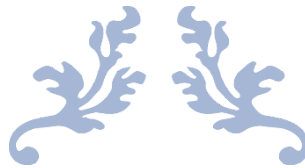




UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE
INGENIERÍA



PROYECTO FINAL

Escenario Tridimensional.



COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN E INTERACCIÓN
HUMANO-COMPUTADORA.

CLAVE 6590

GRUPO: 4

◆ BARRIENTOS VEANA LUIS MAURICIO.

GRUPO TEORÍA: 4

FECHA DE ENTREGA:

26/ENERO/2021

ÍNDICE

- **OBJETIVO**
- **PASOS A SEGUIR PARA CORRER EL PROYECTO FINAL.**
- **TECLAS UTILIZADAS**
- **FUNCIONAMIENTO DE ANIMACIONES.**
- **ANEXO. HERRAMIENTAS COLABORATIVAS.**

OBJETIVO

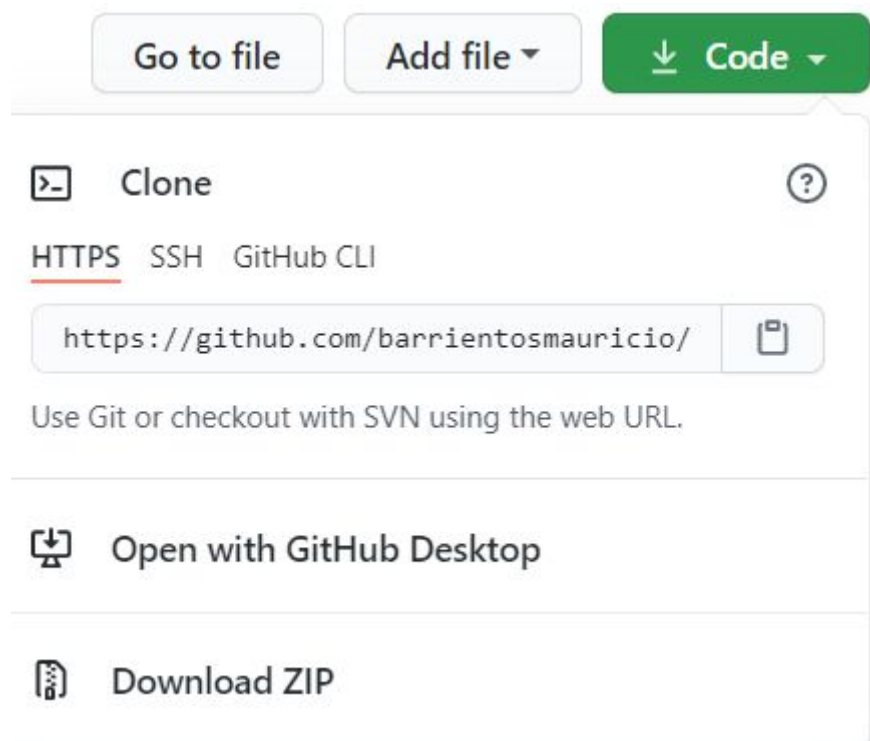
El alumno presentará un escenario tridimensional el cual consistirá principalmente en un escenario de una casa, modelando el interior de esta junto con elementos adicionales y animaciones.

PASOS A SEGUIR PARA CORRER EL PROYECTO FINAL.

- El primer paso es entrar a GitHub:

Link del repositorio: <https://github.com/barrientosmauricio/ProyectoTeoriaCG.git>

En este link se encontrará una carpeta la cual usted debe descargar.



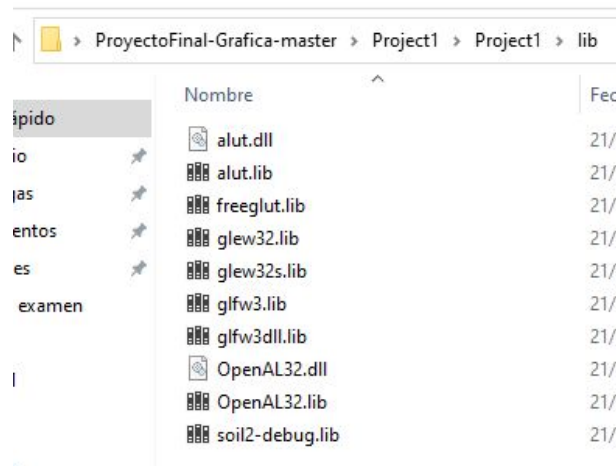
Una vez descargada, se debe descomprimir en el lugar que usted le asigne.

