

Manual de usuario Casa de Mickey Mouse

Camacho Morales Gerardo Iván

Universidad Nacional Autónoma de México
Computación Gráfica e Interacción Humano-Computadora
Profesor: Ing. Carlos Aldair Román Balbuena
Grupo: 09



Objetivos



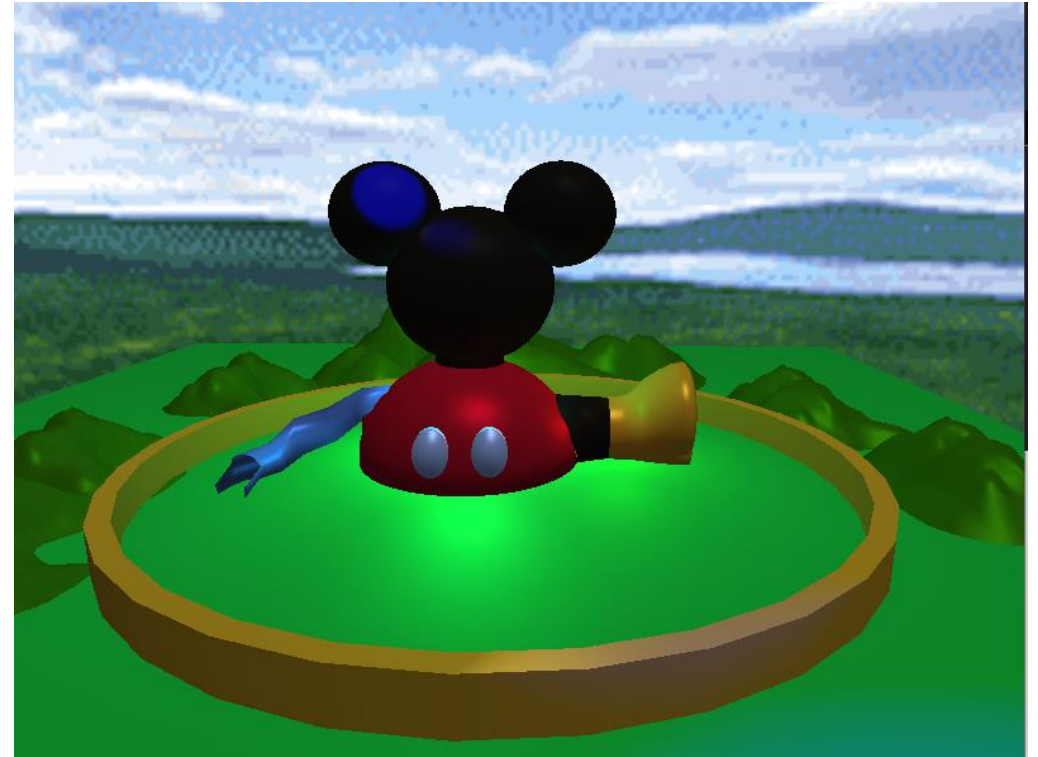
El alumno deberá aplicar y demostrar los conocimientos adquiridos durante



todo el curso.

Introducción

- Este proyecto está basado en una caricatura de Disney, Mickey Mouse. Se desarrollo utilizando OpenGL, softwares como Maya y GIMP 2.
- En el proyecto podremos apreciar objetos que cuentan con textura y animaciones. Una fachada en la que podremos tener acceso y veremos detalles como la iluminación para poder apreciar las texturas realizadas en los objetos.



Introducción

Objetos

Exterior

En el exterior nos podemos encontrar:

