

**Proyecto Final  
Manual de Usuario**

**Índice**

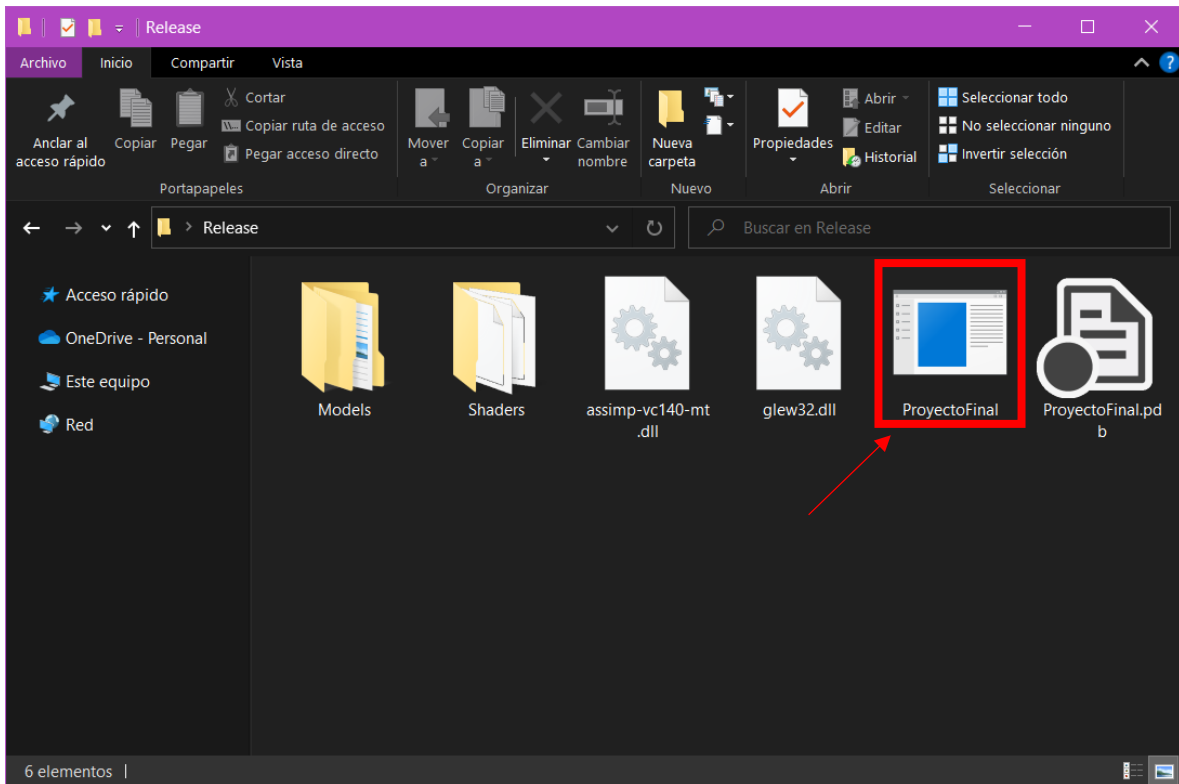
<b>1. Configuraciones iniciales .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Ejecución .....</b>	<b>2</b>
<b>3. Interacción con el programa .....</b>	<b>3</b>
<b>3.1. Cambiar de posición .....</b>	<b>3</b>
<b>3.2. Movimiento de la cámara .....</b>	<b>3</b>
<b>4. Ambiente del programa .....</b>	<b>3</b>
<b>5. Cerrar el programa .....</b>	<b>4</b>
<b>6. Video tutorial .....</b>	<b>5</b>

## 1. Configuraciones iniciales

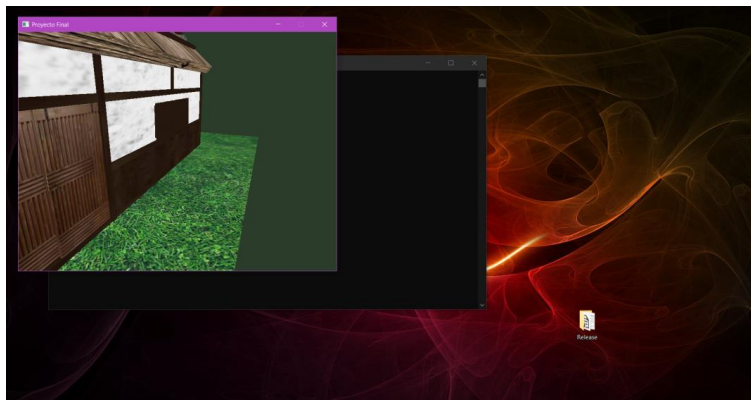
Para mantener el correcto funcionamiento del programa y su ejecución es necesario mantener la carpeta Release tal cual está, es importante NO realizar ninguna modificación (mover o eliminar archivos), dado que esto provocará fallas.

