

319146853

Manual de Usuario

Objetivo

Este manual tiene como objetivo proporcionar instrucciones claras y concisas para que los usuarios puedan:

1. Entender las funcionalidades y características de la aplicación.
2. Aprovechar al máximo las capacidades del entorno 3D.
3. Seguir ejemplos prácticos de interacción con la aplicación.

Ejecución del Proyecto

Dentro de la carpeta del proyecto, se encuentra una subcarpeta llamada "release". En su interior, hay un archivo con la extensión ".exe". Lo que sigue sería simplemente abrirlo para poder tener acceso al entorno virtual. Tome en cuenta que la aplicación tarda alrededor de uno a dos minutos en iniciar.

Interacción del proyecto

El movimiento dentro del entorno es demasiado intuitivo, en este podrás mover la cámara por medio del ratón de tu ordenador. Aparte puedes desplazarte en cualquier dirección que sea de tu elección. A continuación, se muestra el tipo de movimientos que puedes hacer dentro:

Movimiento de ratón	Mueve hacia cualquier lado la cámara
Tecla W	Avanza
Tecla A	Movimiento a la izquierda
Tecla S	Retrocede
Tecla D	Movimiento a la derecha
Tecla ESC	Cierre del entorno

Activación de animaciones – La mayoría de las animaciones se activan por medio de teclas como se muestra a continuación.

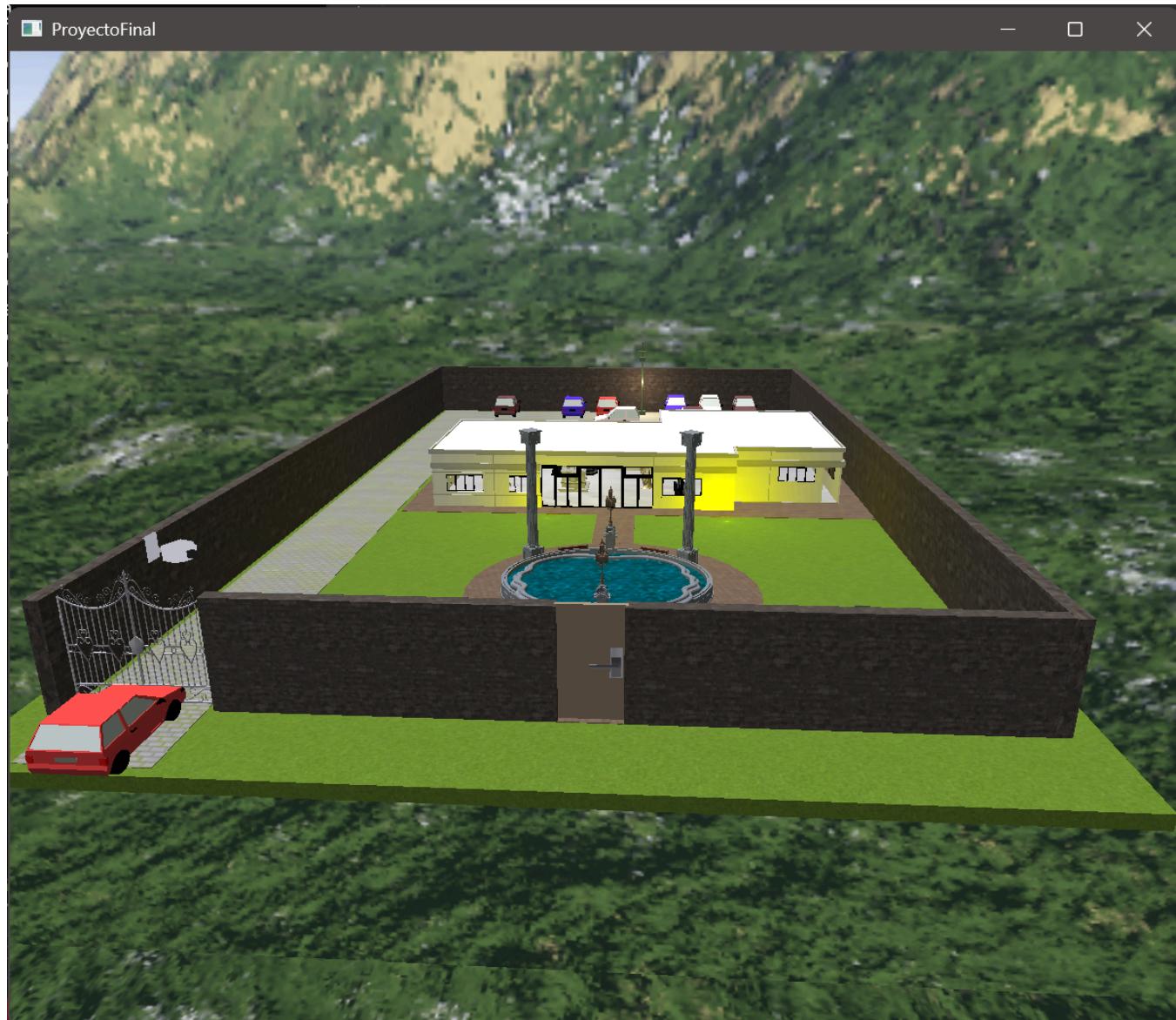
Tecla P	Activa la apertura o el cierre de la puerta de entrada.
Tecla V	Activa la apertura o cierre de las ventanas de la casa.
Tecla C	Cambia el color del faro del estacionamiento
Tecla 1	Activa la apertura o el cierre del zaguán de entrada
Tecla 2	Activa la animación del carro
ESPACIO	Activa la animación de las luces

