Proyecto o solución.

Paso 4. Dirigir en donde se guardó el archivo y elegir el archivo tipo "Proyecto.sln"

Paso 5. Con el archivo abierto, dirigir a la barra superior de Visual Studio y elegir la opción "Depurador Local de Windows".

# MANUAL DE USUARIO





**3-CONTROLES:** Una vez ejecutado el proyecto, la interacción con el ambiente virtual es algo intuitivo para personas que juegan videojuegos. Para moverse y aplicar las animaciones por el mundo virtual se utilizan las siguientes teclas, cuya función se explica adelante:

W – Mover cámara para adelante. Tecla ↑

S – Mover cámara para atrás. Tecla ↓

A – Mover cámara para la izquierda. Tecla ←

D – Mover cámara para la derecha. Tecla →

Skybox día. Tecla 1, Skybox noche. Tecla 2

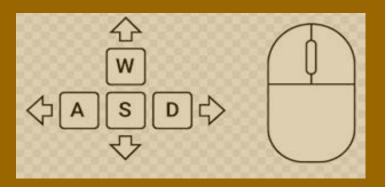
Animación de carro hacia planta nuclear. Tecla 3

Animación de carro hacia casa. Tecla 4

Armado y desarmado de casa Apu. Tecla 5 y 6

Recorrido del escenario. Tecla 7

Con el mouse se mueve la dirección de la cámara, depende como se mueva será la dirección de la cámara.