## 2. Ejecución

Para ejecutar el programa es necesario ubicar el archivo de tipo Aplicación o .exe llamado “ProyectoFinal” dentro de la carpeta de Release.



Posteriormente hay que dar doble click sobre este, esto abrirá una terminal y el proyecto con el cual podrá comenzar a interactuar.

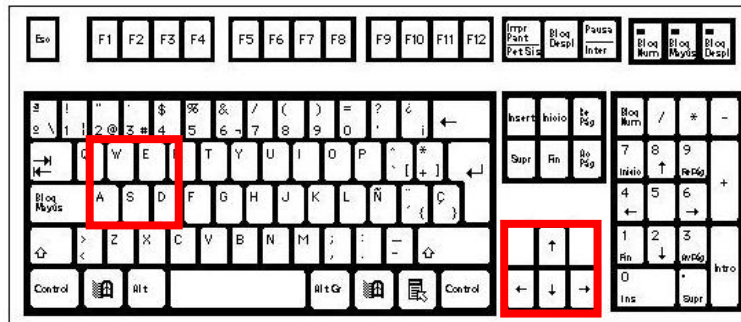


### 3. Interacción con el programa

Dentro del programa es posible moverse de posición, así como mover la cámara.

#### 3.1. Cambiar de posición

Para moverse dentro del ambiente cambiando posición se emplean las teclas W, A, S, D o las teclas direccionales de las flechas.



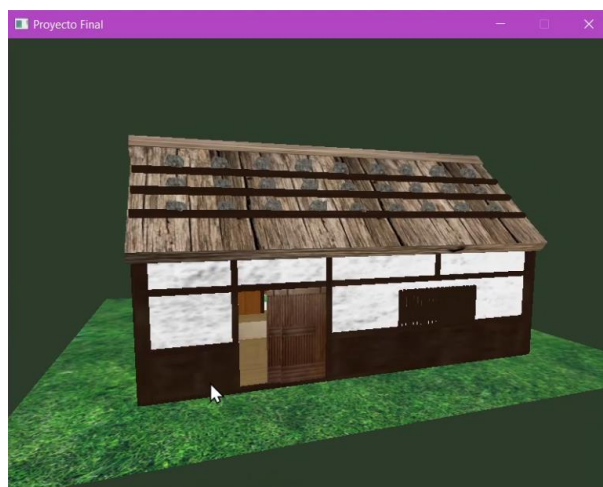
#### 3.2. Movimiento de la cámara

Para mover la vista de la cámara solo es necesario hacer uso del mouse para darle dirección a la vista.

### 4. Ambiente del programa

Dentro del ambiente modelado es posible encontrar:

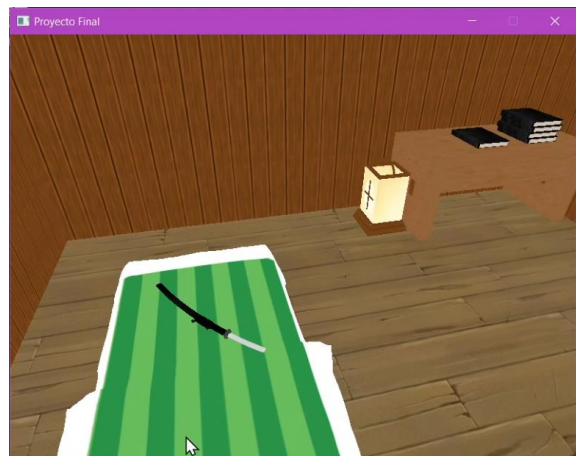
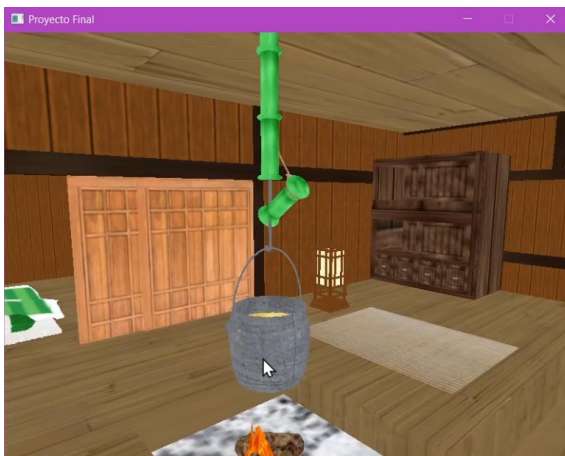
- La fachada de la casa de Urokodaki



