



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE INGENIERÍA

## MANUAL TÉCNICO

Grupo: 12

Profesor:


Román Balbuena Carlos Aldair

Alumno:

Mora González Alan Francisco


Semestre 2022-2

10 de mayo de 2022

	<b>Manual técnico Proyecto Final</b>	No. Pagina:	1
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería		Computación grafica e interacción humano computadora	

## Índice general

<b>Objetivo .....</b>	<b>2</b>
<b>Descripción .....</b>	<b>2</b>
<b>Alcances .....</b>	<b>2</b>
<b>Cronograma de actividades .....</b>	<b>2</b>
<b>Imágenes de referencia .....</b>	<b>4</b>
<b>Código .....</b>	<b>5</b>
Libraries .....	5
External libraries .....	6
Include files .....	6
Shaders .....	6
Funciones .....	7
Variables globales .....	7
Carga de modelos .....	8
Animaciones .....	9
<b>Conclusiones .....</b>	<b>11</b>

	<b>Manual técnico Proyecto Final</b>	No. Pagina:	2
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería		Computación grafica e interacción humano computadora	

## Objetivo

El alumno deberá aplicar y demostrar los conocimientos adquiridos durante todo el curso.

## Descripción

El alumno deberá seleccionar una fachada y un espacio que pueden ser reales o ficticios y presentar imágenes de referencia de dichos espacios para su recreación 3D en OpenGL.

En la imagen de referencia se debe visualizar 7 objetos que el alumno va a recrear virtualmente y donde dichos objetos deben ser lo más parecido a su imagen de referencia, así como su ambientación.

Se debe subir un documento pdf donde muestre claramente su fachada y el cuarto a recrear, así como también un listado de los 7 objetos que se van a desarrollar dentro de dicho. Este documento se debe subir antes del 14 de marzo.


## Alcances

Se busca recrear el espacio animado: *McDonald's* centrándose en la fachada exterior del restaurante, así como la sala de estar junto con parte de la cocina en OpenGL utilizando el modelado 3d para realizar los objetos del ambiente a realizar con su respectivo texturizado, esto mediante el software Maya Autodesk para posteriormente cargar dichos modelos 3D en OpenGL utilizando modelado jerárquico y transformaciones geométricas. Además, aplicando los conocimientos del pipeline gráfico como son shaders, cámara, dibujado, proyección, texturizado, iluminación, etc.

Dicho espacio tendrá interacción con el usuario mediante el uso de la cámara para recorrerlo, así como animaciones sencillas y complejas que ofrezcan una experiencia sencilla de inmersión en el contexto para el mismo.


## Cronograma de actividades

Actividades	Inicio	Duración (días)	Fin
Planificación	04 de marzo	9	13 de marzo

	<b>Manual técnico</b> <b>Proyecto Final</b>	No. Pagina:	3
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería	Computación grafica e interacción humano computadora		


## Computación grafica e interacción humano computadora

[illegible]

	<b>Manual técnico</b> <b>Proyecto Final</b>	No. Pagina:	4
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería	Computación grafica e interacción humano computadora		

## Imágenes de referencia



	<b>Manual técnico</b> <b>Proyecto Final</b>	No. Pagina:	5
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería		Computación grafica e interacción humano computadora	

Objetos a recrear:

- Mesa
- Silla
- Sillón
- Máquina de auto cobro
- Lámparas
- Bote de basura
- Barra de pedidos

## Código

### Libraries

```
// Std Includes
#include <string>
#include <iostream>
#include <cmath>


// GLEW
#include <GL/glew.h>

// GLFW
#include <GLFW/glfw3.h>

// GL includes
#include "Shader.h"
#include "Camera.h"
#include "Model.h"

// GLM Mathemtics
#include <glm/glm.hpp>
#include <glm/gtc/matrix_transform.hpp>
#include <glm/gtc/type_ptr.hpp>

// Other Libs
#include "SOIL2/SOIL2.h"
#include "stb_image.h"
```

	<b>Manual técnico Proyecto Final</b>	No. Pagina:	6
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería		Computación grafica e interacción humano computadora	

## External libraries


Biblioteca	Descripción
GLEW, GLFW	Para la comunicación con el SO y para el manejo de ventanas en Visual Studio y OpenGL (creación, eliminación, etc.).
GLM	Biblioteca matemática de C++ para proyectos sobre la API OpenGL.
Assimp	Biblioteca para importar modelos 3d de programas como 3ds MAX, Maya, Blender, etc. y que OpenGL pueda entender su formato, en nuestro caso permite importar modelos .obj y leer los archivos .mtl con la información de estos objetos para abstraerse a OpenGL.
SOIL2	Permite cargar texturas (imágenes) en OpenGL.

