

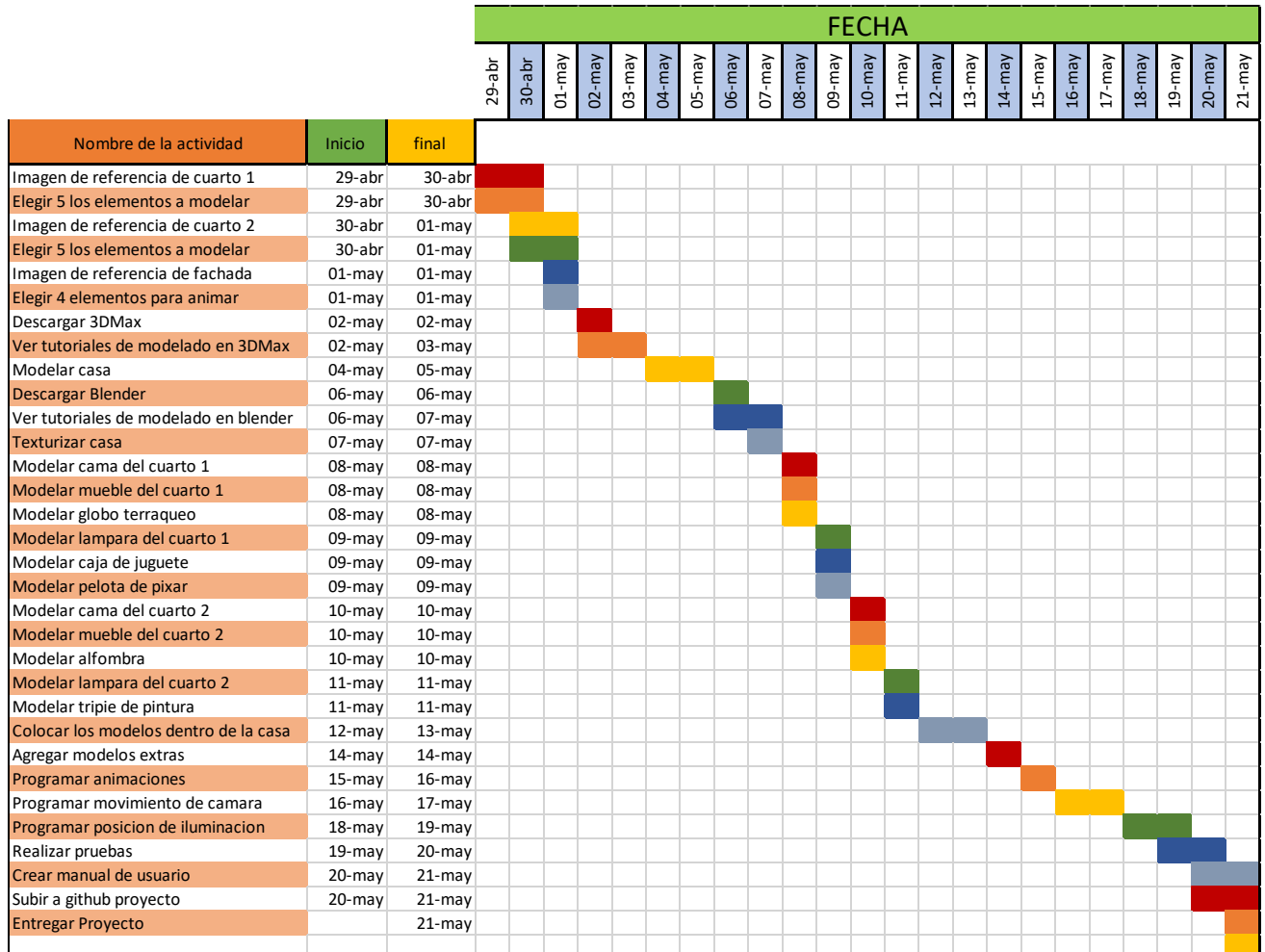


PROYECTO FINAL

BARRON PEREZ MARIAN ANDREA

Enlace del proyecto <https://github.com/mariandrea13/PROYECTO-CG>

Diagrama de Gantt



Manual de usuario

Objetivo

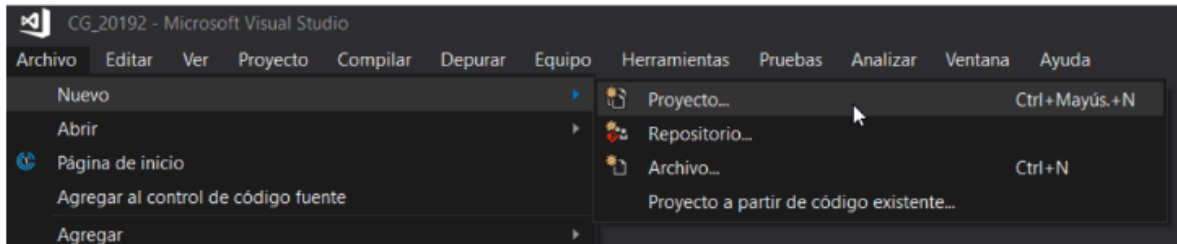
Este proyecto se realizó con el fin de aplicar los conocimientos de la clase de Computación Grafica e Interacción Humano-Computadora. Tiene