



Proyecto Final

Manual de Usuario

Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano-Computadora

Facultad de Ingeniería

U.N.A.M

Néstor Iván Martínez Ostoa

Prof: Ing. Carlos Aldair Roman Balbuena

27 de mayo del 2022

Grupo: 12

Clave: 6590

Tabla de contenidos

1. Objetivo	2
2. Descripción	2
3. Espacio virtual a recrear	2
4. Ambiente virtual recreado	2
4.1. Fachada	2
4.2. Primer cuarto	2
4.3. Segundo cuarto	3
5. Pasos para correr el proyecto	3
6. Interacciones con el ambiente	3
6.1. Movimiento	3
6.2. Interacciones	3
6.3. Animaciones	3

1. Objetivo

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

2. 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

3. Espacio virtual a recrear



Figura 1: Fachada y cuartos a recrear

4. Ambiente virtual recreado

4.1. Fachada



Figura 2: Fachada recreada

4.2. Primer cuarto

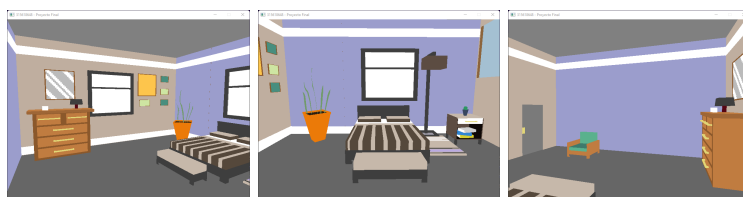


Figura 3: Primer cuarto recreado

4.3. Segundo cuarto

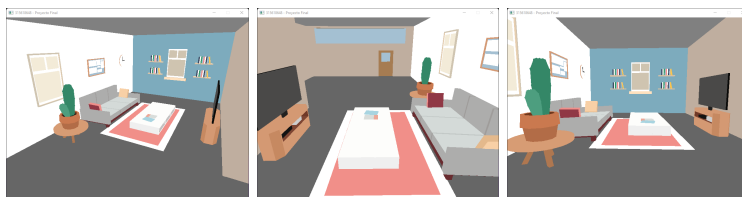


Figura 4: Segundo cuarto recreado

5. Pasos para correr el proyecto

Para correr el proyecto hay que seguir los siguientes pasos:

1. Descargar el repositorio de este [link](#)
2. Abrir el siguiente archivo: /Proyecto Final/Release/ProyectoFinal.exe

6. Interacciones con el ambiente

6.1. Movimiento

El movimiento a través del ambiente se realiza con las siguientes teclas:

Tecla	Descripción
W	Movimiento hacia adelante
A	Movimiento hacia la izquierda
S	Movimiento hacia atrás
D	Movimiento hacia la derecha

6.2. Interacciones

Tecla	Descripción
U	Animación puerta exterior
I	Animación puerta interior
J	Animación de las hojas en la maceta
K	Animación del cajón del mueble al lado de la cama
L	Animación de los cajones del ropero
N	Animación de la lámpara del ropero

6.3. Animaciones



Figura 5: Animación con tecla U

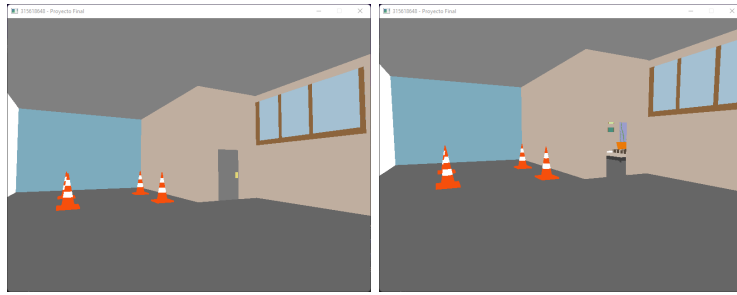


Figura 6: Animación con tecla **I**

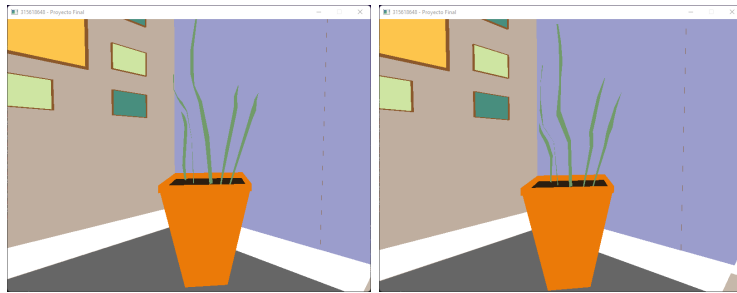


Figura 7: Animación con tecla **J**

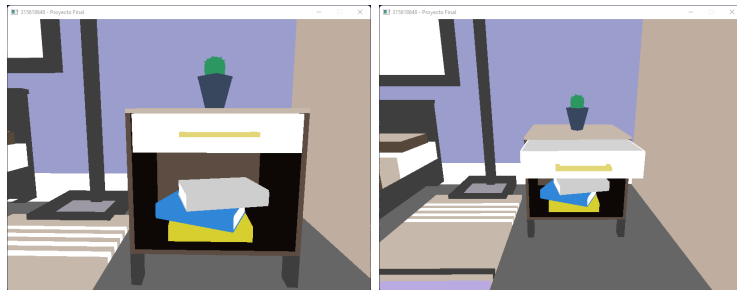


Figura 8: Animación con tecla **K**

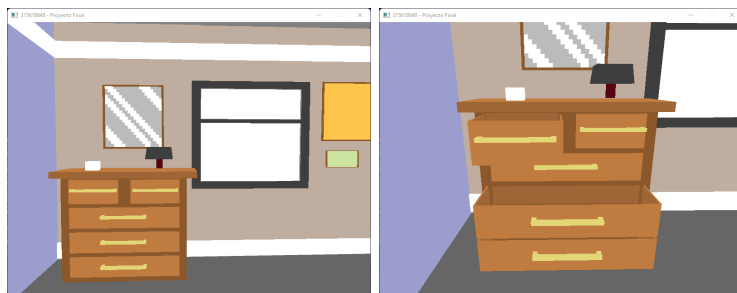


Figura 9: Animación con tecla **L**

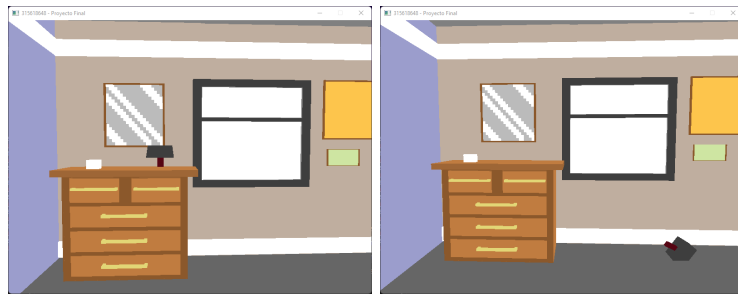


Figura 10: Animación con tecla N