

Manual Técnico

PROYECTO FINAL

Introducción

En este proyecto se lleva a cabo modelado gráfico principalmente, se hicieron modelos desde cero de cada uno de los objetos seleccionados en la propuesta del proyecto con el software 3ds max de Autodesk, su función principal es mostrar al usuario un escenario con un ambiente en específico y poder navegar con el uso de teclas por este antes mencionado. De esta forma poder crear nostalgia sobre el ambiente ya que es tomado de una caricatura de Cartoon Network.

Objetivos del proyecto

Generales:

Crear una aplicación que muestre un escenario con el uso de modelado geométrico con el ambiente seleccionado (Ambiente: “Coraje el perro cobarde”) poder navegar en el escenario.

Específicos:

Aplicar conocimientos de la materia, como lo son luces, modelado geométrico, uso de transformaciones geométricas (rotación, traslación y escala) de modelos, animaciones, entre otros.

Requerimientos Técnicos

Procesador: Core

Memoria (RAM): 4GB

Disco Duro: 500GB

Requerimientos del Software

Privilegios de administrador

Sistema Operativo: Windows y macOS

Herramientas utilizadas

Visual Studio 2017

Microsoft Visual Studio es un entorno de desarrollo integrado (IDE, por sus siglas en inglés) para Windows y macOS. Es compatible con múltiples lenguajes de programación, tales como C++, C#, Visual Basic .NET, F#, Java, Python, Ruby y PHP, al igual que entornos de desarrollo web. Visual Studio permite a los desarrolladores crear sitios y aplicaciones web, así como servicios web en cualquier entorno compatible con la plataforma .NET.

3ds max Autodesk 2019

Autodesk 3ds Max (anteriormente 3D Studio Max) es un programa de creación de gráficos y animación 3D desarrollado por Autodesk, en concreto la división Autodesk Media & Entertainment.

3ds Max, con su arquitectura basada en plugins, es uno de los programas de animación 3D más utilizado, especialmente para la creación de videojuegos, anuncios de televisión, en arquitectura o en películas.

Gimp

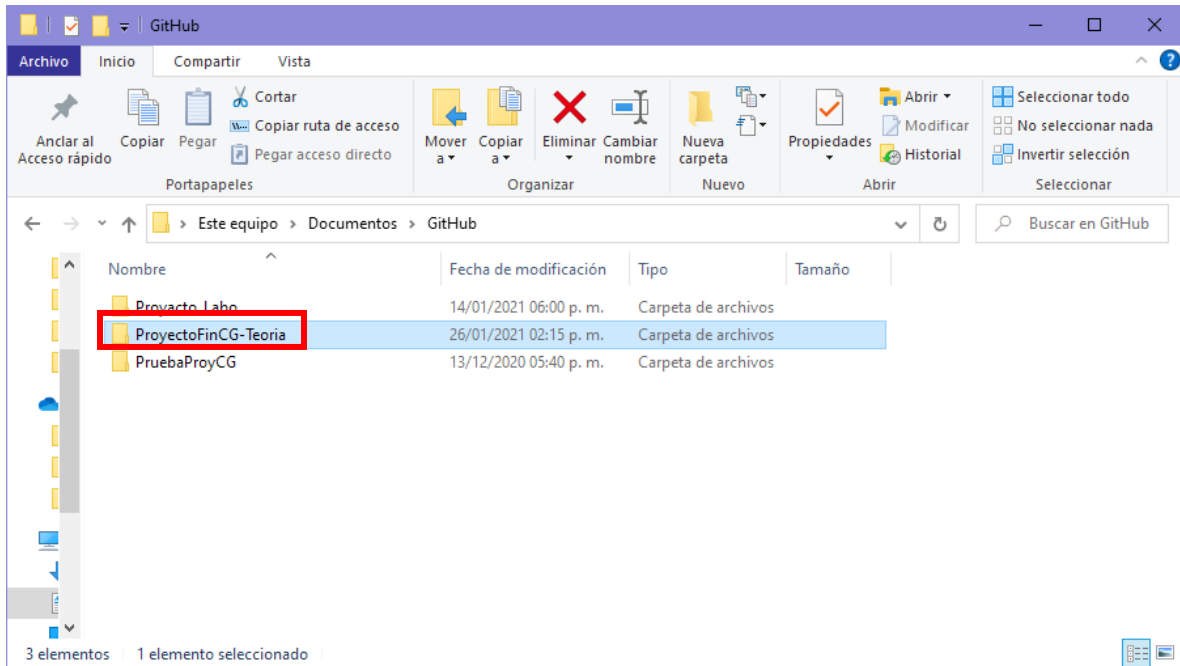
GIMP (siglas en inglés de GNU Image Manipulation Program) es un programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías. Es el programa de manipulación de gráficos disponible en más sistemas operativos (Unix, GNU/Linux, FreeBSD, Solaris, Microsoft Windows y macOS, entre otros).

