



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

DIVISIÓN DE INGENIERÍA ELÉCTRICA

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

LABORATORIO DE COMPUTACIÓN GRÁFICA e  
INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADORA



## **Manual de Usuario Proyecto Final**

<b>NOMBRE COMPLETO:</b>	<b>N° de Cuenta:</b>	<b>Gpo Lab</b>
<b>-Hernández Alejo Ximena Gizell</b>	<b>317006126</b>	<b>11</b>
<b>-Hernández Hernández Samue</b>	<b>316060497</b>	<b>07</b>

**GRUPO DE TEORÍA: 6**

**SEMESTRE 2024-2**

**FECHA DE ENTREGA LÍMITE: 22/Mayo/ 2024**

**CALIFICACIÓN: \_\_\_\_\_**

## ***Introducción***

### ***Objetivo***

Otorgar un soporte a los usuarios del programa del Proyecto final, de modo, que se logre un adecuado uso de este.

### ***Requerimientos***

- *Procesador de x64*
- Tarjeta de vídeo que admita una resolución de pantalla mínima de WXGA
- OpenGL.
- “Visual Studio” 2019 o 2022.

## ***Opciones del sistema***

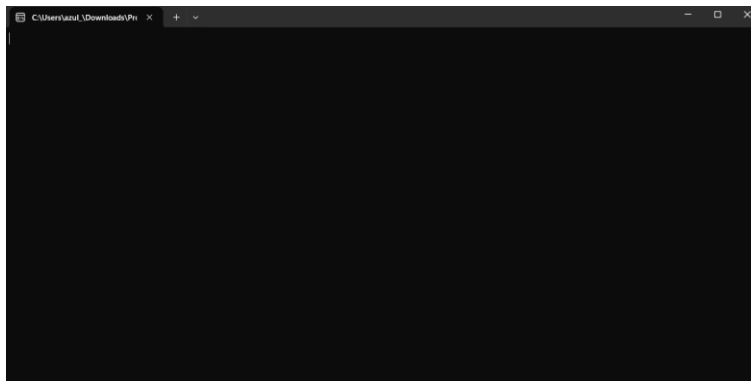
### ***Introducción***

El presente manual busca dar la bienvenida e instrucciones para usar el demo del Croquis del Parque Ecológico de Xochimilco.

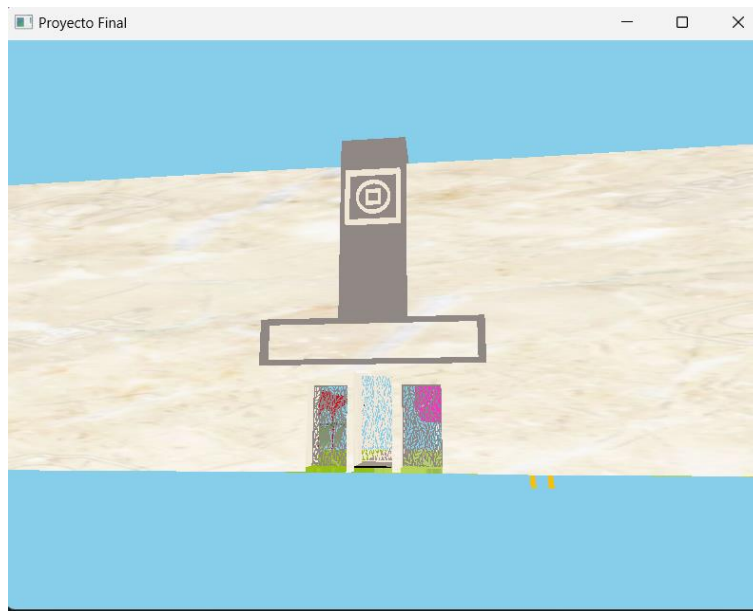
Sin embargo, este ha sido modificado para dar la ilusión de un *isekai*, es decir, cuando un sujeto X es transportado a un universo diferente al suyo. En este caso se juntaron los universos de *Avatar: La leyenda de Aang* y *Hora de aventura*.

### ***Ingreso al demo***

Para iniciar el programa se tendrá que ejecutar el archivo nombrado *PROYECTOFINAL\_2024-2\_GPO06* que se encuentra en la carpeta de Practica01, y esperar a que se cargue la pantalla de este. Va a haber dos ventanas emergentes (una terminal de Windows y su ventana del archivo ejecutable). La terminal de Windows se ejecuta y nos muestra los errores en caso de que haya uno, fuera de ello, solo hay que ignorarla, pues en caso de cerrar la ventana del ejecutable se cerrará.



*Imagen. Ventana terminal Windows*



*Imagen. Ventanas ejecutables*

ProyectoFinal > Practica01			
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Debug	22/05/2024 07:36 p. m.	Carpeta de archivos	
Models	22/05/2024 09:31 a. m.	Carpeta de archivos	
Shaders	22/05/2024 12:29 p. m.	Carpeta de archivos	
SOIL2	22/05/2024 08:25 a. m.	Carpeta de archivos	
x64	22/05/2024 08:25 a. m.	Carpeta de archivos	
assimp-vc140-mt.dll	07/04/2019 09:07 p. m.	Extensión de la ap...	15,705 KB
Camera.h	31/03/2019 01:51 a. m.	C/C++ Header	5 KB
glew32.dll	31/07/2017 07:42 p. m.	Extensión de la ap...	381 KB
Mesh.h	07/04/2019 10:21 p. m.	C/C++ Header	4 KB
Model.h	06/05/2024 02:46 p. m.	C/C++ Header	8 KB
Practica01.vcxproj	22/05/2024 06:37 p. m.	VC++ Project	9 KB
Practica01.vcxproj.filters	22/05/2024 06:37 p. m.	VC++ Project Filte...	4 KB
Practica01.vcxproj.user	07/02/2024 11:38 a. m.	Per-User Project O...	1 KB
PROYECTOFINAL_2024-2_GPO06.cpp	22/05/2024 07:40 p. m.	C++ Source	27 KB
PROYECTOFINAL_2024-2_GPO06	22/05/2024 06:37 p. m.	Aplicación	568 KB
PROYECTOFINAL_2024-2_GPO06.pdb	22/05/2024 06:37 p. m.	Program Debug D...	2,396 KB
Shader.h	09/01/2019 06:03 a. m.	C/C++ Header	4 KB
stb_image.h		C/C++ Header	249 KB

*Imagen. Ubicación del archivo.*

## *Manejo del escenario*

Para el manejo del escenario se hace uso de diferentes teclas.

- Controles de cámara
  - Tecla flecha de arriba. Hace un acercamiento.
  - Tecla flecha de abajo. Hace un alejamiento.
  - Tecla flecha de izquierda. Hace un desplazamiento a la izquierda.
  - Tecla flecha de derecha. Hace un desplazamiento a la derecha.

- Movimiento cámara:
  - Para el movimiento de la cámara: *Movimiento mouse, pulse el click izquierdo del mouse para un mejor control del movimiento.*

### *Animaciones*

Para poder ver las animaciones:

- Animación trajinera.
  - Animación 1. Tecla Y
  - Animación 2. Tecla U
- Animación luz de casa
  - Inicio animación. Tecla K
  - Reinicio animación. Tecla J
- Animación puerta
  - Inicio animación. Tecla O
  - Reinicio animación. Tecla A

Con este conocimiento es más fácil el realizar el manejo del programa.

Finalmente, para cerrar el programa, solo hay que cerrar ambas ventanas.