como objetivo principal mostrar una fachada y dos cuartos mediante el método de modelado y texturizado en 3D, con la finalidad de poder navegar dentro de él, observando a detalle el entorno y algunos elementos animados, utilizando diferentes técnicas como animación por estados.

CONFIGURACION

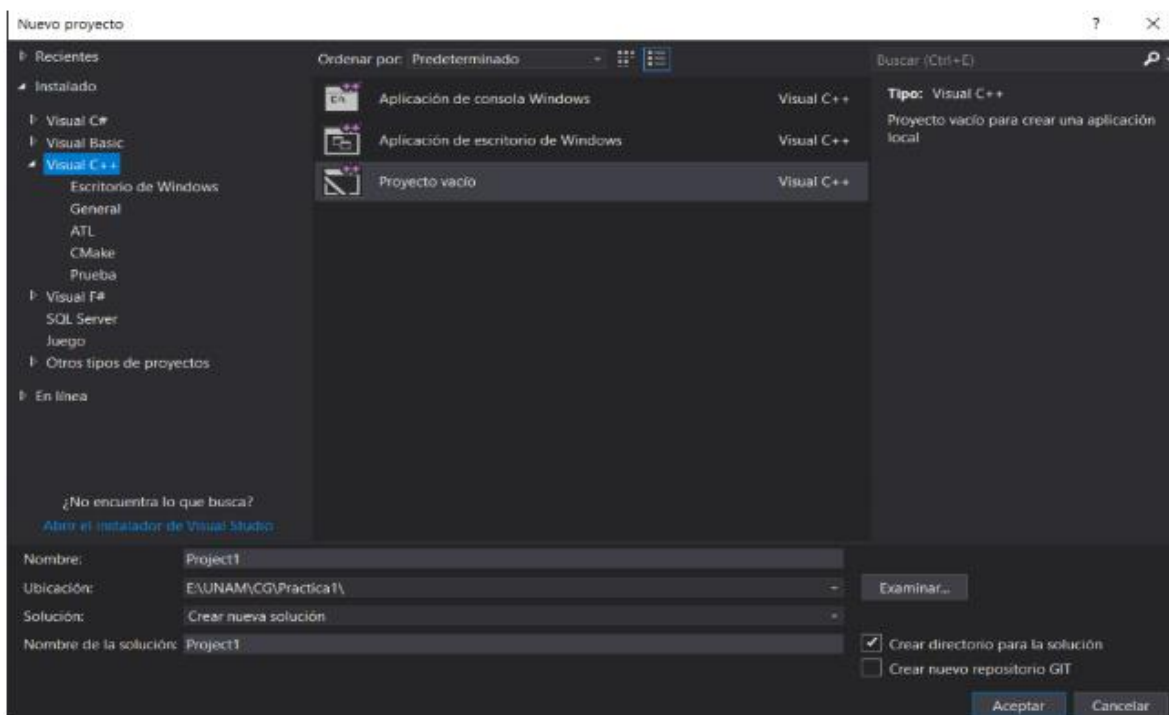
1-Descargar la carpeta de drive de la siguiente liga:

Configuración del espacio de trabajo

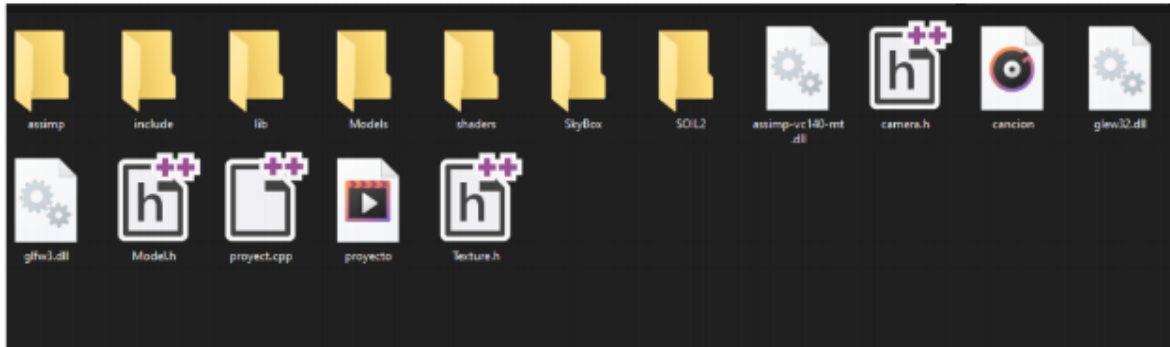
2- Abrir Visual Studio 2017 y crear un nuevo proyecto



3. Seleccionar proyecto vacío de Visual C++, colocar un nombre y ubicación



4. - Pegar todos los archivos descargados en la carpeta del Proyecto.



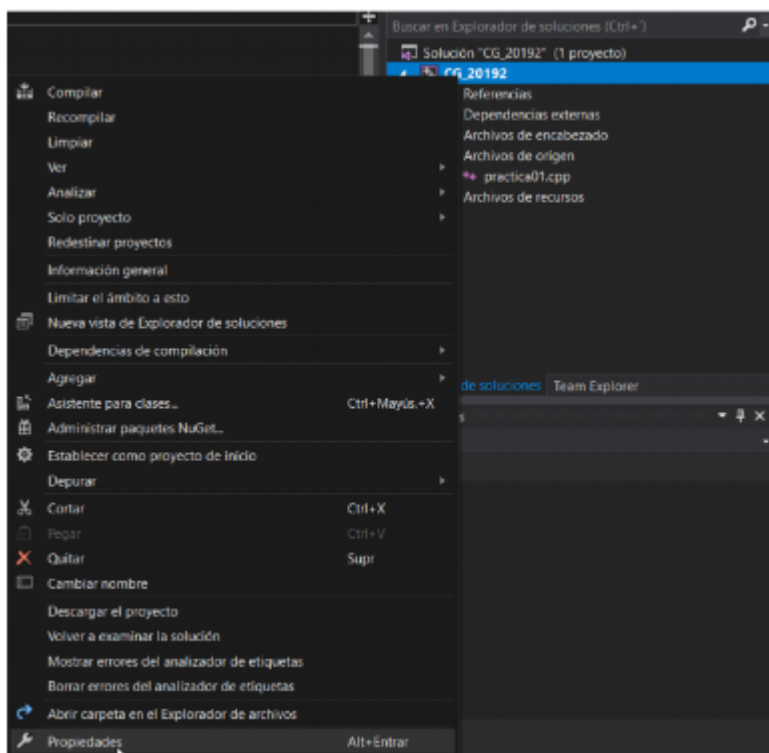
5. Ahora en la sección Explorado de soluciones en la parte de