GitHub

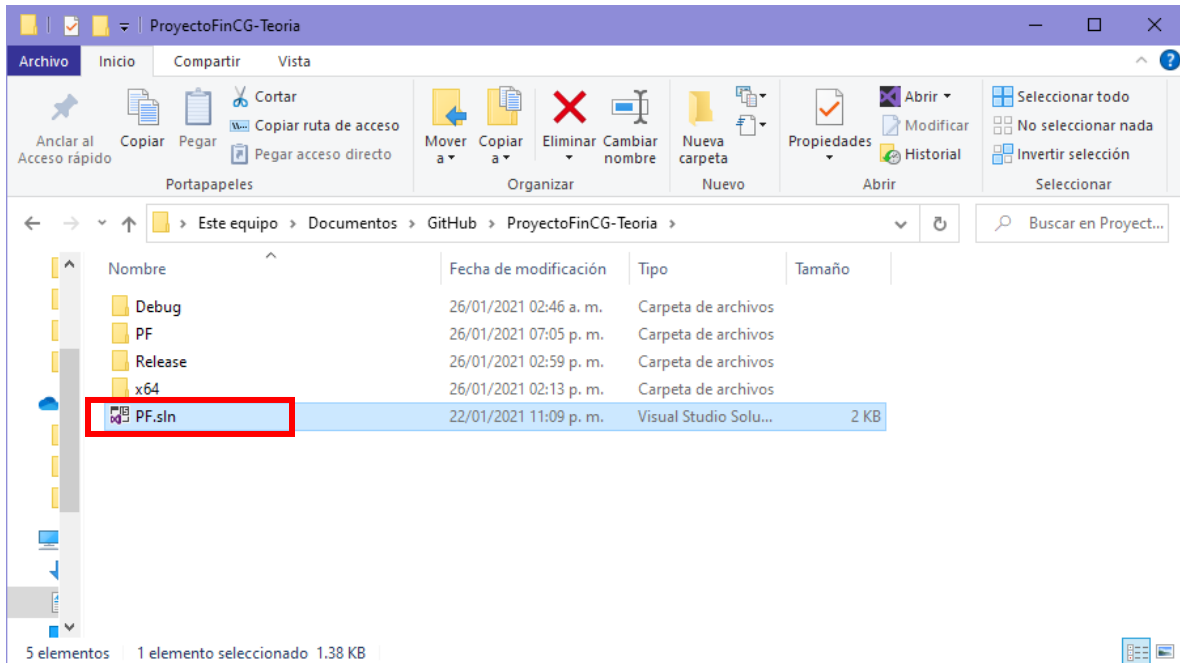
GitHub es una forja (plataforma de desarrollo colaborativo) para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador.

Contenido del Proyecto

En esta carpeta encontraras los archivos del proyecto.

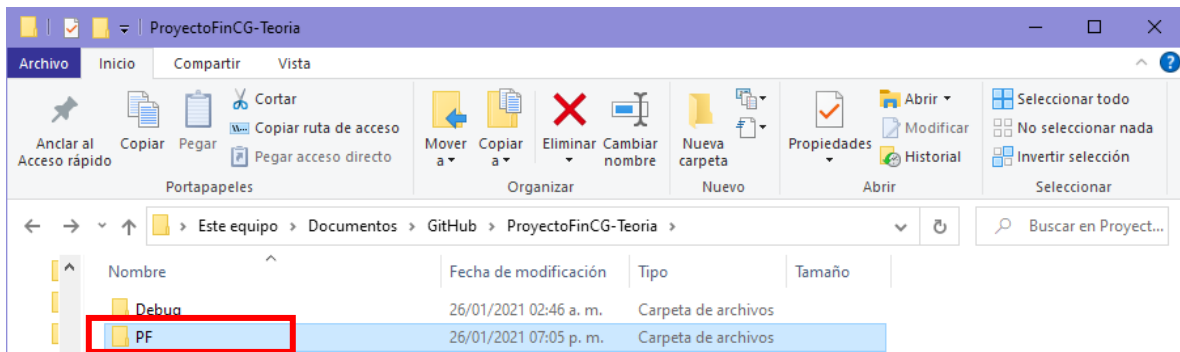


Este archivo seleccionado, si le das doble clic te abrirá el proyecto en Visual Studio 2017