Al entrar a las carpetas se observará cada uno de los archivos que hacen posible la existencia del proyecto.

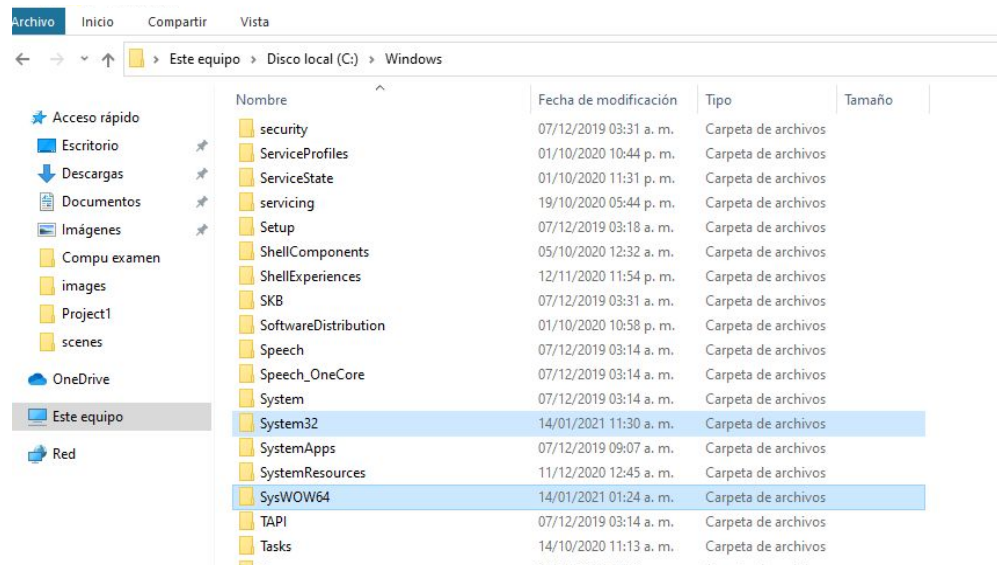
- Se ubicará el archivo “.exe” y daremos doble click para ejecutar el programa

***En dado caso de que no ejecute el programa, se deben seguir los pasos descritos a continuación:

- Entrar a la carpeta **lib**.



- Copiar los archivos “alut.dll” y “OpenAL32.dll”.
- Dirigirse a la carpeta “System32” y “SysWOW64” (Las carpetas se pueden encontrar en la siguiente ruta).



- Entrar a las carpetas y en cada una pegar los archivos.

→ Procedemos a instalar Open AL.

- Ubicar carpeta “oanlist”.

oalinst	14/01/2021 12:43 a. m.	Carpeta de archivos	
Project1	14/01/2021 01:17 a. m.	Carpeta de archivos	
.gitattributes	14/01/2021 12:56 a. m.	Documento de te...	3 KB
.gitignore	10/01/2021 06:13 p. m.	Documento de te...	1 KB
proyecto.cpp	10/01/2021 06:30 p. m.	C++ Source	41 KB
README.md	10/01/2021 06:13 p. m.	Archivo MD	1 KB

- Entrar a la carpeta y ejecutar e instalar el archivo **“oalinst.exe”**

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
oalinst	21/05/2020 02:03 p. m.	Aplicación	791 KB



- A continuación, ubicamos el archivo **“Project1.sln”**, y daremos click para abrir y luego click para ejecutar el proyecto.

TECLAS:

W → Acerca el escenario.

S → Aleja el escenario.

D → Gira el escenario a la derecha.

A → Gira el escenario a la izquierda.

L → Simula el anochecer en el escenario.

O → Simula la mañana en el escenario.

B → Activa las animaciones.

1 → Pone vista desde arriba, hace el escenario de noche y reproduce la música.

3 → Reproduce la música y hace algunos recorridos en la casa (Es recomendable guiar con el mouse)

4 → Hace recorrido por el escenario simulando que es por la mañana.