- Animaciones, por ejemplo, apertura de puertas, movimiento de cajones, movimiento en el fuego, ondas en los alimentos.

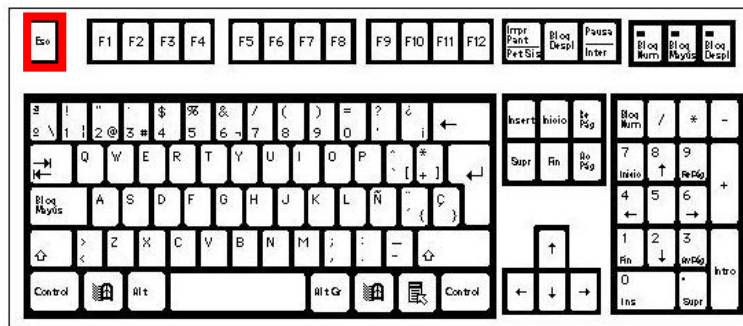
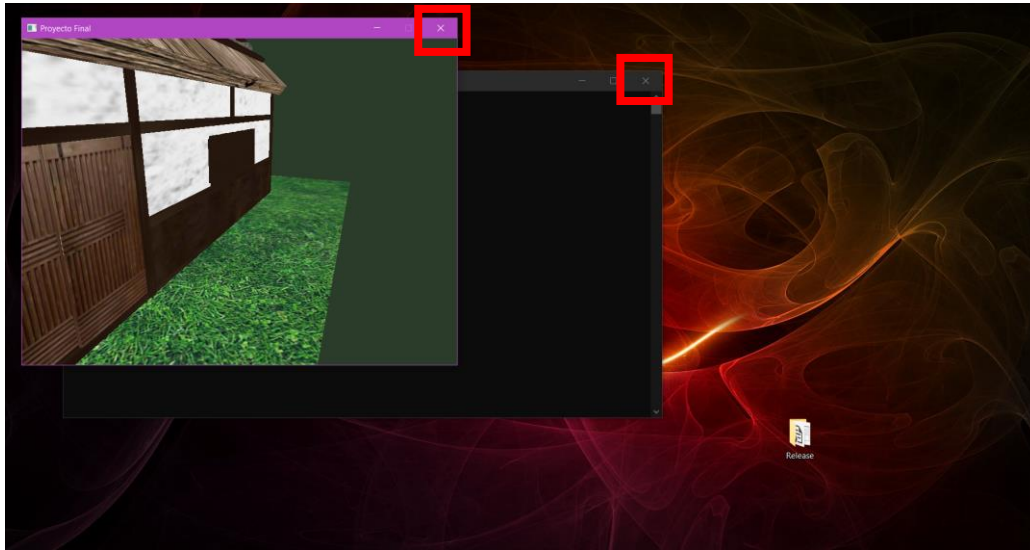


- Diversos objetos modelados dentro de ambas habitaciones.



## 5. Cerrar el programa

Para cerrar o salir del programa se debe dar click en las X de las ventanas u oprimir la tecla de Esc hasta que queden cerradas las ventanas.



## 6. Video tutorial

Se anexa un video tutorial del uso completo del programa, siguiendo los pasos mencionados, así mismo se muestran los elementos dentro del ambiente.

NOTA. Es importante esperar a que el programa cargue, esto podría llevar algunos momentos, aunque aparezca el mensaje de que este “No responde” el programa funcionará correctamente una vez haya inicializado correctamente.

