



**Universidad Nacional Autónoma de
México**

Facultad de Ingeniería

**Laboratorio Computación Gráfica e
Interacción-Humano computadora.**



“Manual Proyecto Final”

Grupo: 4

**Profesor :
Carlos Aldair Roman.**

Semestre: 2020-2

Alumnos:

- **Ramírez Fierro Salma Arelly**

Fecha de Entrega: 5 de Mayo de 2020.

Manual de Usuario de Proyecto Final del Laboratorio Computación Gráfica e Interacción-Humano computadora.

Índice

1. Introducción
2. Objetivo
3. Contenido

Objetivo.

Este manual tiene como finalidad dar a conocer a los usuarios en general las características y la manera de darle buen uso al proyecto que se presenta, evitando fallas.

Introducción.

El proyecto presentado a continuación se realizó a lo largo del laboratorio de Computación gráfica.

Mis imágenes de referencia son:

Fachada



Cuarto: Cuarto de Candace de Phineas y Ferb



Contenido.

Requerimientos técnicos para el uso del proyecto.

- **Visual Studio 2017**

- **C/C++**

General

Directorios de inclusión adicionales

\$(SolutionDir)/External Libraries/GLEW/include;

\$(SolutionDir)/External Libraries/GLFW/include;

\$(SolutionDir)/External Libraries/glm;

\$(SolutionDir)/External

Libraries/assimp/include;%(AdditionalIncludeDirectories)

Vinculador

General

Directorios de bibliotecas adicionales

\$(SolutionDir)/ExternalLibraries/GLEW/lib/Release/Win32;

\$(SolutionDir)/External Libraries/GLFW/lib-vc2015;

\$(SolutionDir)/External Libraries/SOIL2/lib;

\$(SolutionDir)/External Libraries/assimp/lib;

%(AdditionalLibraryDirectories)

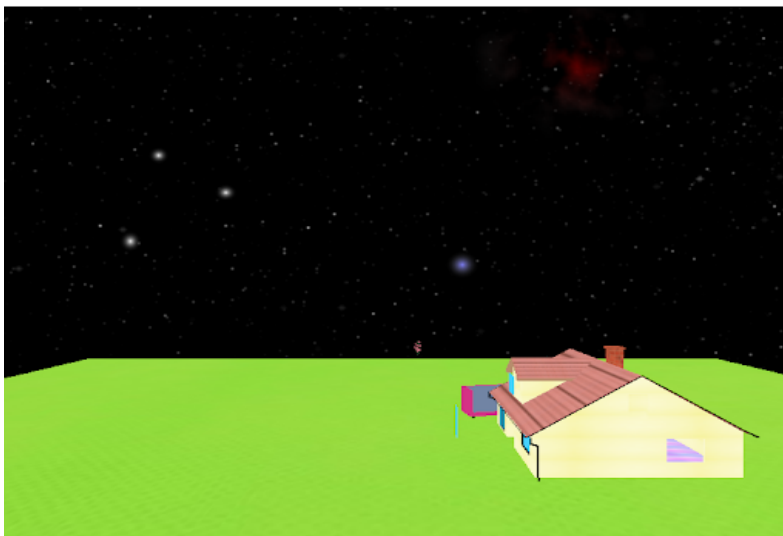
Entrada

opengl32.lib;glew32.lib;glfw3.lib;soil2-debug.lib;assimp-vc140-mt.lib

Acceso.(Proyecto Ejecutado)

Interfaz del Proyecto.

Ejemplo de Ejecución Del proyecto.



Animaciones:

En el proyecto se presentan las siguientes animaciones:

Animación 1:

Rosa Fuera de la casa

Animación 2: Sofa

Animación 3: Cama

Para que estas animaciones inicien en el proyecto no se necesita de ningún comando en especial ya que estas inician cuando se ejecuta el proyecto.

Para moverse en el ambiente hay que usar las siguientes teclas

Teclas:

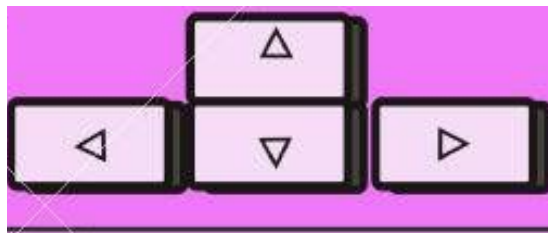
• **W** -----Avanzar

• **S**----- Retroceder

• **D**----- Derecha

• **A**----- Izquierda

Otra manera sencilla de manipular el movimiento en el ambiente



• **↑** Avanzar

• **↓** Retroceder

• **→** Derecha

• **←** Izquierda

*Nota: De esta manera es más intuitivo moverse en el ambiente.

Otras opciones.

- **ESC Salir**

En cuanto al movimiento de la cámara se hace con un mouse.

Liga del Repositorio donde se encuentra el proyecto:

<https://github.com/SalmaFierro23/ProyectoCGRFSA.git>

Este trabajo fue realizado durante la cuarentena del 2020, con pocos recursos pero mucho tiempo y muchas ganas

Atentamente Salma