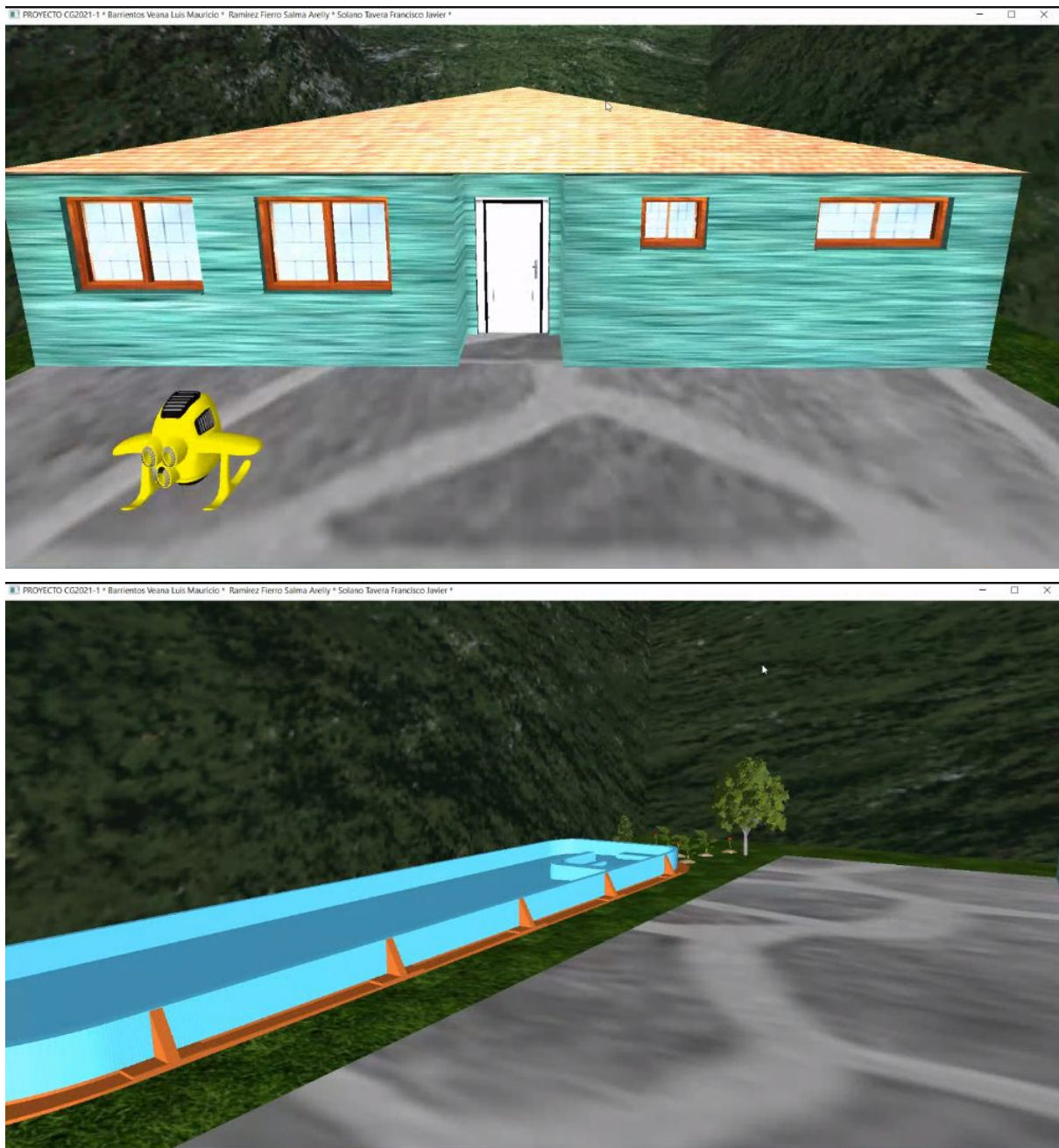
5 → Hace el recorrido anterior pero en reversa.