[https://drive.google.com/file/d/1eOG9hV8KT-rjtzdlPVQk\\_sj8v4MlnowZ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1eOG9hV8KT-rjtzdlPVQk_sj8v4MlnowZ/view?usp=sharing)

**Final project  
User manual**

**Index**

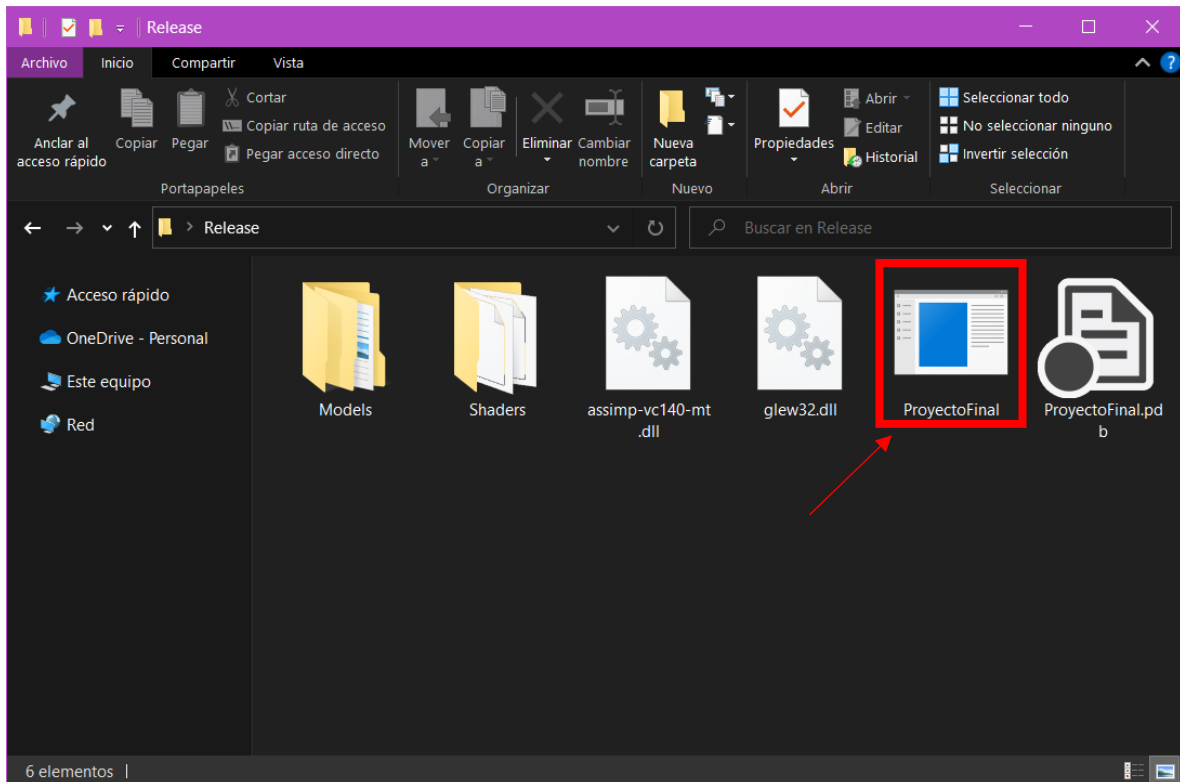
<b>1. Initial settings .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Execution .....</b>	<b>2</b>
<b>3. Interaction with the program .....</b>	<b>3</b>
<b>3.1. Change position .....</b>	<b>3</b>
<b>3.2. Camera movement .....</b>	<b>3</b>
<b>4. Program environment .....</b>	<b>3</b>
<b>5. Close the program .....</b>	<b>4</b>
<b>6. Video-tutorial.....</b>	<b>5</b>

## 1. Initial settings

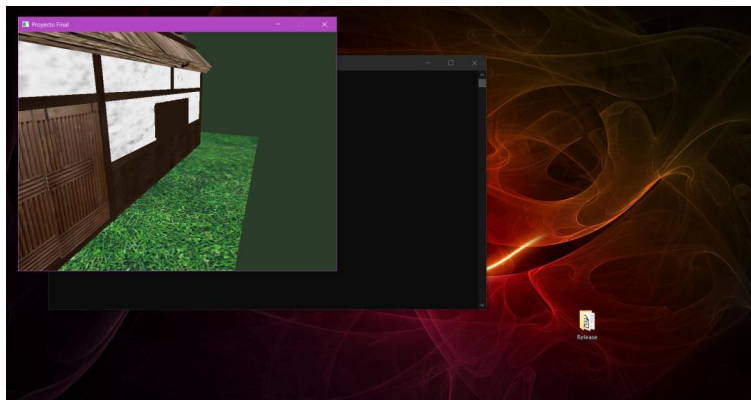
To maintain the correct functioning of program and its execution, it is necessary to keep the Release folder as it is, it is important to NOT make any modifications (move or delete files), since this will cause failures.