- Montañas
- Faro
- Tobogán

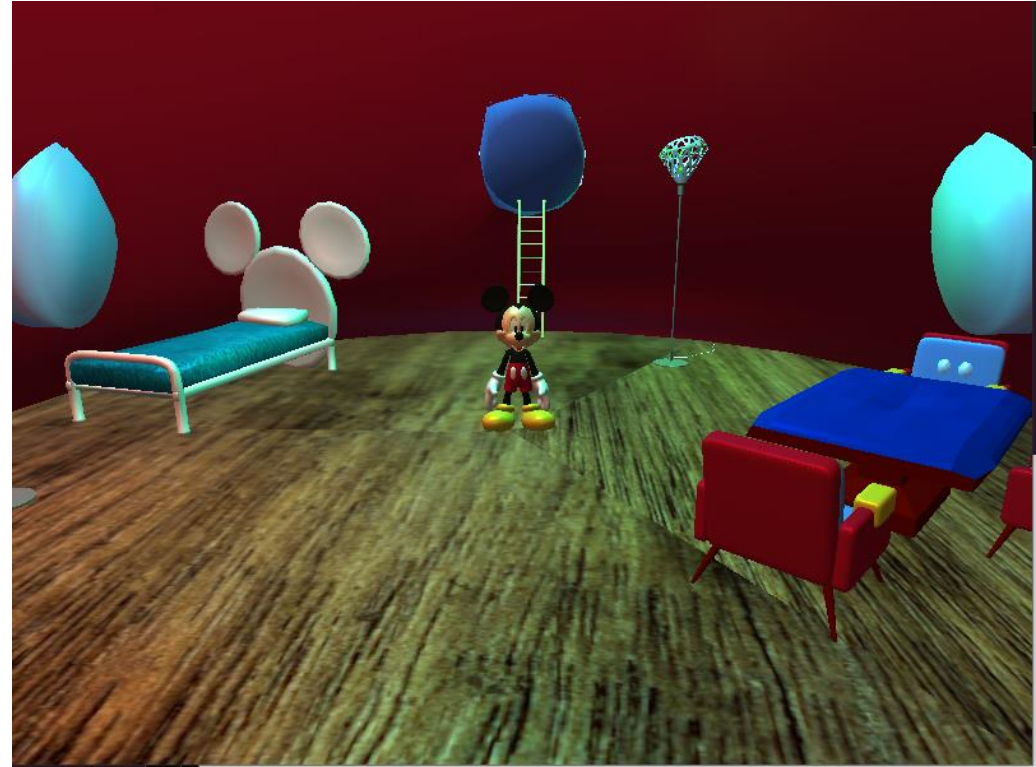


Introducción Objetos

Interior

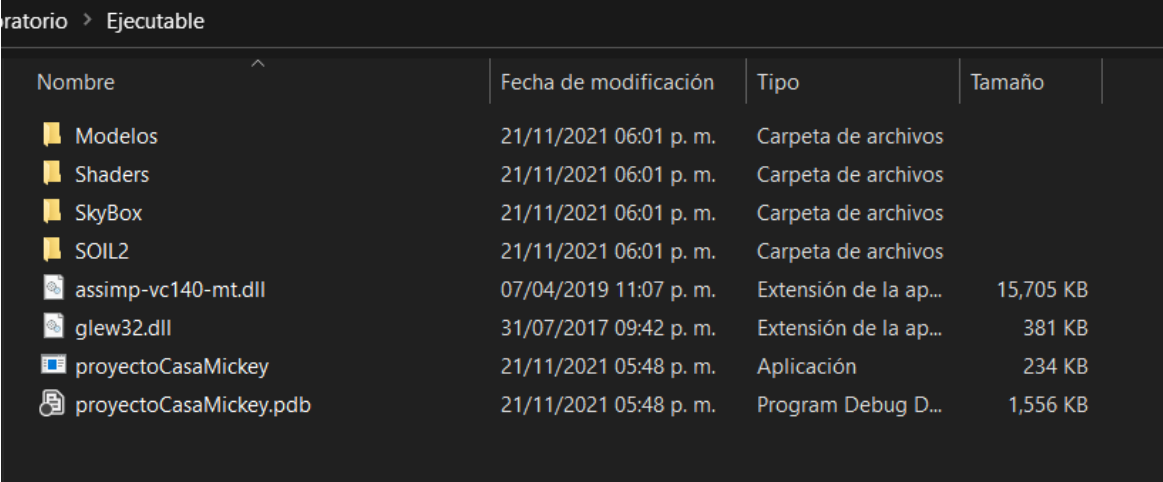
En el exterior nos podemos encontrar:

- Mickey Mouse
- Silla
- Mesa
- Lampara
- Escalera
- Cama



Ejecución del programa

Contamos con una carpeta llamada "Ejecutable" en la cual se contiene el archivo "proyectoCasaMickey" el cual al correr podemos acceder al resultado final, viendo nuestro ambiente.