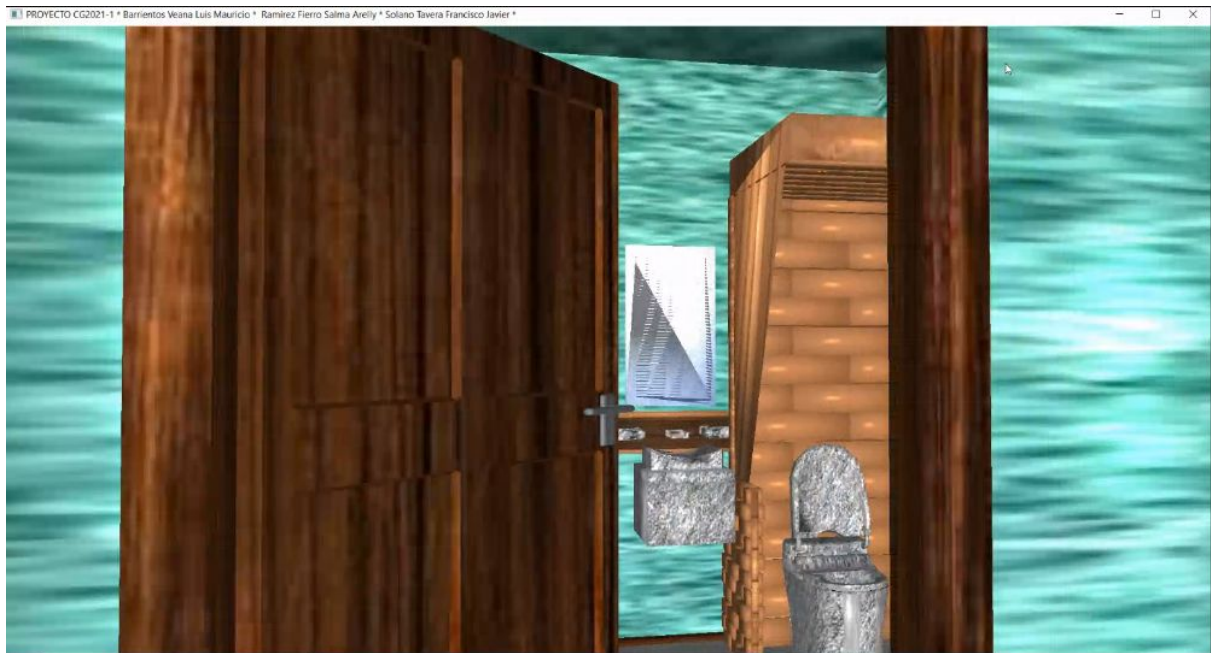
Mouse → Para ir recorriendo todo el escenario, es recomendable utilizar el Mouse junto con las teclas W, S, D y A.

Nota:

Al iniciar la ejecución, el programa te ubicara en el cuarto principal, solo se debe girar hacia donde desee para apreciar el ambiente.

IMÁGENES DEL ESCENARIO:





FUNCIONAMIENTO DE ANIMACIONES.

En esta sección se explica cómo activar las animaciones y cuales son para que el usuario pueda trasladarse hacia ellas y observarlas dentro del escenario.

Animación 1: Dron de juguete en recámara, al presionar la tecla B se activará el movimiento del Dron, esperar unos segundos y el movimiento del juguete se estabilizará.





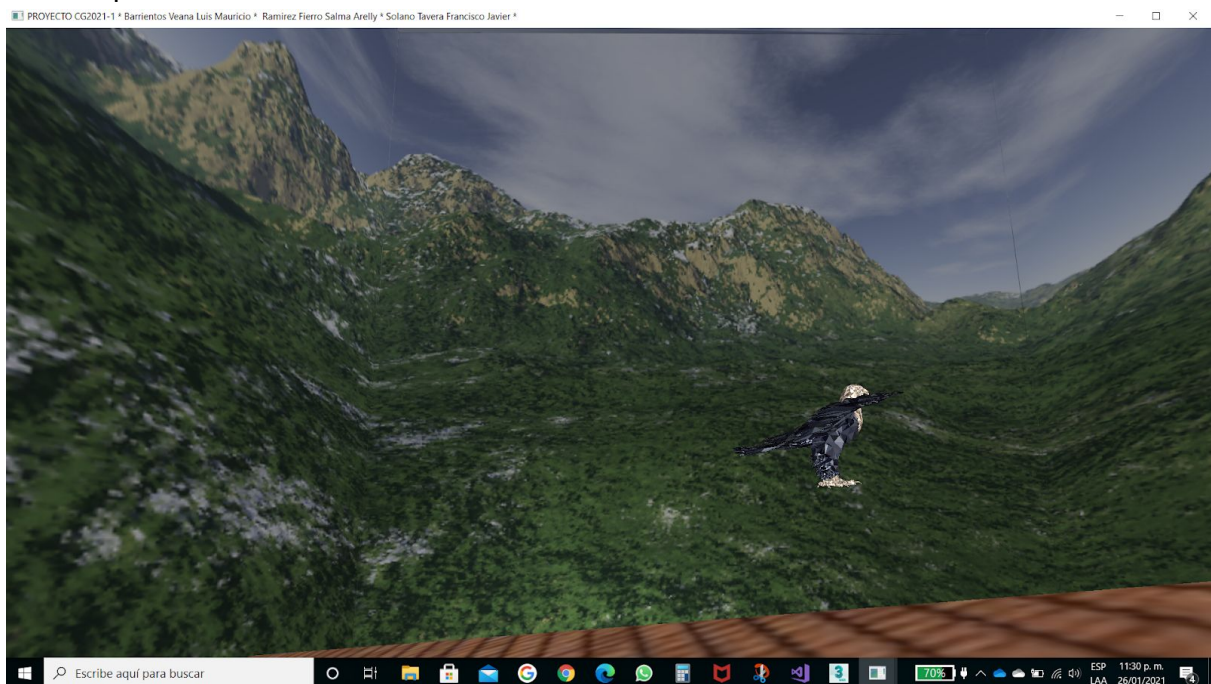
Animación 2: Cocina, en este cuarto al presionar la tecla B, la silla derecha de la cocina se desplazará hacia atrás para ocupar ese lugar adecuadamente.



