






README

Paseo Virtual de Casa Embrujada






Descripción General

Este proyecto es una simulación 3D interactiva que sumerge al usuario en un recorrido virtual lleno de suspenso , efectos visuales y sonidos envolventes. El objetivo principal es ofrecer una experiencia de miedo inmersiva desde casa , demostrando el potencial de la tecnología para el entretenimiento, la expresión creativa y el desarrollo de habilidades técnicas.





Metas

- Visualizar una experiencia de terror interactiva en un entorno 3D. 
- Permitir a los usuarios explorar detalles de una casa embrujada virtual. 
- Proporcionar una base para posibles expansiones o experiencias adicionales. 

Características

- Modelos 3D realistas de una casa embrujada y sus elementos. 
- Controles de cámara interactivos (movimiento, interacción con objetos). 
- Iluminación básica y sombreado para profundidad y realismo. 
- Arreglos espaciales precisos basados en una arquitectura de casa. 
- Efectos de sonido envolventes y elementos de terror activables. 

Tecnologías Utilizadas

- Godot Engine – Motor de juego principal para el desarrollo de la simulación. 
- OpenGL – Para el renderizado 3D acelerado por GPU dentro de Godot. 
- Sketchfab – Plataforma utilizada para la obtención de modelos 3D. 
- Tripo Studio – Herramienta para la mejora y creación de modelos 3D. 

Instalación

1. Clonar el repositorio:

Bash

git clone <https://github.com/NelsonMarcolfo/Casa-Embrujada-3D>






2. Abre el proyecto en Godot Engine.

3. Ejecuta la escena principal.

No se requiere configuración adicional si Godot está correctamente instalado y configurado para OpenGL.

Controles del paseo virtual

¡Prepárate para la aventura! Aquí te mostramos cómo moverte y usar los objetos:

- Moverse: 
 - Adelante: W
 - Atrás: S
 - Izquierda: A
 - Derecha: D
- Saltar: Barra espaciadora 
- Interactuar: E 
- Linterna (encender/apagar): F 
- Volver: Z 

Demostración

Video de Funcionamiento


Puedes ver un demo del proyecto en acción aquí:

<https://youtube.com/watch?v=g0A15cLcDn8&feature=shared> 

Elaborado por:

- Br. Cortez Paladino Armando Uriel, 2023-0902U.
- Br. Flores Gutiérrez Nathalie Saraí, 2023-0635U.
- Br. Lara Pichardo Mariana Mercedes, 2023-0619U.
- Br. Marcolfo Pérez Nelson Enoc, 2023-0688U.

Licencia

La distribución y uso de este proyecto se rigen por los términos de la Licencia MIT. Para conocer los detalles completos, por favor, consulta el archivo LICENSE adjunto. 

README ENGLISH

Virtual Tour of the Haunted House

Overview

This project is an interactive 3D simulation that immerses the user in a virtual journey full of suspense 🧟, visual effects and surround sounds. The main goal is to provide an immersive scary experience from home 🏠 demonstrating the potential of technology for entertainment, creative expression and technical skill development.

Goals

- Visualize an interactive horror experience in a 3D environment. 👁
- Allow users to explore details of a virtual haunted house. 📖
- To provide a basis for possible further expansions or experiences. ✨

Features

- Realistic 3D models of a haunted house and its elements. 🏠
- Interactive camera controls (movement, interaction with objects). 🎮
- Basic lighting and shading for depth and realism. 💡
- Precise spatial arrangements based on a house architecture. 📐
- Surround sound effects and activated horror elements. 🔊

Technologies used

- Godot Engine - Main game engine for simulation development. ⚙
- OpenGL - For GPU-accelerated 3D rendering within Godot. 💻
- Sketchfab - Platform used for obtaining 3D models. 🖼
- Tripo Studio - Tool for the improvement and creation of 3D models. 🔧