## Include files

Biblioteca	Descripción
Shader.h	Crea el vertex shader y fragment shader, lo único que recibe son dos direcciones, la primera para el archivo de vertex shader y la segunda con el archivo del fragment shader. Abre dichos archivos recuperando el código que contienen y posteriormente crea ambos shader asignándoles localidades de memoria, se compilan, verifica que se hayan creado correctamente.
Camera.h	Crea la cámara sintética o interactiva, este .h define los movimientos que tendrá la cámara (adelante, atrás, izquierda y derecha), las posiciones o valores iniciales de la cámara para la rotación, inclinación, velocidad de movimiento, sensibilidad y zoom o ángulo de apertura para la proyección en perspectiva.
Model.h	Recibe la dirección del archivo .obj y se encarga de importar dicho modelo utilizando assimp, cargando coordenadas de sus vértices (posiciones, normales y de texturas).

## Shaders

Shaders	Descripción
lamp.vs y lamp.frag	El vertex accede a la localidad de memoria del VAO con la información sobre los vértices de posición y se afecta a las matrices con la posición, el fragment despliega la información de color.
lighting.vs y lighting.frag	El vertex shader accede a todas las coordenadas del VAO (posición, color y textura), recibe las matrices de modelo, vista y proyección para modificarlas según la geometría recibida del VAO. El fragment shader define los tipos de luz que estarán disponibles (directional, point y spot) en forma de estructura con sus componentes.

	<b>Manual técnico</b> <b>Proyecto Final</b>	No. Pagina:	7
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería		Computación grafica e interacción humano computadora	

## Funciones


```
// Function prototypes
void KeyCallback(GLFWwindow *window, int key, int scancode, int action, int mode);
void MouseCallback(GLFWwindow *window, double xPos, double yPos);
void DoMovement();
void animacionChairs();
void animacionBurger();
```

Shaders	Descripción
KeyCallback	Procesa la entrada por teclado, las teclas presionadas para realizar una acción. Se consideran 5 teclas en específico para la interacción con el ambiente virtual [ESC, W, A, S, D]. También se consideran los eventos de las teclas 0 a 1023.
MouseCallback	Es el listener de la entrada por mouse. La acción que define para dicha entrada es la actualización en la rotación de la cámara.
DoMovement	Esta función define las acciones a realizar si hay animaciones activadas iniciadas en KeyCallback, cuando cambian de estado y también la actualización de la cámara.
animacionChairs	Dentro de esta animación esta la programación necesaria para hacer la animación compleja de las sillas del restaurante.
animacionBurger	Dentro de esta animación esta la programación necesaria para hacer la animación compleja del tiro parabólico utilizando una hamburguesa restaurante.
main	Función principal con el programa para establecer el ambiente virtual. Crea la ventana, verifica errores, llama a las funciones "listener" o callbacks para los eventos de teclado y mouse. Define el viewport, activa opciones de OpenGL para el manejo de materiales translúcidos y/o transparentes. Crea y configura los shaders. Captura los eventos de los listeners de movimiento y de entradas de teclado y mouse. Define la iluminación.

## Variables globales

Variable	Descripción
camera	Tipo Camera con la posición inicial de la cámara en el espacio.
keys	Arreglo de booleanos para manejar la entrada por teclado.
firstMouse	Booleano para el manejo de la cámara.
WIDTH	Variable con el ancho de la ventana.
HEIGHT	Variable con el alto de la ventana.
SCREEN_WIDTH y SCREEN_HEIGHT	Para almacenar el ancho y alto que devuelva alguna función.



	<b>Manual técnico Proyecto Final</b>	No. Pagina:	8
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería		Computación grafica e interacción humano computadora	


transChair, rotChair y activeChair	Variables para la animación sencilla de la silla.
transTrash, rotTrash y activeTras	Variables para la animación sencilla del bote de basura.
firstMouse	Booleano para el manejo de la cámara.
movKitXChair, movKitYChair y rotKitChair	Variables para la animación compleja de las sillas.
circuitoChair (1, 2)	Variables booleanas para activar y desactivar la animación compleja de las sillas, dependiendo de estas variables y el recorrido que se activa será la posición de las sillas en ese momento.
vinY, vinZ y rotKitBur	Variables para la animación compleja de la hamburguesa.
circuitoBur (1, 2)	Variables booleanas para activar y desactivar la animación compleja de la hamburguesa, dependiendo de estas variables y el recorrido que se activa será la posición de la hamburguesa en ese momento.
recorrido (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10)	Variables booleanas para los estados de las animaciones complejas definidas en KeyCallback.
lightPos	Atributo posición de la iluminación.
pointLightPositions	Arreglo con las coordenadas de 5 point lights.
deltaTime	Tiempo entre el fotograma actual y el último fotograma.
lastFrame	Tiempo del último fotograma.