## DIAGRAMA DE GANTT

Г			MARZO ABRIL														_									MAYO																																
N.	ACTIVIDAD	9 1	11	12	13	14	15	16 1	7 1	8 19	_	_	_	23	24	25	26 2	77 /	28	29 :	30 :	31 1	1 2	3 4	1 5	6	7 8	9 1	10 1	1 12	13	14	15			19	20	21	22 2	3 2	25	26	27	28 2	9 31	11	2 3	4	5 6	7				13	14 1	5 16	17	18
1	Asignación de proyecto		_			7	-	1		1		Ï			- 1		1	Ť	1		Ť	Ϊ		+		Ĭ	Ĭ	Ĭ	1	1	1.0		-	1	1	Ï			1	-	-			1	1	Ħ		Ť	1	Ï		14	1	1	1	1.0	1	Ĭ
_	Formación de equipo		П		П	7	7	Ť	Ť	Ť	П	Ī		$\exists$	T	T	$\top$	Ť	Ť	†	T	†	П	Ť	T	П	П	T	Ť	Ť	T	П	T	Ť	T	T	П	T	Ť	T	T	П	$\top$	T	T	Ħ	П	П	П	П	П	T	T	П	T	T	П	П
	Definicion de mundo	П				7	7	Ť	Ť	T	П	Ī		$\top$	T	T	T	Ť	Ť	Ť	T	Ť	П	Ť	T	П	П	T	T	T	Τ	П	T	T	T	Π	П	T	Ť	T	T	П	$\top$	T	T	Ħ	П	Т	Ħ	П	П	T	T	П	T	T	П	П
_	Planeacion	П							Ť	T		Ī		$\exists$	T	T	T	Ť	T	T	T	T	П	Ť	T	Ī	П	Ī	Ť	T	Γ	П	T	T	T	Γ	П	T	Ť	T	T	П	$\top$	T	T	Ħ	П	Т	П	П	П	$\top$	Ť	П	T	T	П	П
5	Entrega 1	П	T		П	Т	Ī	Ī	r	T	П	Ī		T	T	T	T	Ť	T	T	T	T	П	T	T	П	П	Ī	T	T	Γ	П	T	T	T	Γ	П	T	Ť	T	T	П	$\top$	T	T	Ħ	П	Т	П	П	П	T	T	П	T	T	П	П
	Asignación de roles de equipo															I	I	I	I	I		Ι		Ι					Ι	Ι				Ι	Ι				Ι							$\prod$												
7	Asiganacion de taraea									I														Ι					Ι																													
8	Inestigación	Z																																												Ш												
9	Resolucion de dudas	Ш																																												Ш	Ш		Ш	Ц	Ш			Ш			Ш	
_	Elaboración de Edificio 1	Щ			Ц	$\perp$	$\perp$	1	$\perp$	$\perp$										1	1	$\perp$					H				L	Ц		1	$\perp$		Ш		1	$\perp$		Ш				Щ	Ш	Ц	Ш	Ц	Ш		$\perp$	Ш	$\perp$	L	Ш	Ц
11	Entrega 2	Щ			Ц	4	╛	1	1	╽					1	1		Ļ			_	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	1	$\perp$								Ц	1	$\perp$	L	Ш			L	Ш	Щ	Ц	Ш	Ц	Ш		$\perp$	Ш	$\perp$	L	Ц	Ц
	Elaboración de Edificio 2	Щ			Ц	4	╛	1	1	L					1	1	1				Ц	1	Ц	1		Ц	Ш	Ц			L	Ц	_	1	$\perp$	L	Ш								L	Ш								Ш	$\perp$	L	Ц	
13	Otras Actividades	Щ	L		Ц	4	╛	1	1	╽					1	1	1	1	1	1			Ц			Ш					L	Ц	$\perp$	1	┸	L	Ц	$\perp$	1	$\perp$	L			1	┸	Щ	Ш	Щ	Ш	Ц	Ш	Ц	┸					
	Entrega 3	Щ	L		Ц	4	4	1	1	╽					1	1	1	1	1	1	1	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	1	$\downarrow$		Ц		_			Ш	1	1	$\perp$	L	Ш	$\perp$	1	┸	Щ	Щ	Щ	Ш	Ц	Ц	Ц	┸	Ш	$\perp$	L	Ц	Ц
_	Elaboración de Edificio 3	Щ	L		Ц	4	4	1	1	$\perp$					1	1	1	1	1	1	1	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	$\downarrow$	$\perp$	L				L	L	Ш	1	1	L	L			1	L	Щ	Щ	Ш	Ш	Ц	Ш		1	Щ	$\perp$	L	Ш	Ц
16	Otras Actividades	Щ	L		Ц	4	4	1	1	$\perp$					1	1	1	1	1	1	1	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	$\downarrow$	$\perp$	L	Ц	1	1						L	L	Ш	$\perp$	1	L	Щ	Щ	Ц	Ш	Ц	Ш	Ц	$\perp$	Ц	$\perp$	L	Ц	Ц
17	Entrega 4	Щ	L		Ц	4	4	1	1	╽					1	1	1	1	1	1	1	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	1	$\perp$	L	Ц	1	1	┸	L	Ш	1	1		L				┸	Щ	Щ	Щ	Ш	Ц	Ш	Ц	┸	Ш	$\perp$	L	Ц	Ц
18	Elaboración de Edificio 4	Щ	L		Ц	4	4	1	1	╙					1	1	1	1	1	1	1	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	1	$\perp$	L	Ц	_	1	$\perp$	L	Ц	4	1	$\perp$				Ц	L	Ш	Ш	Щ	Ш	Ц	Ш	Ц	┸	Ц	$\perp$	L	Ш	Ц
	Otras Actividades	Щ	L		Ц	4	4	1	1	╽					1	1	1	1	1	1	1	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	$\perp$	$\perp$	L	Ц	1	1	┸	L	Ц	1	1	$\perp$	L	Ш		1		Ш		Ц	Ш	Ц	Ш	Ц	┸	Ш	$\perp$	L	Ц	Ц
20	Entrega 5	Щ	L		Ц	4	4	1	1	╽	Ш				1	1	1	1	1	1	1	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	1	$\downarrow$	L	Ц	1	1	╀	L	Ц	4	1	$\perp$	L	Ш	$\perp$	1	╀	Щ	Ц	L	Ш	Ш	Ц	Ц	1	Ш	$\perp$	L	Ц	Ц
21	Textura	Щ	L		Ц	4	4	1	1	╽					1	1	1	1	1	1	1	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	1	$\perp$	L	Ц	_	1	┸	L	Ц	1	1	$\perp$	L		Ц	1	┸	Щ	Ш		Ш	Ц	Ш		$\perp$	Ц	$\perp$	L	Ш	Ц
22	Otras Actividades	Щ	L		Ц	4	4	1	1	╽	Ш				1	1	4	1	1	1	1	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	1	╀	L	Ц	4	1	╀	L	Ц	4	1	$\perp$	L	Ш	$\perp$	1	╀	Щ	Щ	Щ	Ш		Ш		L	Ц	$\perp$	L	Ц	Ц
23	Version Bela	Щ	L		Ц	4	4	1	1	╀	Ш				4	4	4	1	1	1	1	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	1	╀	L	Ц	4	1	╀	L	Ц	4	1	$\perp$	L	Ш	$\perp$	1	╀	Щ	Щ	Щ	Ш	Ц	Ц		L	Ц	$\perp$	L	Ц	
24	Correccion de Errores Version Bela	Щ	L		Ц	4	4	1	1	╀	Ш			Ц	4	4	4	1	4	4	4	1	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	1	╀	L	Ц	4	4	╀	L	Ц	4	4	1	L	Ш	4	4	╀	Щ	Щ	Щ	Ц	Ц	Ц	Ц	1	П	4	L	Ш	
	VersionFinal					4	1	1	1	1					4	4	$\downarrow$	1	4	4	1	4	Ц	1	L	Ц	Ц	Ц	1	1	L	Ц	4	4	1	L	Ц	1	1	1	L			1	1	$\prod$		Щ		Щ		1	1	Ш				
26	Entrega Final	Ш	L	L	Ц	$\perp$	_	1	1	L													Ш									Ш						_		L	L	Ш		1	L	Ш	Ш	Ш	Ш	Ш	Ш		L	Ш	$\perp$	L	Ш	