



Universidad Nacional Autónoma de México.

Facultad de Ingeniería.

Semestre 2020-2

Computacion Grafica.

Proyecto final.

Pedroza Mendoza Brandon.

Grupo 3.

Para este proyecto final de computación grafica se usó la herramienta de visual estudio y la librería de dibujado de OpenGL, la cual se vio y se trabajó durante el semestre.

Todo se trabajó mediante primitivas y el texturizado visto en clase, esto se considera un reto como tal ya que a nivel de código hay algunas implementaciones que son difíciles de visualizar a diferencia de un programa de alto nivel.

La forma del diseño se trabajó mediante el diseño de los objetos parte por parte, después su texturizado para dar con el modelo original lo mejor posible, la escala y distribución, la creación de la casa y el entorno.

Después de esto una animación en tres partes con el monito, el cual da un recorrido de bienvenida hasta la estructura de la casa.

Funcionamiento.

Para ejecutar el programa no es necesario abrir alguna configuración o programa extra, ya se incluye un ejecutable de nombre ProyectoFin, y se ejecutara la ventana correspondiente al proyecto.

Todas las acciones se ejecutan con el teclado, primer lugar hablaremos del control de la cámara.

Esta se puede controlar mediante el uso de las teclas A, S, D, W. De esta forma realizamos los desplazamientos en las direcciones correspondientes.

W: Adelante.

S: Atrás.

D: Derecha.

A: Izquierda.

También podemos hacer uso de giros para la visualización, esto se logra con las teclas de dirección siguiendo el mismo principio.

Flecha derecha- Gira a la derecha.

Flecha izquierda- Gira a la izquierda.

Flecha arriba- Gira arriba.

Flecha abajo- Gira abajo.

Por último, la última acción agregada para el control de la cámara es desplazar la cámara hacia arriba o abajo y se logra con las teclas de repag y avpag.

Repag: Sube la cámara.

Avpag: Baja la cámara.

Como ya se mencionó existe una animación que nos da la bienvenida a la estructura de la casa incluida en el proyecto, pero si se quiere controlar al personaje se requerirán de las teclas Y, H, G, J.

Las cuales ejecutan el movimiento del personaje.

Y: Adelante.

H: Atrás.

J: Derecha.

G: Izquierda.

Son las teclas necesarias y las usadas para la animación incluida en este proyecto.

Para ejecutar dicha animación, es necesario presionar la tecla L, o bien con el clic derecho sobre la pantalla de dibujo y seleccionar la opción de reproducir animación.

Para terminar la ejecución del programa solo es necesario presionar la tecla de esc, o bien cerrar la ventanana.