Las otras 5 animaciones se activan de forma instantánea al inicializarse el entorno.

Vídeo:

<https://youtu.be/1FZ2RZrcBm0>

Ejemplos visuales de la Galería de Arte



→ Jardín

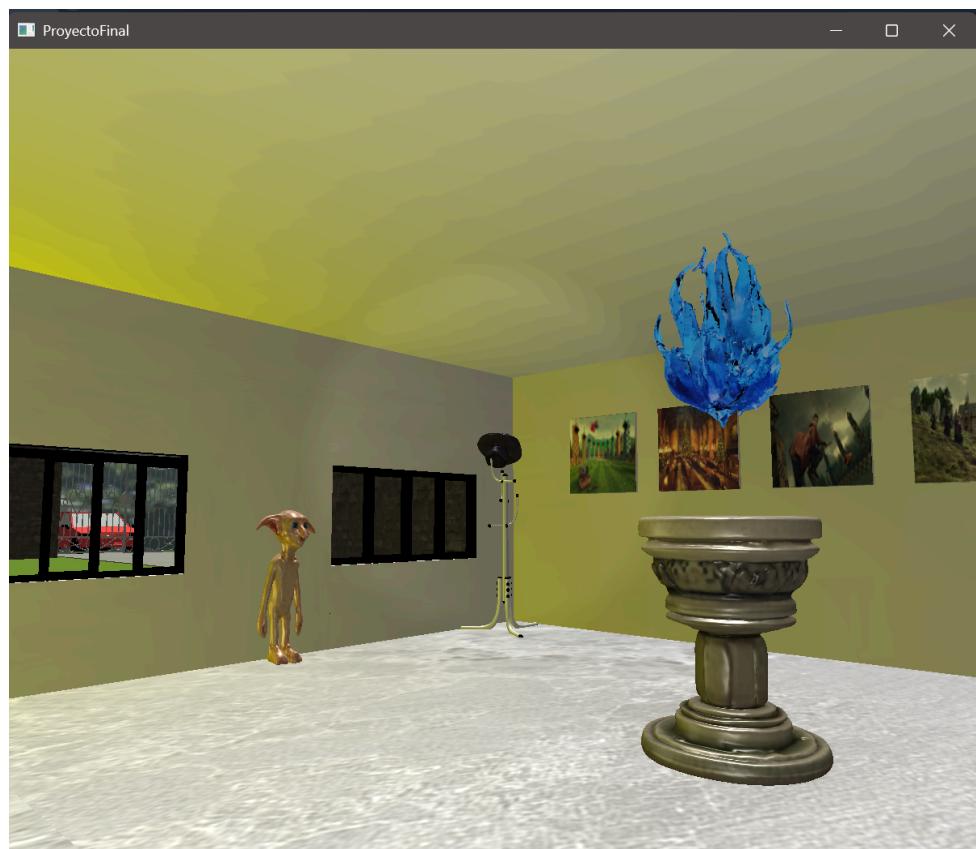
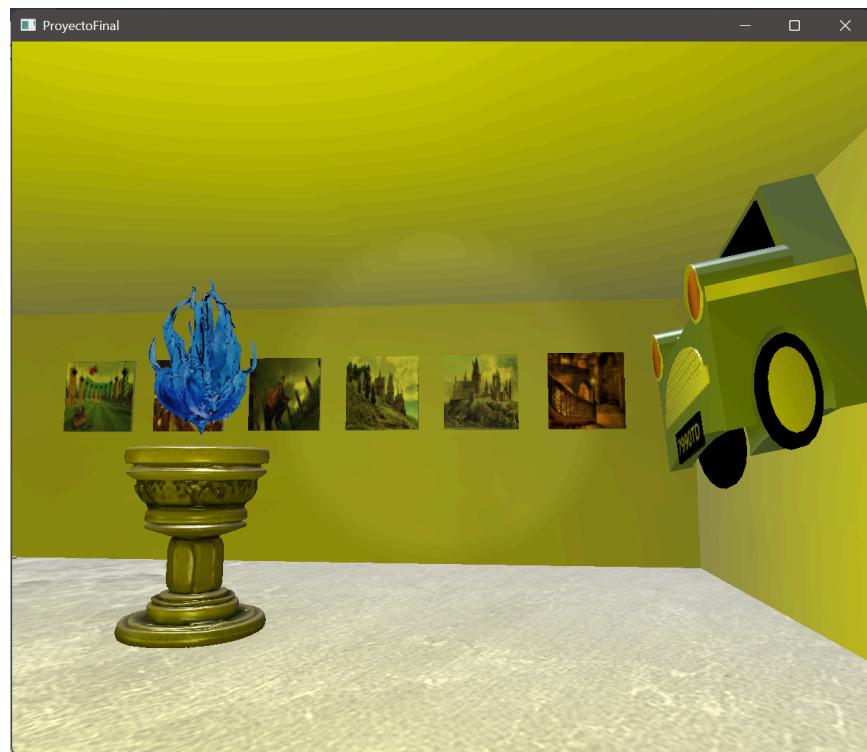