Installation

1. Clone the repository:

git clone <https://github.com/NelsonMarcolfo/Casa-Embrujada-3D>






2. Open the project in Godot Engine. 🚀

3. Executes the main scene. ▶

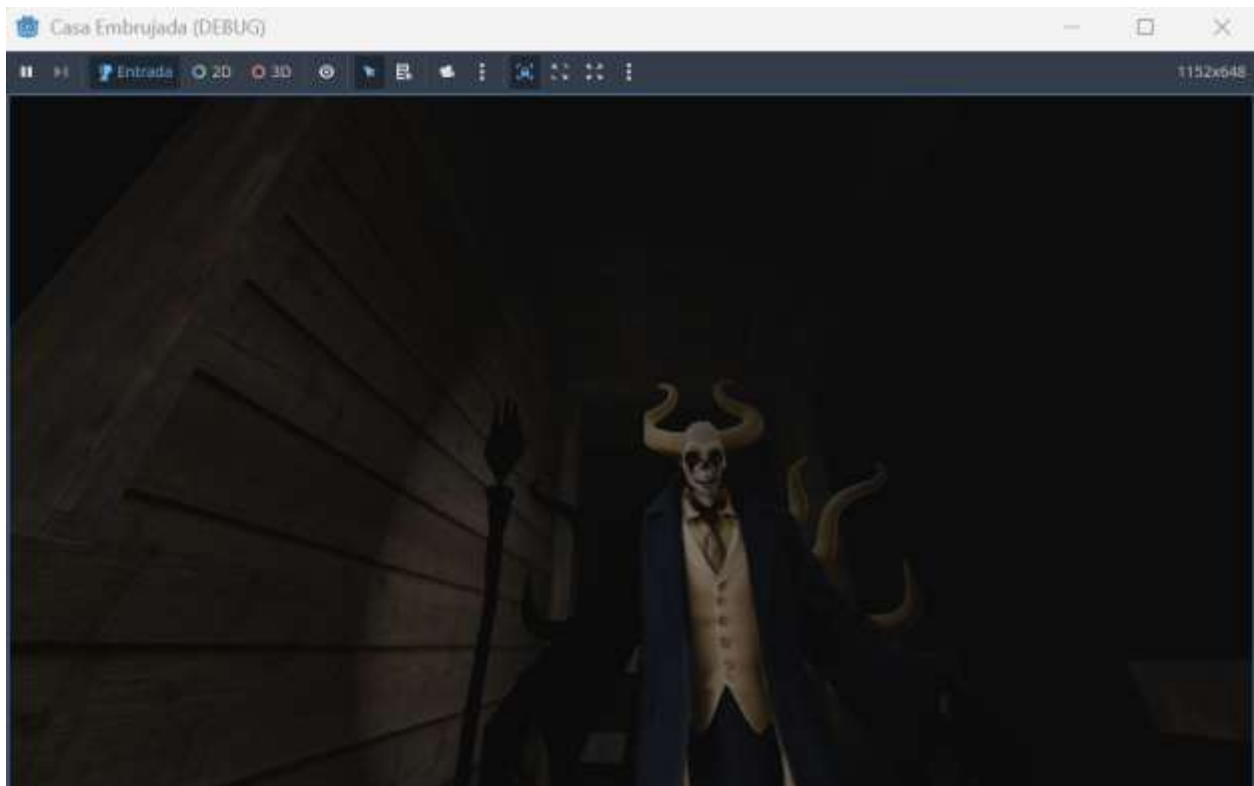
No additional configuration is required if Godot is properly installed and configured for OpenGL.

Virtual ride controls

Get ready for the adventure! Here's how to move and use items:

- Move: 
 - Forward: W
 - Back: S
 - Left: A
 - Right: D
- Jump: Spacebar 
- Interact: E 
- Flashlight (on/off): F 
- Back: Z 

Demonstration





Video of operation

You can see a demo of the project in action here:

<https://youtube.com/watch?v=g0A15cLcDn8&feature=shared> 

Produced by:

- Br. Cortez Paladino Armando Uriel, 2023-0902U.
- Br. Flores Gutiérrez Nathalie Sarai, 2023-0635U.
- Br. Lara Pichardo Mariana Mercedes, 2023-0619U.
- Br. Marcolfo Pérez Nelson Enoc, 2023-0688U.

License

The distribution and use of this project are governed by the terms of the MIT License. For full details, please refer to the attached LICENSE file. 📄