

A thick dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow-shaped banner points to the right from this bar, containing the text '2022-1'. In the bottom left corner, several thin, curved lines in dark blue and light grey sweep upwards and to the right.

2022-1

# MANUAL DE USUARIO

Computación Gráfica e Interacción  
Humano Computadora

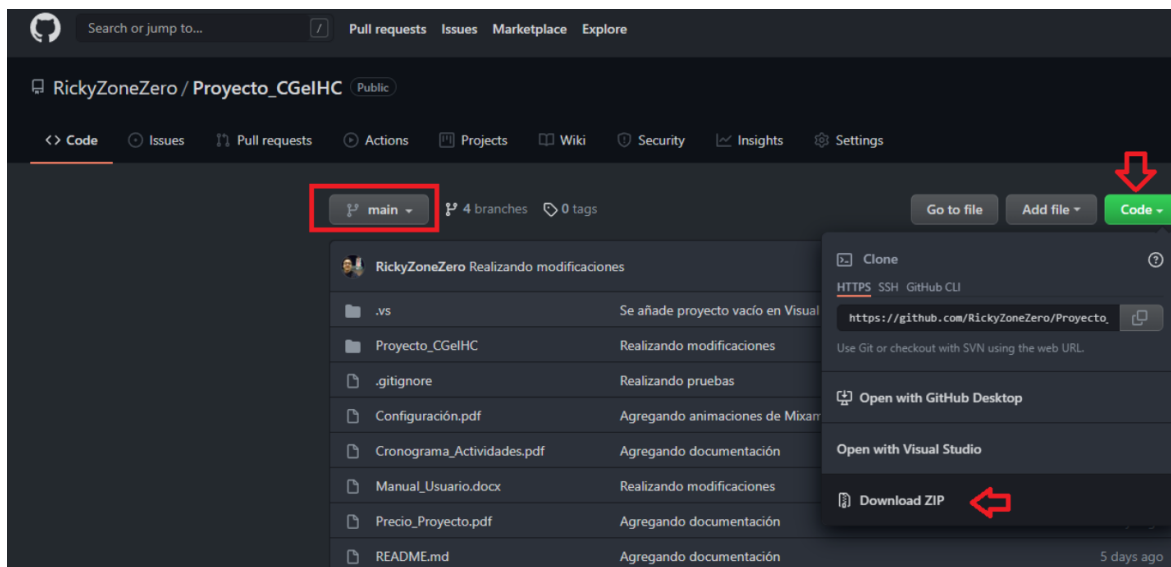
Hernández Zamora José Enrique

Jiménez Gutiérrez Miguel

## Introducción

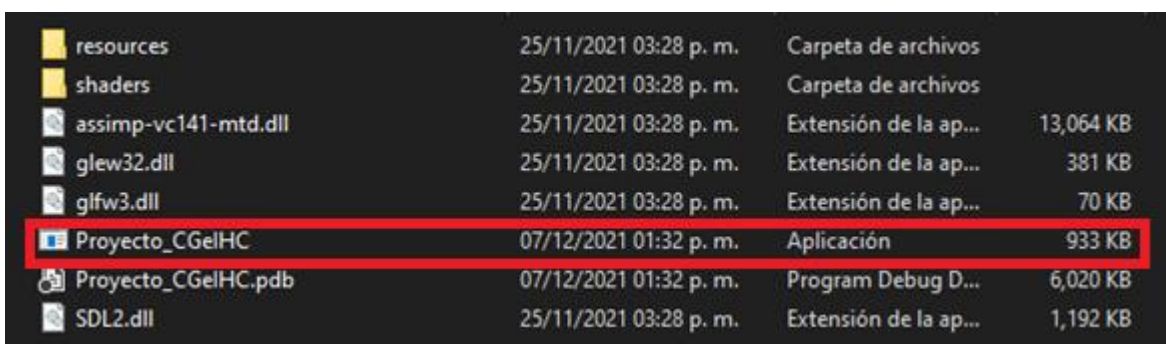
El presente documento explica de manera general los elementos que conforman el proyecto de Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora del semestre 2022-1. Siga las instrucciones aquí mostradas para un correcto funcionamiento.

Para descargar el proyecto de Github ubíquese en la rama “main”, de click en el botón verde “code” y posteriormente en “Download ZIP”, espere a que descargue. Puede demorar algunos minutos.