### Carga de modelos (Objetos).

Los modelos son cargados a través de la creación de un Objeto Model para cada modelo. Utilizando Model.h especificando para cada modelo la ruta del archivo .obj para que la biblioteca o plantilla se encargue de cargar los modelos como se explica en la sección de include files.

```
// Modelos
Model chair ((char*) "Models/Silla/silla.obj");
Model table ((char*) "Models/Table/table.obj");
Model sofa ((char*) "Models/Sofa/sofa.obj");
Model mostrador ((char*) "Models/Mostrador/mostrador.obj");
Model trash ((char*) "Models/Trash/trash.obj");
Model tapa ((char*) "Models/Trash/tapa.obj");
Model maquina ((char*) "Models/Maquina/maquina.obj");
Model lamp ((char*) "Models/Lamp/lamp.obj");
Model burger ((char*) "Models/Burger/burger.obj");
Model charola ((char*) "Models/Burger/charola.obj");

// Interior
Model interior ((char*) "Models/Interior/interior.obj");
Model pilar ((char*) "Models/Interior/pilar.obj");
```

	<b>Manual técnico Proyecto Final</b>	No. Pagina:	9
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería		Computación grafica e interacción humano computadora	


```
//Exterior
Model left((char*)"Models/Restaurante/left.obj");
Model right((char*)"Models/Restaurante/right.obj");
Model techo((char*)"Models/Restaurante/techo.obj");
```

## Animaciones

La activación de las animaciones las encontramos en la función de KeyCallback:

```
if (keys[GLFW_KEY_R])
{
    activeChair = !activeChair;
    if (activeChair)
    {
        transChair -= 1.0f;
        rotChair += 50.0f;
    }
    else
    {
        transChair += 1.0f;
        rotChair -= 50.0f;
    }
}

if (keys[GLFW_KEY_F])
{
    activeTrash = !activeTrash;
    if (activeTrash)
    {
        rotTrash += 60.0f;
        transTrash += 2.2f;
    }
    else
    {
        rotTrash -= 60.0f;
        transTrash -= 2.2f;
    }
}
```


	<b>Manual técnico Proyecto Final</b>	No. Pagina:	10
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería		Computación grafica e interacción humano computadora	

```

if (keys[GLFW_KEY_T])
{
    active = !active;
    if (active)
    {
        Light1 = glm::vec3(0.0f, 0.0f, 1.0f);
        Light2 = glm::vec3(0.0f, 0.0f, 1.0f);
        Light3 = glm::vec3(0.0f, 0.0f, 1.0f);
        Light4 = glm::vec3(0.0f, 0.0f, 1.0f);
        Light5 = glm::vec3(0.0f, 0.0f, 1.0f);
    }
    else
    {
        Light1 = glm::vec3(0);
        Light2 = glm::vec3(0);
        Light3 = glm::vec3(0);
        Light4 = glm::vec3(0);
        Light5 = glm::vec3(0);
    }
}

if (keys[GLFW_KEY_Z])
{
    if (circuitoChair1)
    {
        circuitoChair1 = false;
        circuitoChair2 = true;
    }
    else
    {
        circuitoChair1 = true;
        circuitoChair2 = false;
    }
}

```

	<b>Manual técnico Proyecto Final</b>	No. Pagina:	11
		Fecha de emisión:	10 de mayo de 2022
Facultad de Ingeniería		Computación grafica e interacción humano computadora	

```

if (keys[GLFW_KEY_X])
{
    if (circuitoBur1)
    {
        circuitoBur1 = false;
        circuitoBur2 = true;
    }
    else
    {
        circuitoBur1 = true;
        circuitoBur2 = false;
    }
}

```

Las primeras tres animaciones consisten en rotar y trasladar objetos, se animaron los botes de basura y las sillas del restaurante. Además, se hizo como animación sencilla un encendido y apagado de luces.

Las otras dos animaciones son complejas, el movimiento de sillas hace transformaciones un poco más complejas que las sencillas, al medir las rotaciones y traslaciones necesarias para simular el levantamiento de las sillas. Mientras que el salto que hace la hamburguesa hace uso del tiro parabólico.

## Conclusiones

Durante este proyecto pude aplicar los conceptos vistos en clase durante todo el curso, comprendí sobre el modelado y texturizado de objetos, además de lograr hacer diversas animaciones, tanto sencillas como complejas.

Logre comprender más sobre los shaders, como lo fueron con las luces y la carga de modelos, además de comprender más a fondo el como se trabaja con OpenGL.