A screenshot of a Windows File Explorer window. The address bar shows the path 'Laboratorio > Ejecutable'. The main area displays a list of files and folders with columns for 'Nombre', 'Fecha de modificación', 'Tipo', and 'Tamaño'. The files listed are: 'Modelos' (folder), 'Shaders' (folder), 'SkyBox' (folder), 'SOIL2' (folder), 'assimp-vc140-mt.dll' (15,705 KB), 'glew32.dll' (381 KB), 'proyectoCasaMickey' (234 KB), and 'proyectoCasaMickey.pdb' (1,556 KB).

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
Modelos	21/11/2021 06:01 p. m.	Carpeta de archivos	
Shaders	21/11/2021 06:01 p. m.	Carpeta de archivos	
SkyBox	21/11/2021 06:01 p. m.	Carpeta de archivos	
SOIL2	21/11/2021 06:01 p. m.	Carpeta de archivos	
assimp-vc140-mt.dll	07/04/2019 11:07 p. m.	Extensión de la ap...	15,705 KB
glew32.dll	31/07/2017 09:42 p. m.	Extensión de la ap...	381 KB
proyectoCasaMickey	21/11/2021 05:48 p. m.	Aplicación	234 KB
proyectoCasaMickey.pdb	21/11/2021 05:48 p. m.	Program Debug D...	1,556 KB

Desarrollo

Manejo de controles

- **Cámara**

Para nuestra cámara contamos con 2 tipos de controles

- 1.- Con el uso del mouse nosotros podemos modificar la dirección a donde estamos apuntando
- 2.- Con nuestro teclado podemos cambiar la posición de nuestra cámara en el ambiente utilizando las siguientes teclas

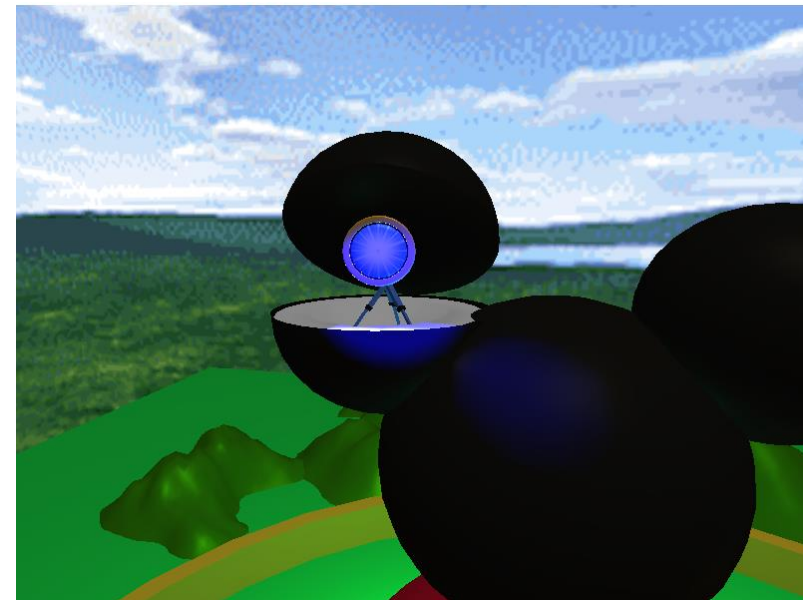
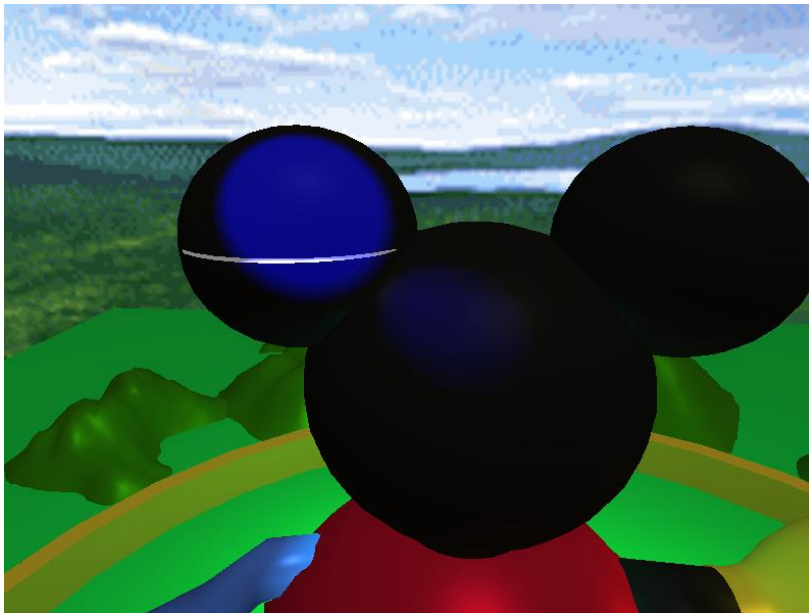
- | | |
|----------------------------|-----------|
| <input type="checkbox"/> W | Adelante |
| <input type="checkbox"/> S | Atrás |
| <input type="checkbox"/> D | Derecha |
| <input type="checkbox"/> A | Izquierda |