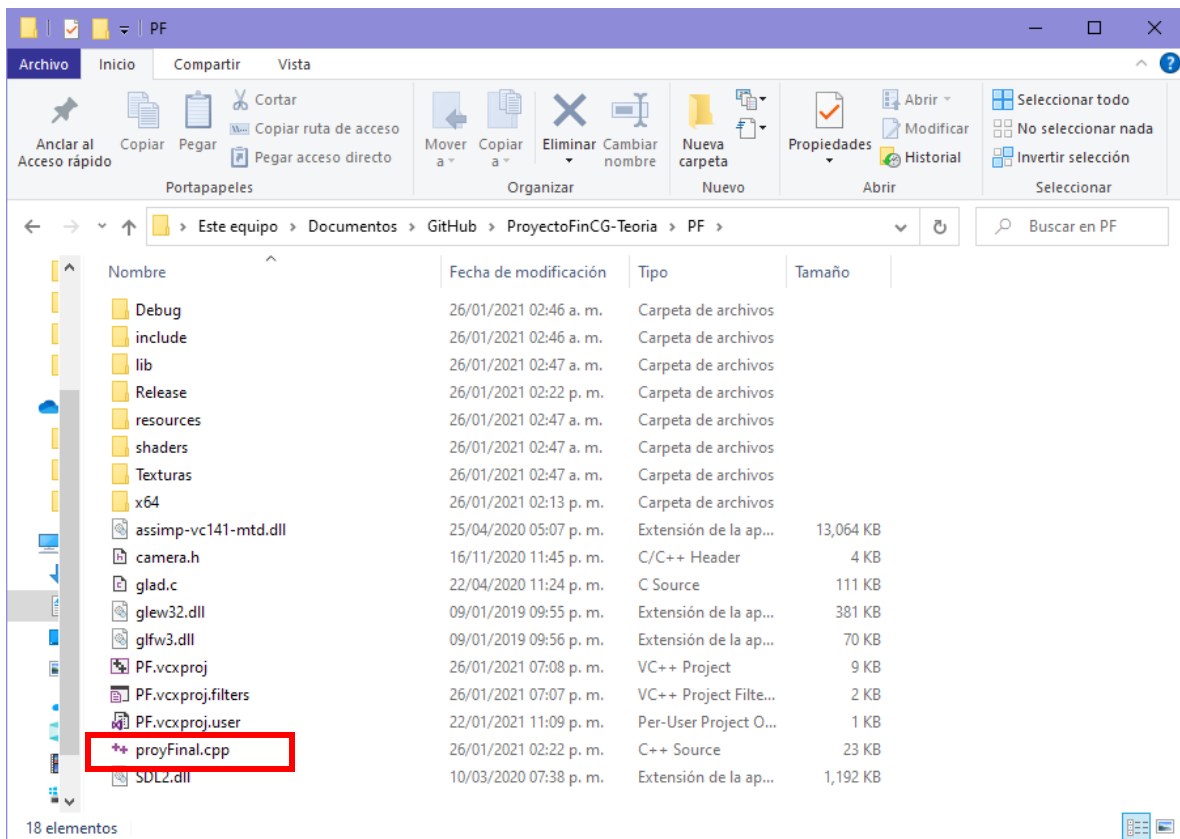


En esta carpeta encontraras todos los archivos adicionales del proyecto.