-Archivo de encabezado agregar: camera.h

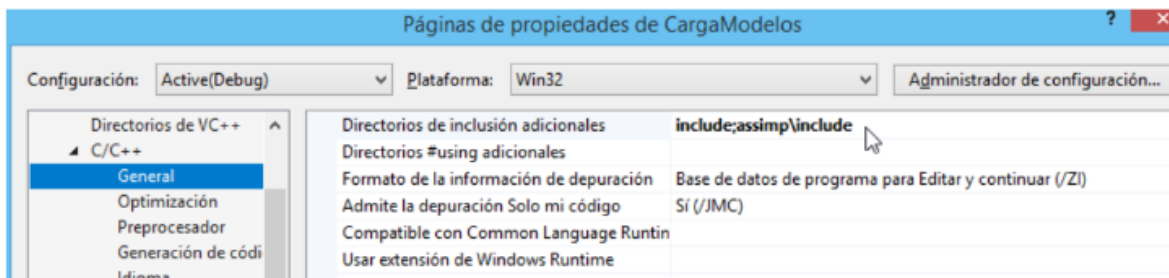
-Archivos de archivos de origen agregar: project.cpp

Ambos archivos se encuentran en la carpeta descargada y pegada en la carpeta de Proyecto.

5- Abrir las propiedades del proyecto:

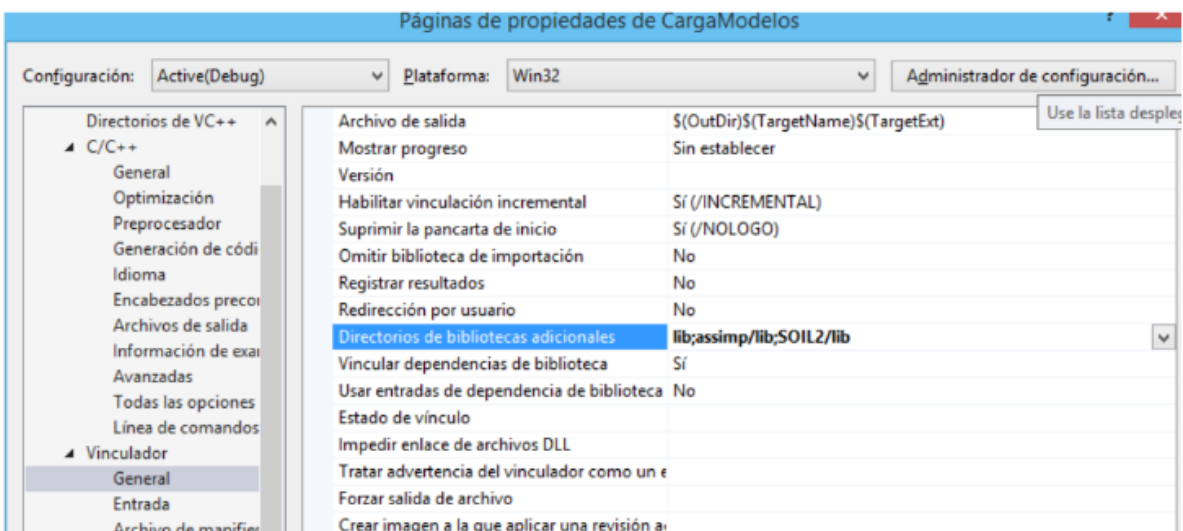


6- En la Ventana de Propiedades, ir a C/C++ > General, del lado derecho ubicar Directorios de inclusión adicionales, y agregar: include;assimp\include