Desarrollo

Manejo de controles

- **Capsula**

Nuestra capsula se abre y cierra utilizando la tecla "O", esta activa y desactiva la animación.

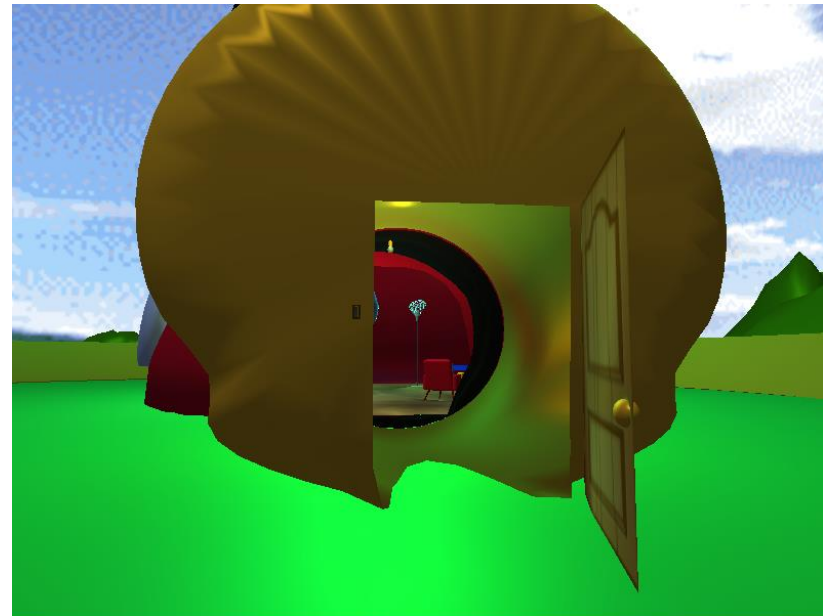


Desarrollo

Manejo de controles

- **Puerta**

Nuestra Puerta se abre y cierra utilizando la tecla "P", esta activa y desactiva la animación.

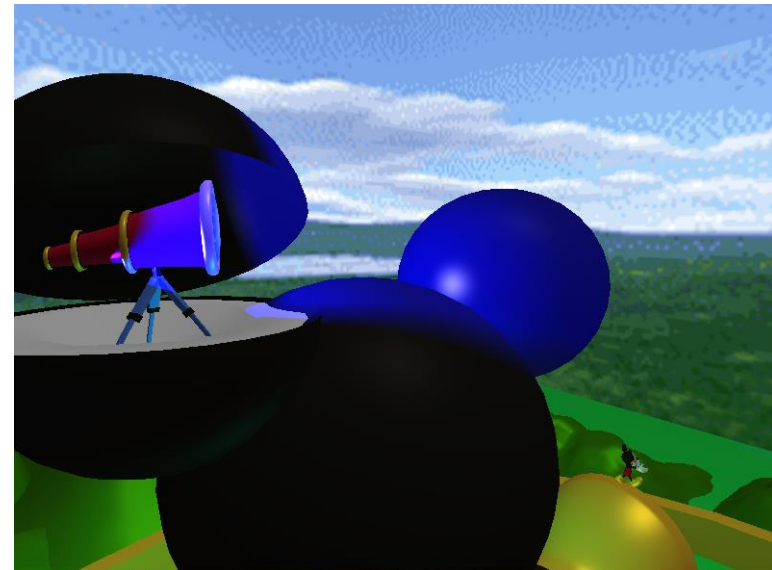
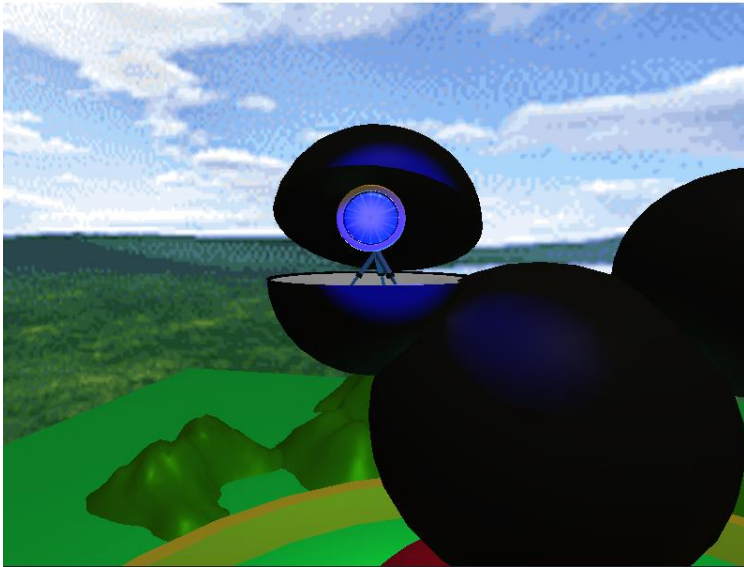