FACULTAD DE INGENIERÍA – UNAM
COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN CON EL HUMANO - COMPUTADORA

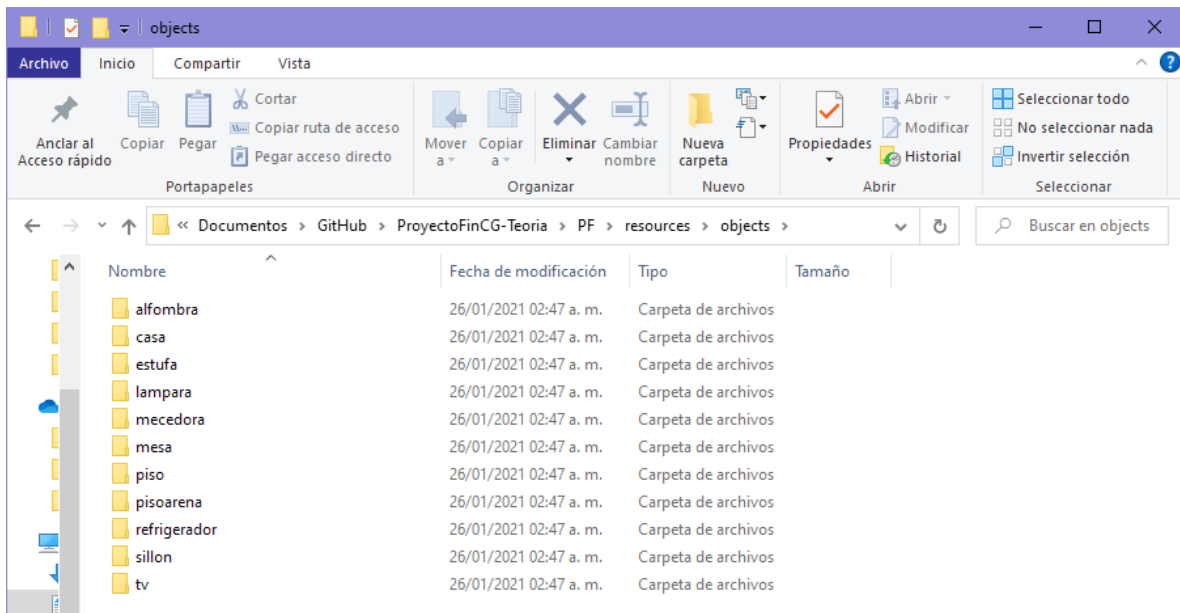


Encontraremos todos estos; librerías, archivos que nos dan la configuración de utilizar OpenGL en nuestro código y el código principal en C.

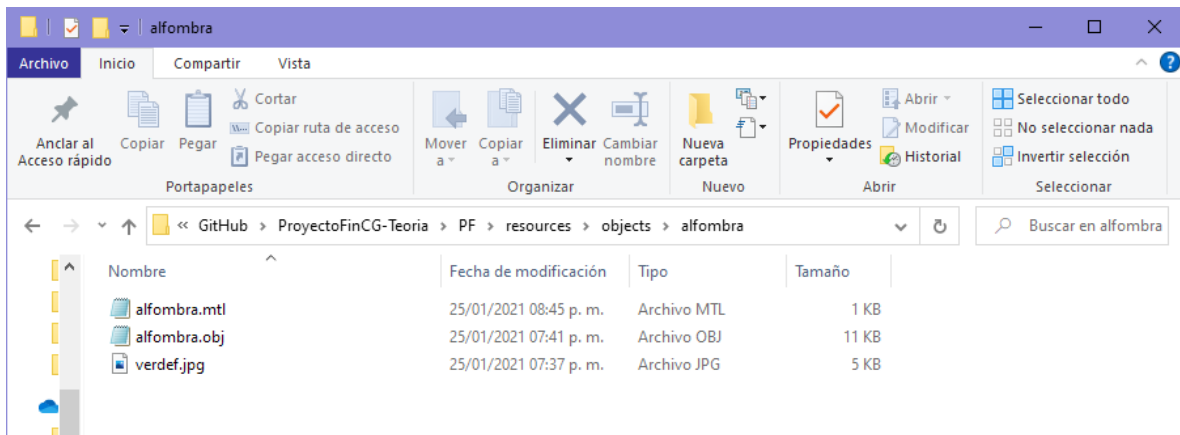


En la carpeta de “Resources → Objets” encontraremos todos nuestros objetos de modelado, estas ordenados por nombre.