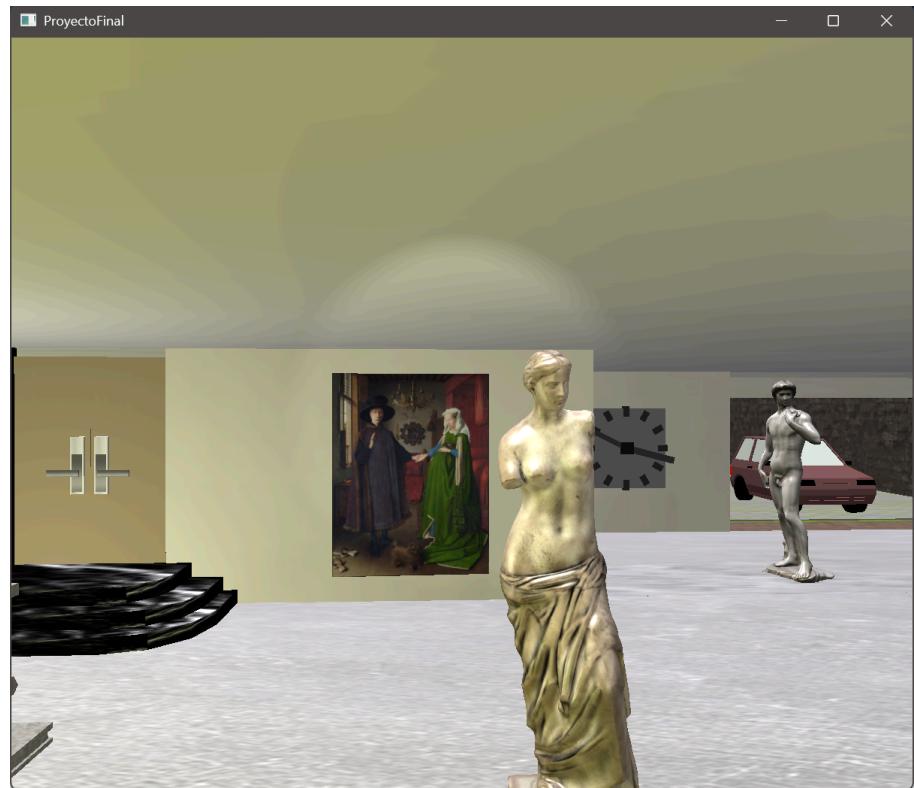
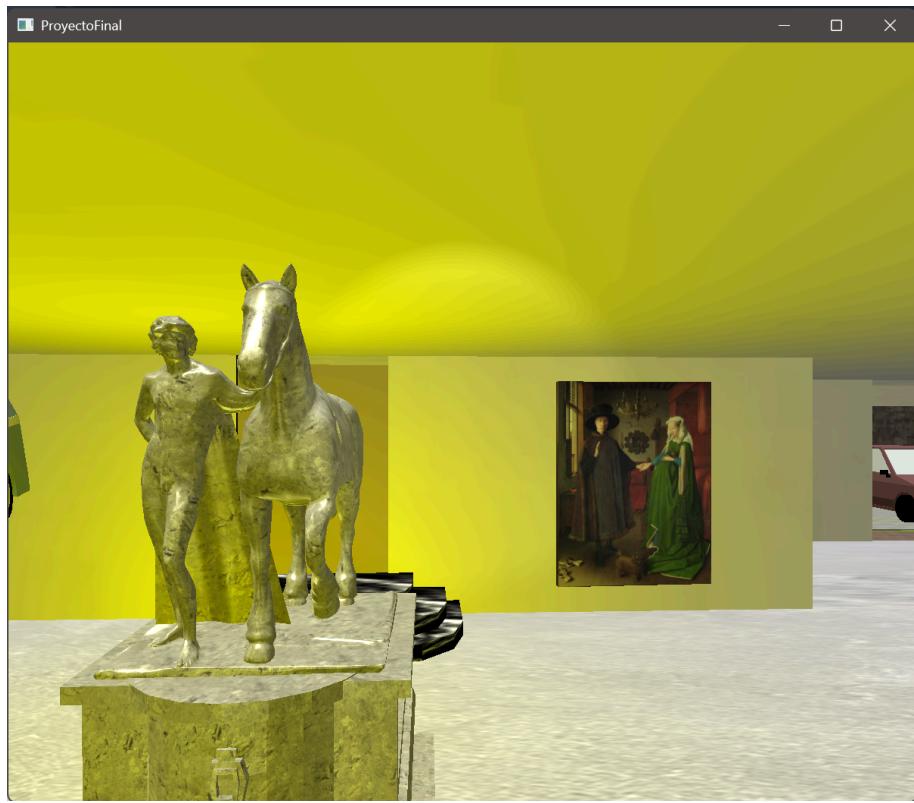
→ Estacionamiento