Desarrollo

Manejo de controles

- **Faro**

Nuestro faro gira de izquierda a derecha junto con la luz utilizando la tecla "I", esta activa y desactiva la animación.



Desarrollo

Manejo de controles

- **Mickey Mouse**

A nuestro personaje se le pueden cambiar la posición de las partes de su cuerpo con las siguientes teclas:

- ☐ 2 Pierna Izquierda adelante
- ☐ 3 Pierna Izquierda atrás
- ☐ 4 Pierna Derecha adelante
- ☐ 5 Pierna Derecha atrás
- ☐ 6 Brazo Izquierdo adelante
- ☐ 7 Brazo Izquierdo atrás
- ☐ 8 Brazo Derecho adelante
- ☐ 9 Brazo Derecho atrás



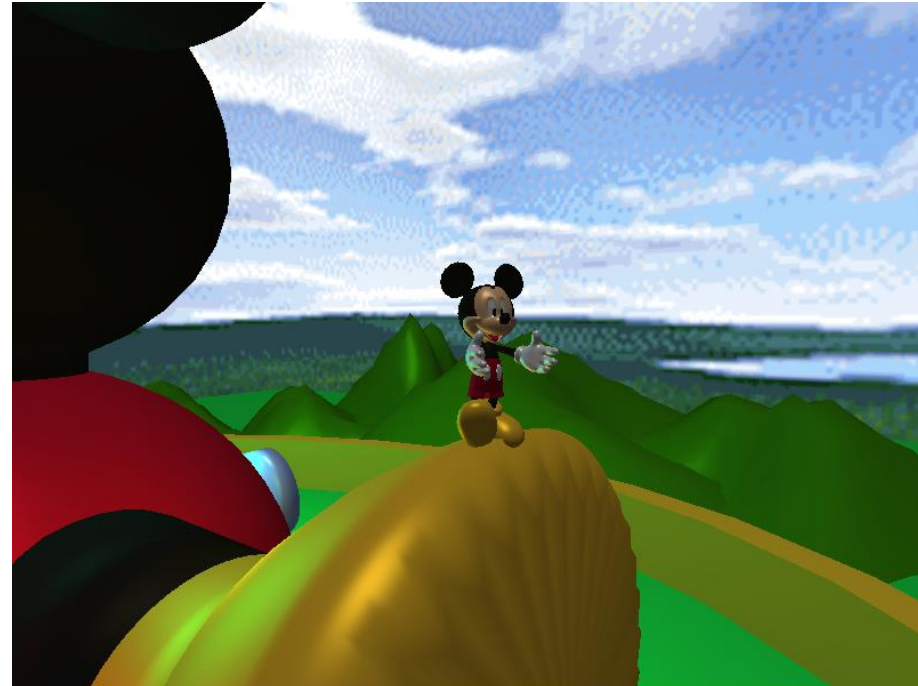
Desarrollo

Manejo de controles

- **Mickey Mouse**

A nuestro personaje se le pueden cambiar de igual forma la posición en su ambiente usando la siguiente configuración:

- ☐ W Adelante
- ☐ S Atrás
- ☐ D Derecha
- ☐ A Izquierda
- ☐ M Rotación a la Derecha
- ☐ N Rotación a la Izquierda
- ☐ Z Arriba
- ☐ X Abajo

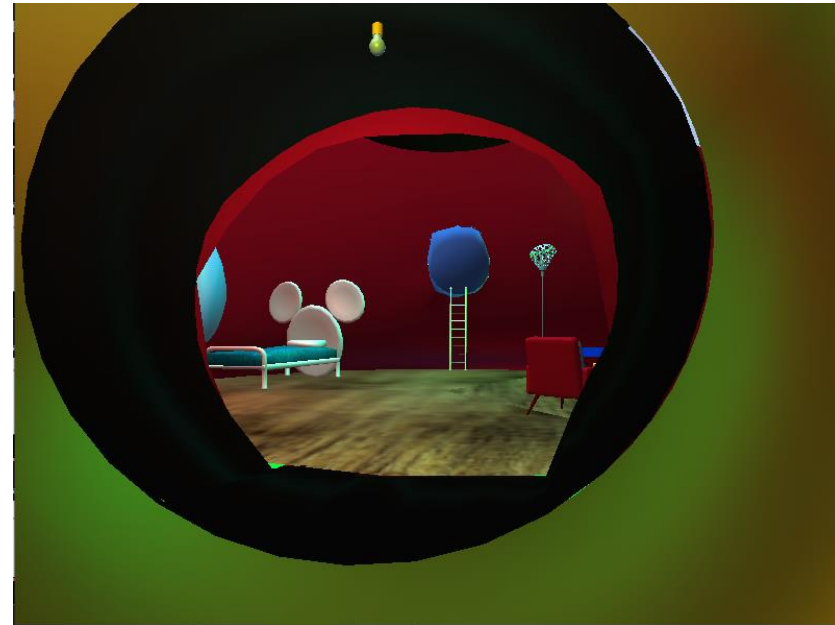
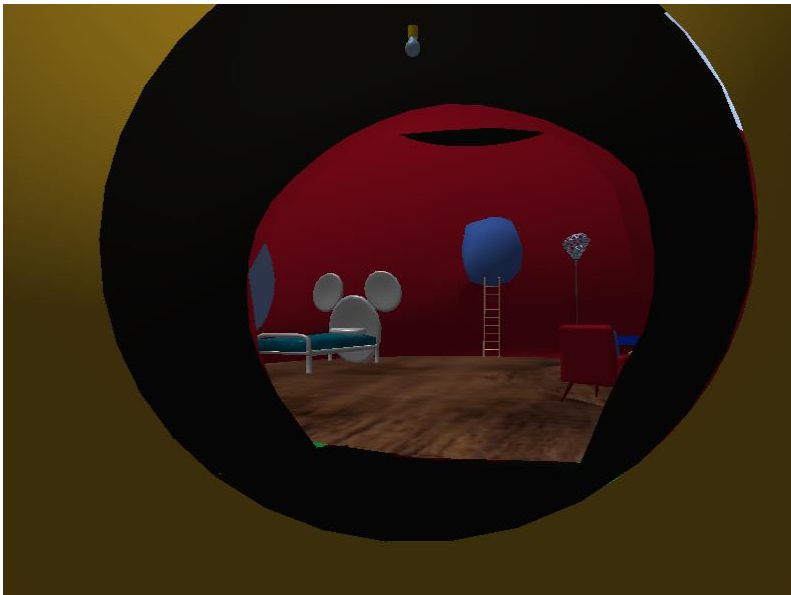


Desarrollo

Manejo de controles

- **Luz**

Nuestras luces interiores se prenden presionando la barra espaciadora y se apagan al volverla a presionar.

