

PROYECTO

INTEGRANTES:

EDGAR HERNANDEZ HERNANDEZ
ADRIAN CALZADA MALDONADO
MAZUTI SINUHE OSORIO RIVERO

REPOSITORIO GITHUB

<https://github.com/EdgarHdz17/CompuGrafica>

REFERENCIAS

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



INDICE:

Caratula...Pag1

Descripción del proyecto...Pag2

Desarrollo del proyecto...Pag2

Manual de usuario...Pag3

Previsualización del proyecto...Pag4

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

En la materia de Computación Grafica e Interacción Humano-Computadora, se elaboró como proyecto final un ambiente virtual de un mundo LEGO, para ello se implementó realizar el mundo de los Simpson, el cual se conformaría de alrededor de 4-6 edificios y además elementos externos como personajes o artículos que le den un mejor ambiente.

DESARROLLO DEL PROYECTO

Para el desarrollo se implementó un plan de trabajo en el cual se plantearon todos los aspectos a tomar en cuenta.

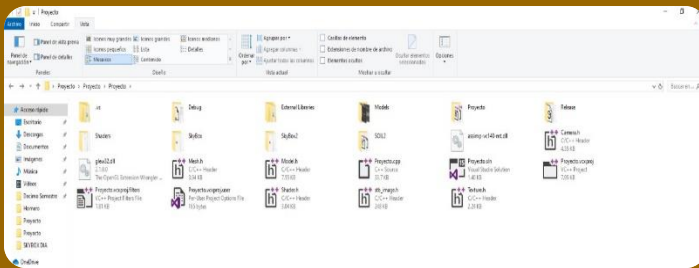
-Uso de Software VisualStudio 2017

-Uso de Software Maya2018

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

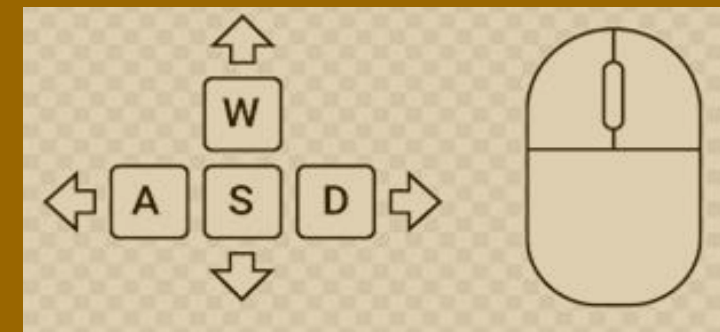
Animación de carro hacia planta nuclear.
Tecla 3

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.



ALGUNAS CAPTURAS DE LAS ANIMACIONES Y AMBIENTE DEL ESCENARIO.



Nota: Al principio se creo un Git para colocar los avances creados y otro repositorio para el Proyecto Final.

DIAGRAMA DE GANTT