## 2. Execution

To run the program, it is necessary to locate the Application or .exe type file called “ProyectoFinal” inside the Release folder.



Later you must double click on it, this will open a terminal and the project with which you can start to interact.



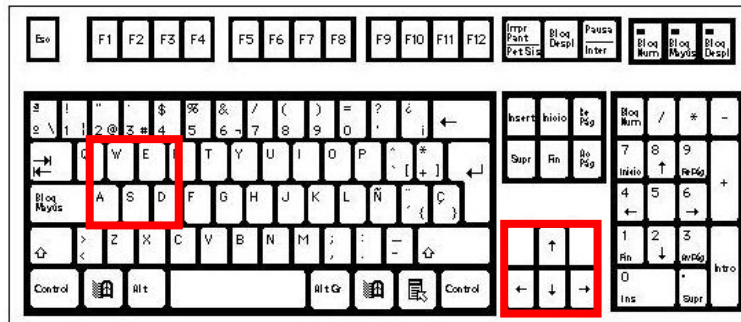


### 3. Interaction with the program

Within the program it is possible to move position, as well as move the camera.

#### 3.1. Change position

To move within the environment by changing position, use the W, A, S, D keys or the directional arrow keys.



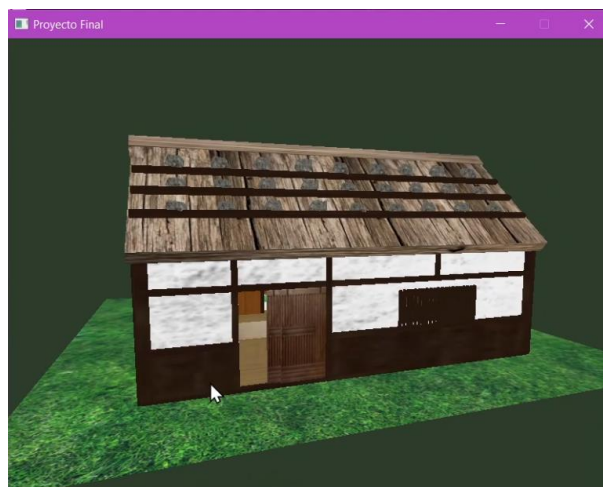
#### 3.2. Camera movement

To move the camera view it is only necessary to use the mouse to give direction to the view.

### 4. Program environment

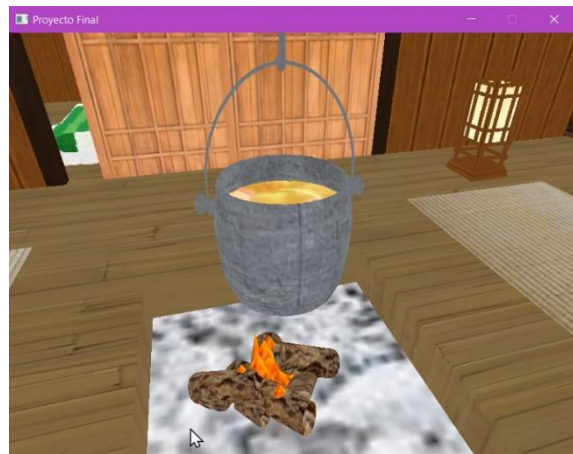
Within the modeled environment it is possible to find:

- The facade of Urokodaki's house

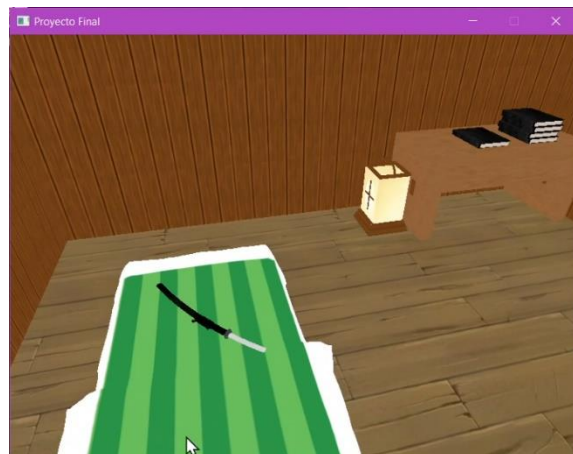
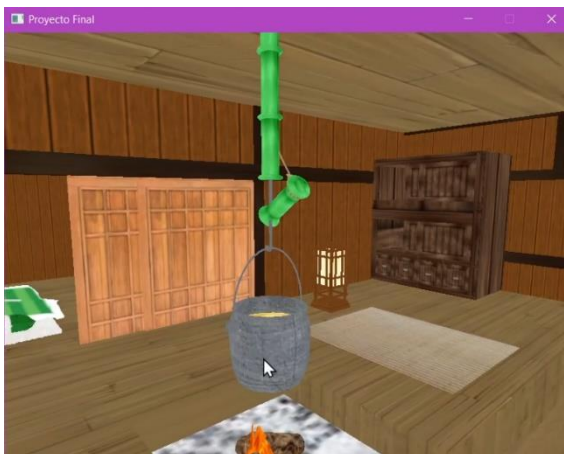




- Animations, for example: door opening, drawer movement, fire movement, food ingredients.

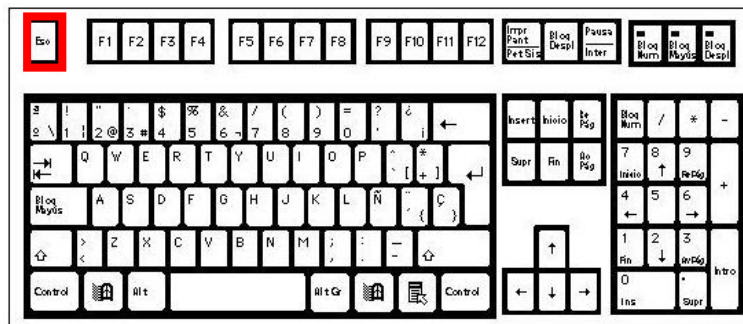
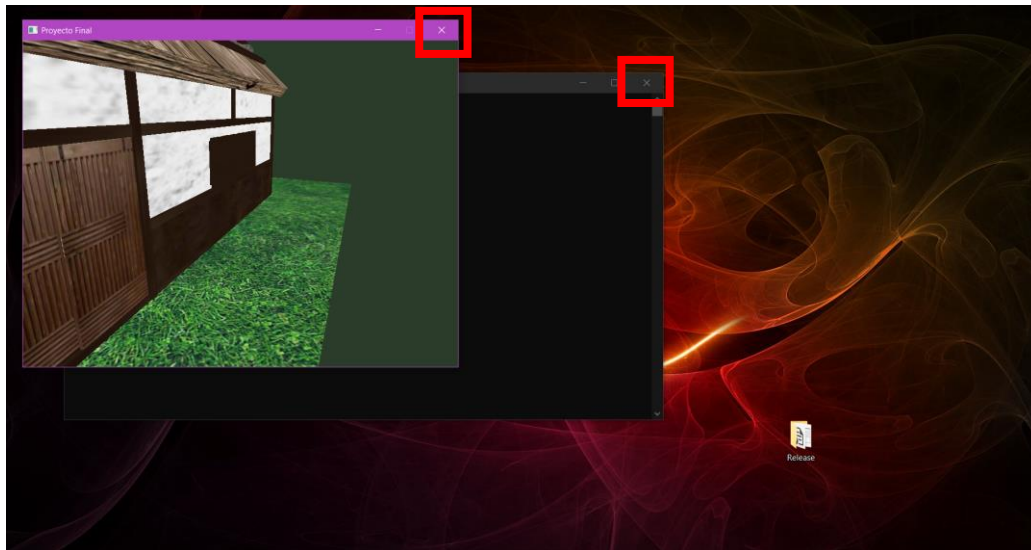


- Different objects modeled within both rooms.



## 5. Close the program

To close or exit the program you must click on the X of the windows or press the Esc key until the windows are closed.



## 6. Video-tutorial

A video tutorial of the complete use of the program is attached, following the steps mentioned, likewise the elements within the environment are shown.

NOTE. It is important to wait for the program to load, this could take a few moments, although the message that this “Not responding” appears, the program will work correctly once it has initialized.

[https://drive.google.com/file/d/1eOG9hV8KT-rjtzdlPVQk\\_sj8v4MlnowZ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1eOG9hV8KT-rjtzdlPVQk_sj8v4MlnowZ/view?usp=sharing)