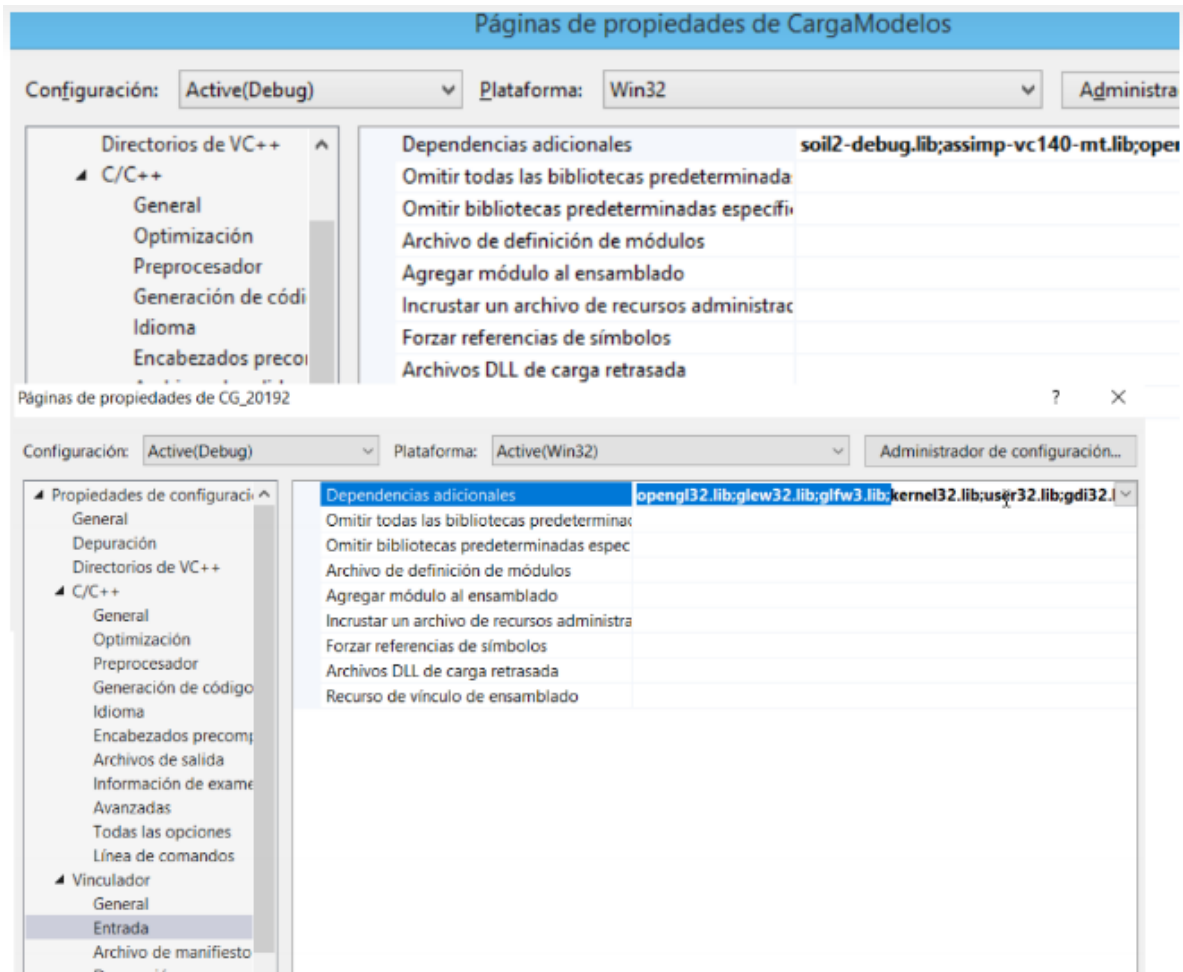
7- En la Ventana de Propiedades, ir a Vinculador > General, del lado derecho ubicar

Directorios de bibliotecas adicionales, y agregar:



8- En la Ventana de Propiedades, ir a Vinculador > Entrada, del lado derecho ubicar

Dependencias adicionales, y agregar:



9-Compilar e interactuar con el Programa con los siguientes comandos.
Interacción del proyecto

CONTROLES BASICOS

Controles Básicos	Tecla
Acercar Cámara	W
Alejar cámara	S
Angulo de la cámara	Mouse
Recorrer cama hacia derecha	D
Recorrer cama hacia izquierda	A
Activar animación de Perro	V
Activar animación de Pájaros	B

Activar animación de Carros	C
Activar animación de pelota	N

Costos del proyecto

Para conocer el costo del proyecto se implementó el método de tamaño del software. Se utilizó la función de la cantidad de líneas de código.

De acuerdo a la cantidad de trabajo y líneas de código que se implementaron por ello tomando en cuenta el número de líneas igual a 914 multiplicado por la cantidad de dinero \$10 y tomando en cuenta el esfuerzo es igual a \$.9,140