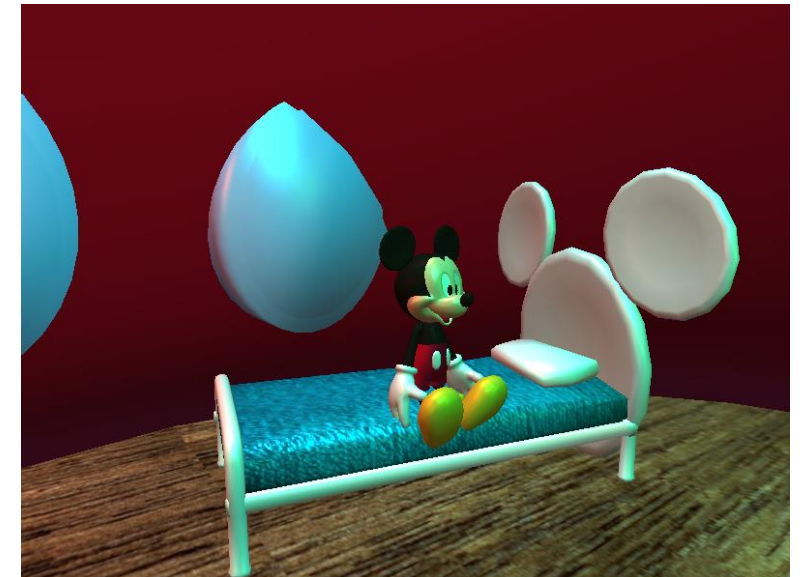
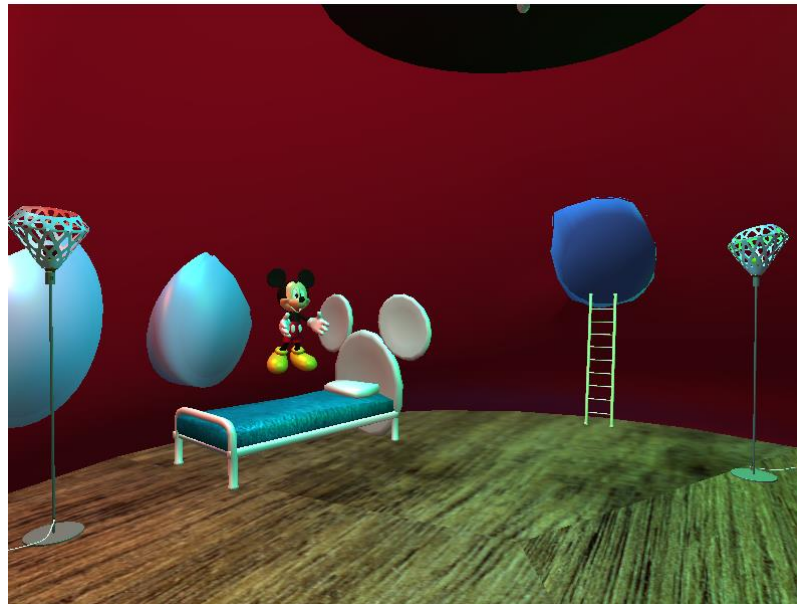
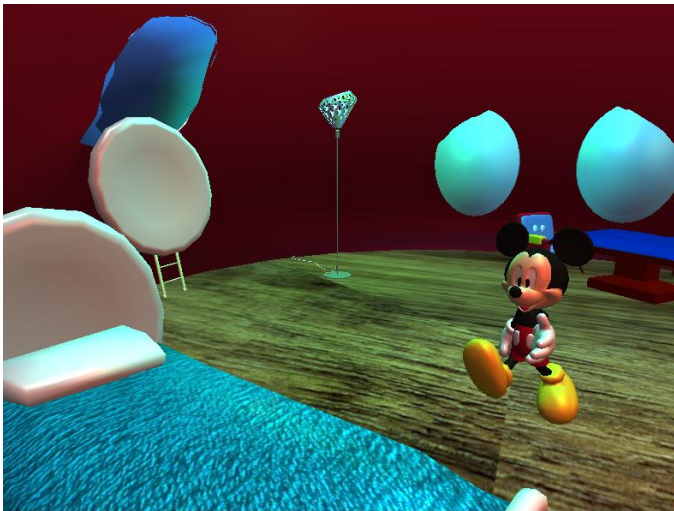


Resultados

- **Animaciones complejas**

Presionando la tecla "L" se activaran 2 animaciones complejas que son consecutivas.

En la primera animación Mickey se dirige a la cama y comienza a brincar, terminando sentado en el borde



Resultados

En la segunda animación Mickey se dirige al tobogán, lanzándose y terminado fuera de la casa.