Antes de ejecutar el proyecto en Visual Studio, asegúrese que tiene las configuraciones necesarias para hacerlo, para ello consulte el documento de “**Configuración.pdf**” situado en la carpeta raíz del repositorio.

En el caso de que no desee abrir el proyecto en Visual Studio, descomprima el archivo descargado y diríjase a la carpeta Proyecto\_CGeIHC -> Proyecto\_CGeIHC -> Debug y de click en el archivo ejecutable.

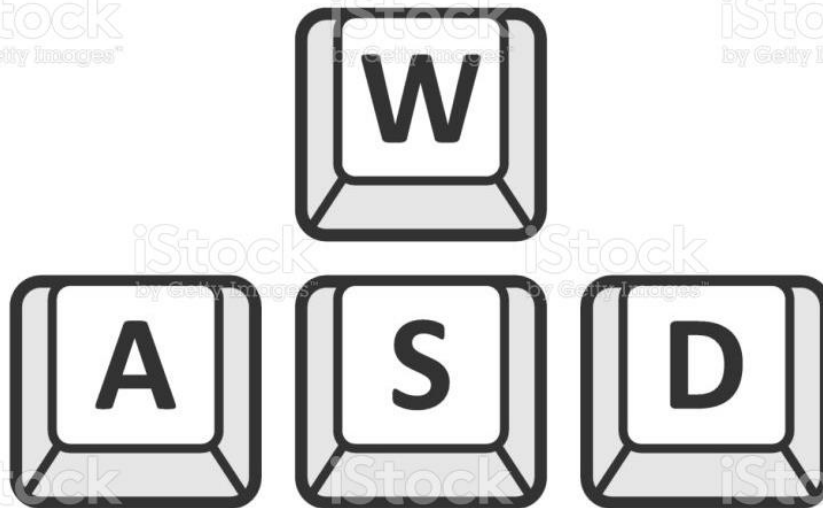


Para visualizar el reporte técnico, abra el archivo “**Reporte\_Técnico.pdf**” allí encontrará las ligas para el repositorio de Github y Trello.

## Desarrollo

### Funcionamiento de teclas

Para mover la cámara sintética a través del escenario se utilizaron las siguientes teclas:



Tecla	Función
W	es para moverse hacia adelante
A	es para moverse hacia atrás
S	es para moverse hacia la izquierda
D	es para moverse hacia la derecha

La rotación de la cámara sintética será definida por el movimiento del ratón.

Para el caso de las animaciones y el audio, se designaron las siguientes teclas:

Tecla	Función
1	Carga la primera animación desde un archivo al código (Hombre jugando baloncesto)
2	Reproduce la segunda animación (Hombre pescando)

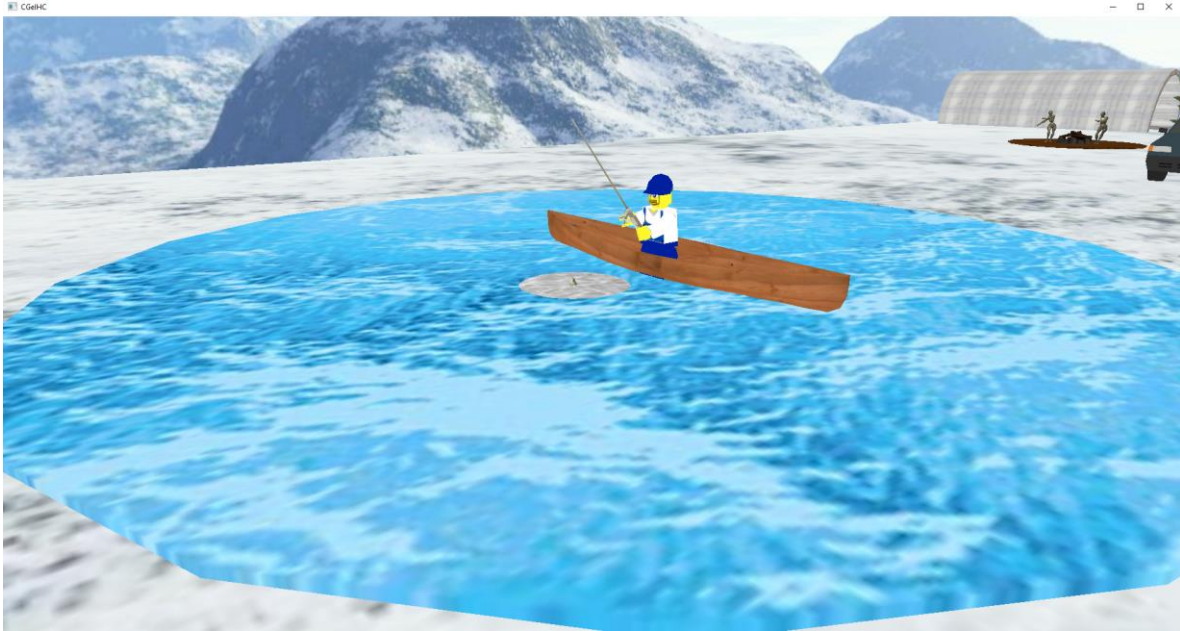
3	Reproduce la tercera animación (Tren en movimiento)
4	Carga la tercera animación desde un archivo al código (Hombre subiendo al columpio)
Sin tecla	Animación automática cargada de mixamo (personajes bailando en la fogata)
6	Reproducir música de fondo
P	Reproduce la animación cargada en el arreglo de Key Frames

