

MANUAL DE USUARIO

Casa Phineas and Ferb



Índice

Introducción.....	2
Requerimientos del sistema	2
Interfaz del usuario.....	2
Elementos de pantalla	2
Manejo de cámara	5
Uso del Mouse	6
Animación en la casa	7
Problemas comunes y soluciones.....	7

Introducción

Este manual describe el uso y funcionamiento del programa que recrea la fachada de la casa de “Phineas and Ferb”. A lo largo del documento se detallan los controles de interacción, el manejo de las cámaras, de las atracciones y otros aspectos visuales de la escena, proporcionando una guía clara para optimizar la experiencia del usuario en esta casa.

Requerimientos del sistema

El programa se distribuye como un archivo ejecutable, disponible en la carpeta proporcionada en GitHub. Este archivo ha sido preparado para su ejecución directa, sin necesidad de acceso al código fuente ni de compilación adicional.

Interfaz del usuario

Al ejecutar el programa, se desplegará en pantalla la representación tridimensional de nuestra casa, se tendrá varios objetos dentro de ella para dar una experiencia más visual.

Elementos de pantalla

Fachada de la Casa:

La estructura principal en la interfaz es la fachada de la casa de Phineas and Ferb, reproducida en tres dimensiones de manera fiel a la caricatura.


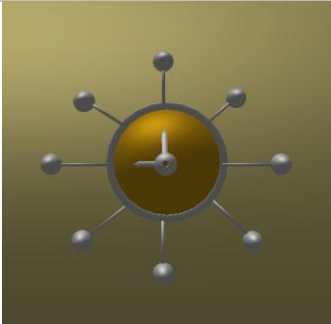

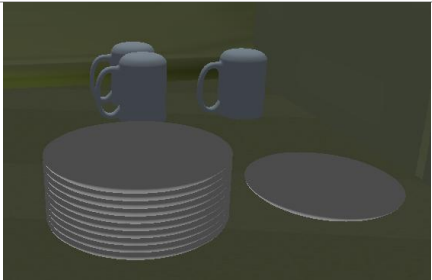



Objetos de Cuarto Sala 1

Objeto	Imagen
Lampara de camello	
Mueble con televisión y DVD	
Sillón con cojines y peluches	
Mesa para dados	

Objetos de Cuarto Cocina 1

Objeto	Imagen
Bancos	

<p>Plato con galletas y leche</p>	
<p>Reloj de pared</p>	
<p>Maceta con tulipán</p>	
<p>Platos y Vasos</p>	
<p>Lampara de techo</p>	

Refrigerador con mueble	
Tostador	
Televisión	

Manejo de cámara

Las siguientes teclas permiten cambiar entre cámaras, y mover estas en las direcciones deseadas, facilitando nuestro entorno.

- *Cambiar entre cámaras*

Acción	Tecla
Cámara en tercera persona	1
Cámara desde arriba	3

Movimiento de Cámara

Acción	Tecla
Mover la cámara hacia adelante	W
Mover la cámara hacia la derecha	D
Mover la cámara hacia la izquierda	A
Mover la cámara hacia atrás	S


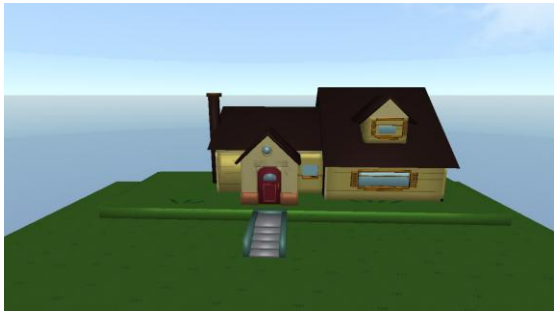
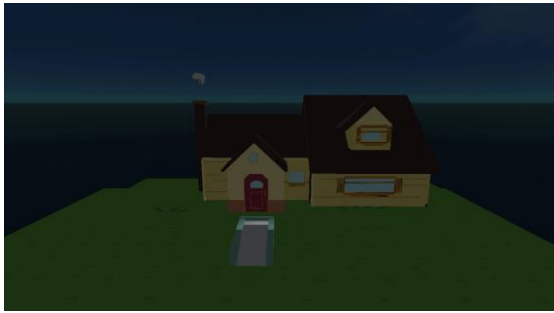
Uso del Mouse

El mouse permite ajustar la dirección de las cámaras en el entorno. Los movimientos horizontales y verticales del mouse cambia el ángulo de visión para observar los escenarios.

Acción	Dirección
Mover el mouse hacia la izquierda o derecha	Izquierda o Derecha
Mover el mouse hacia arriba o abajo	Abajo o Arriba

Animación en la casa

Animación de la casa en general

Animación	Imagen
<u>Animación de humo por la chimenea</u>	
<u>Ciclo de Dia</u>	
<u>Ciclo de Noche</u>	

Problemas comunes y soluciones

- **Problema:** El modelo no carga.
Verifica que todos los archivos .obj están en la carpeta correcta.
- **Problema:** Textura no encontrada
Verifica que todos los archivos .png .jpg están en la carpeta correcta y que existen.