FACULTAD DE INGENIERÍA – UNAM
COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN CON EL HUMANO - COMPUTADORA

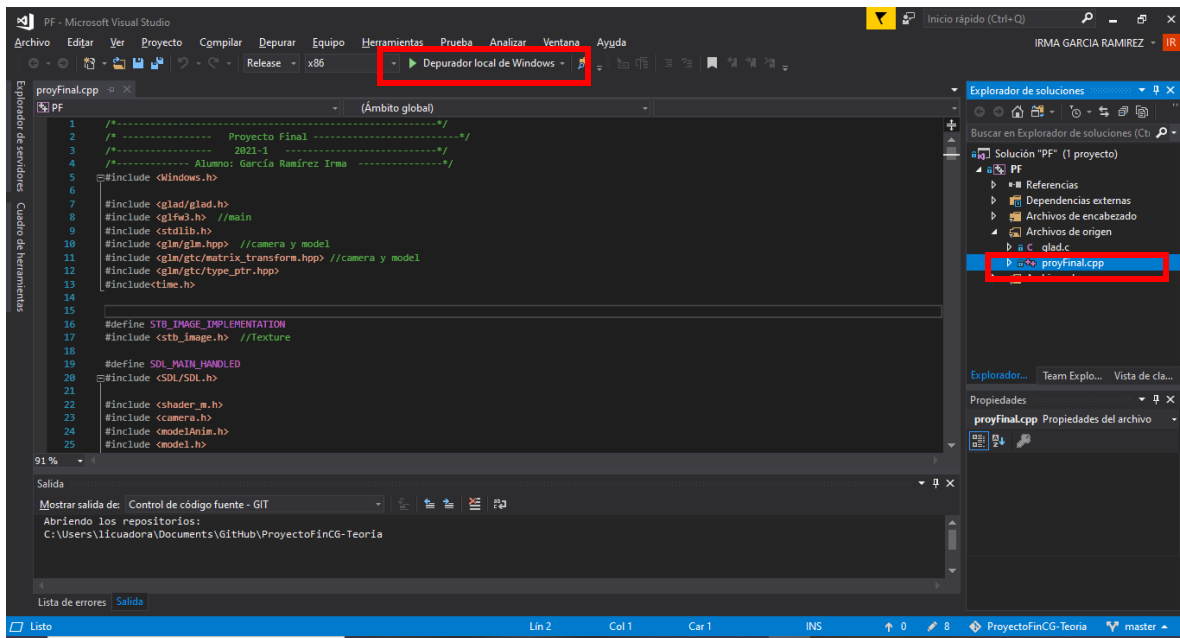


Cada uno de las carpetas contiene un archivo .obj y .mtl donde contiene datos de nuestros objetos exportados de 3ds max y además contiene las texturas utilizadas en ese objeto.

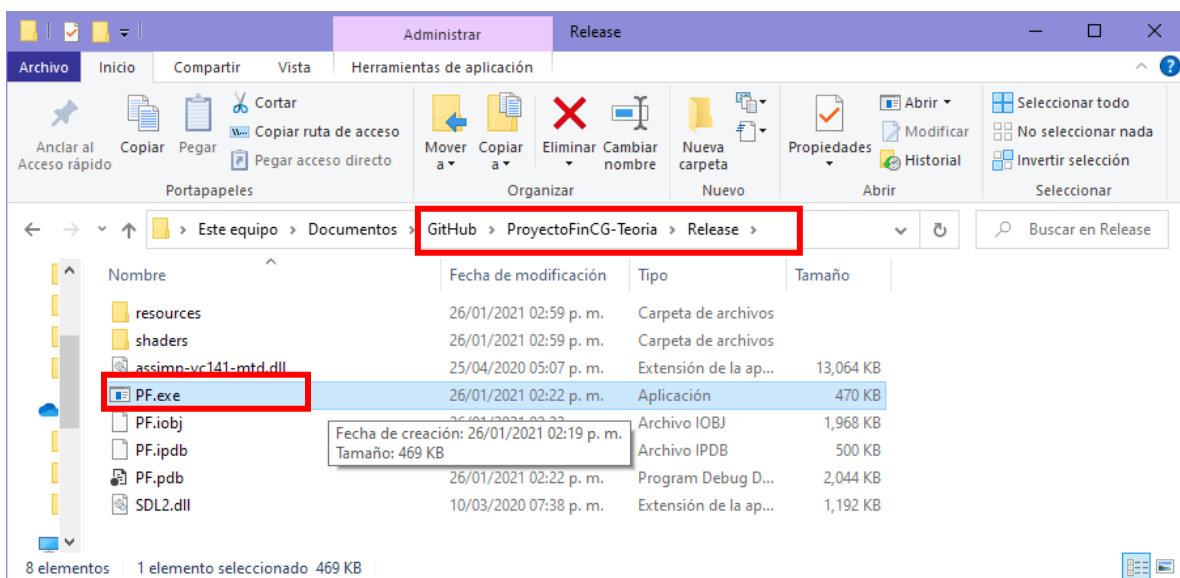


En dado caso de abrir el proyecto en Visual Studio 2017 se agrega lo siguiente. Podrás encontrar el código y en la parte de Depuración también podrás ejecutar el programa.

FACULTAD DE INGENIERÍA – UNAM
COMPUTACIÓN GRÁFICA E INTERACCIÓN CON EL HUMANO - COMPUTADORA



En la siguiente ruta se encuentra el archivo ejecutable. “PF.exe”, al dar doble clic se genera una pantalla con la aplicación.



Ejecución del programa