A continuación, se muestran algunas capturas de pantalla para ejemplificar mejor las animaciones y el escenario en general para evitar confusiones.

Tecla 1 y luego P (Carga y ejecución de la primera animación)



Tecla 2 (Ejecución de la segunda animación)

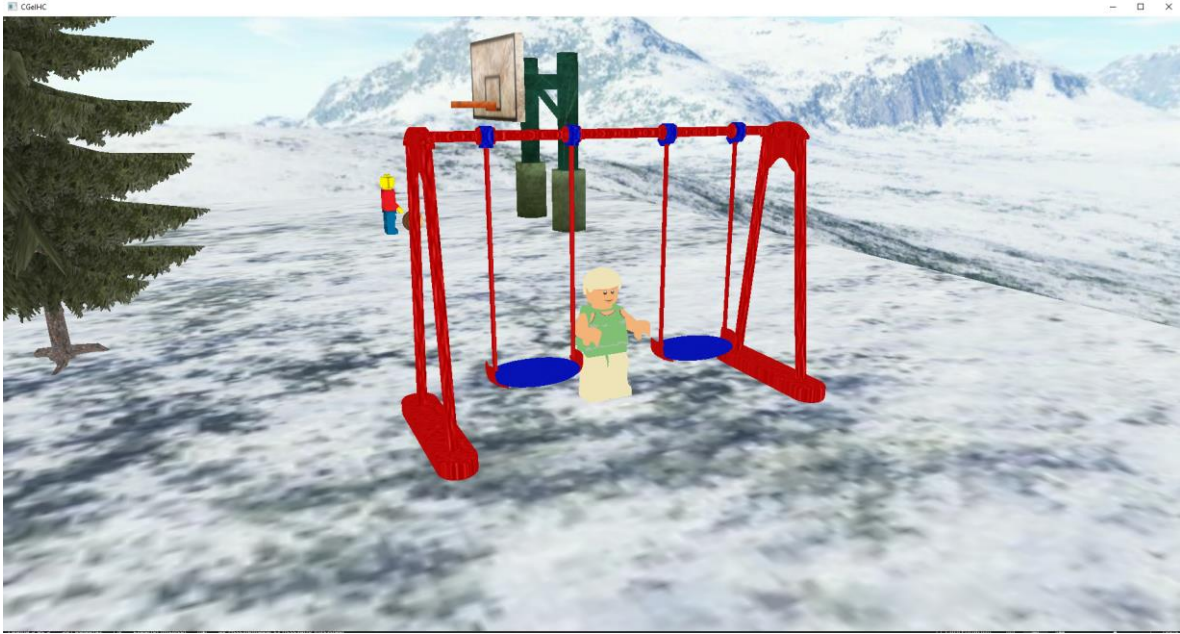


Tecla 3 (Reproducción de la tercera animación)



Tecla 4 y luego P (Carga y ejecución de la cuarta animación)





Animación de personas bailando (automática)