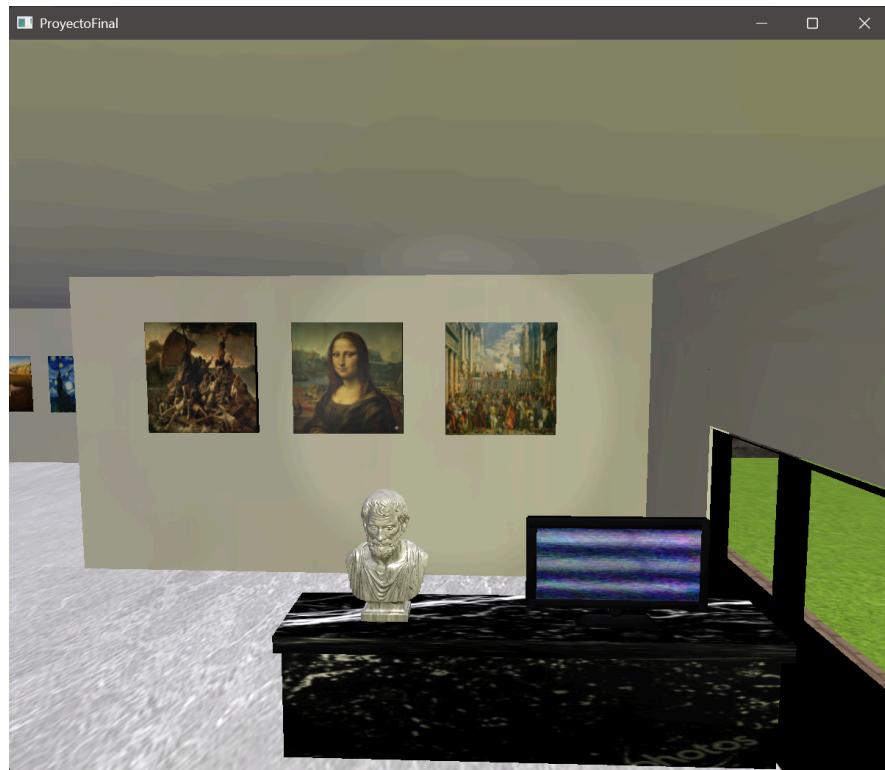


→ Sala 1 - Temática de Harry Potter



→ Sala 2 - Arte





→ Sala 3 - Arte