Animación 3: Iluminación, si se presiona la tecla L se oscurece la cocina. Si se presiona O se prende nuevamente.



Animación 4: Águila, sobre la recámara principal, al presionar la tecla B un águila llega volando por encima de la cocina.



HERRAMIENTAS COLABORATIVAS.

Se decidió usar tres herramientas colaborativas para el proyecto, esto para tener una mejor organización y acoplarnos a trabajar de manera remota. Las herramientas utilizadas fueron: Meet, Trello y Github.

MEET

Al ser un proyecto realizado durante la emergencia del covid 19 una de las principales herramientas para comunicarnos y trabajar en conjunto, ayudarnos y retroalimentarnos fue meet. Plataforma de videollamadas y llamadas que permiten que los usuarios compartan pantalla e interactuar con sus computadoras.



Videoconferencias premium. Ahora gratis para todos.

Rediseñamos Google Meet, nuestro servicio de reuniones de negocios seguras, de modo que sea gratuito y esté disponible para todos.

Reunión nueva

Ingresa un código o vínculo

Imagen1. Meet

TRELLO

Las llamadas y reuniones, así como las actividades pendientes, fueron administradas con la herramienta Trello.

Cada uno tenía su espacio y metas (actividades), la plataforma permite asignar fechas y poner check a las actividades realizadas.

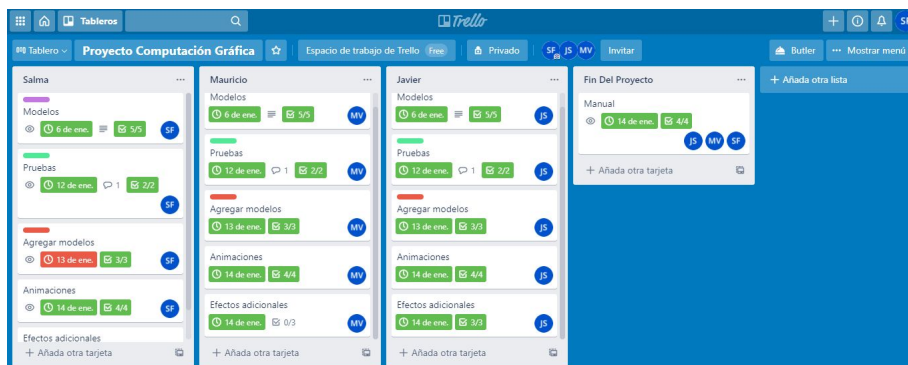


Imagen2. Calendario de Actividades.

en la lista Salma

MIEMBROS

ETIQUETAS

VENCIMIENTO

SF

+

+

✓

6 de ene. a las 9:00

CUMPLIDA

Descripción

Editar

Cada uno de los integrantes del equipo se enfocará en crear tres habitaciones u lugares de la casa.

Checklist

Ocultar elementos completados

Eliminar

100%

✓

Descargar

✓

Normalizar

✓

Texturizar

✓

Exportar

✓

Agregar al proyecto

...

Añade un elemento

AÑADIR A LA TARJETA

Miembros

Etiquetas

Checklist

Vencimiento

Adjunto

Portada

POWER-UPS

Añadir Power-Ups

Consiga Power-Ups ilimitados y mucho más.

Actualizar el equipo

BUTLER

NUEVO

Añadir botón en t...

ACCIONES