

# MANUAL DE USO DE LA HERRAMIENTA:

## EDITOR DE ESCENAS 3D

### LUCAS GARCÍA DOMÍNGUEZ

## INTRODUCCIÓN A LA HERRAMIENTA

La funcionalidad de esta aplicación de escritorio es la de generar un editor de escenas y entornos virtuales en 3D que puedan ser alterados en tiempo de ejecución por parte del usuario. El usuario podrá modificar el Transform de dos objetos instanciados en la escena a modo de prueba una vez que haga “click” en el objeto que desea modificar.

Si usted está familiarizado con el uso de motores gráficos tales como Unity o Unreal Engine, el panel de “Transform” o el de “Hierarchy” se le harán muy semejantes. A su vez, los modelos representados son dos conejos que se usan como ejemplo y que comparten material y malla, pero en próximas versiones de la herramienta, se permitirá importar escenas completas, cargar modelos directamente a la escena y modificar los materiales de los modelos.

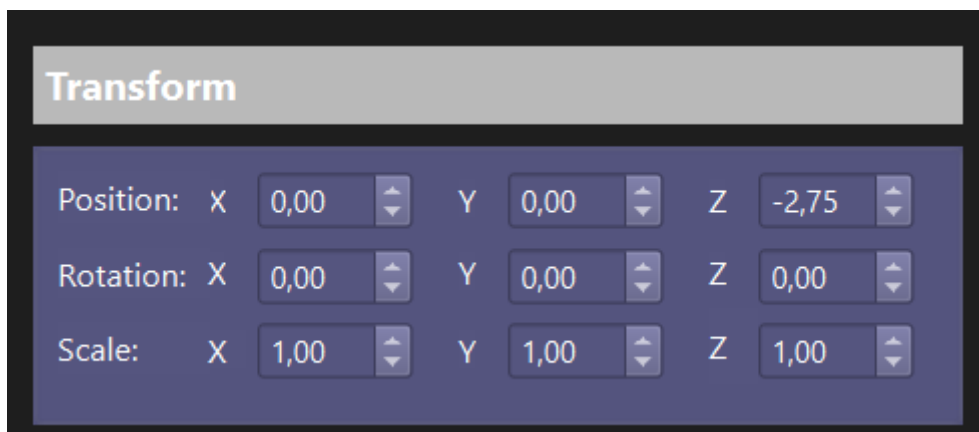
## CONTROLES

### Panel Transform

Este panel permite alterar cualquier propiedad gráfica y visible del objeto a modificar. Cualquier cambio en este apartado desembocará en un instantáneo cambio en el modelo y en la escena 3D.

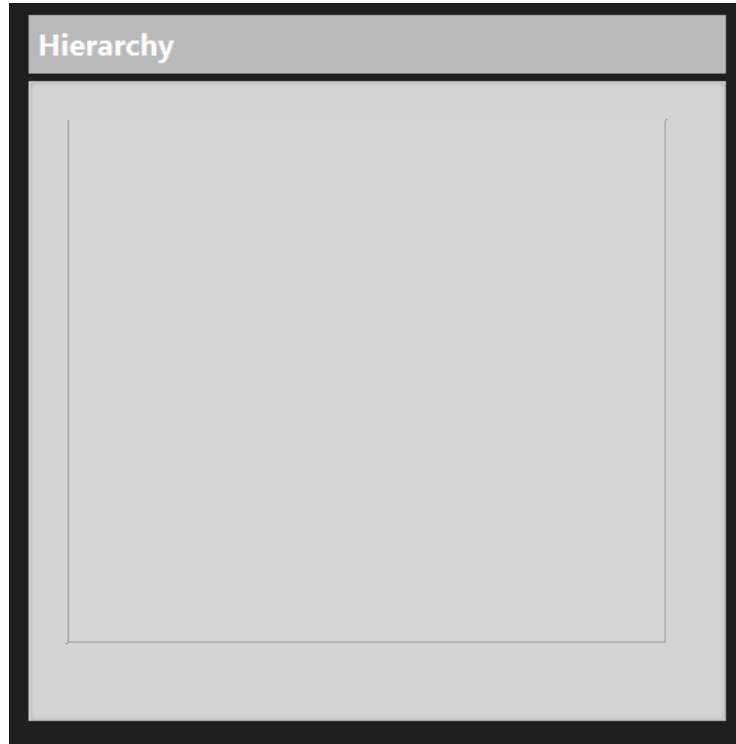
La posición en el eje z de ambos modelos disponibles en la escena, están en -2.75 para que puedan ser observados y reconocidos por las propias cámaras, dado que la cámara se encuentra en la posición 0 en “x”, 0 en “y” y 0 en “z”.

La escala de los modelos está en todos los ejes con un valor 1, ya que de esta manera se puede observar el modelo en su forma natural.



## Panel Hierarchy

Este panel representa todas las entidades que están en escena, exceptuando la cámara y la luz. Estas entidades tienen un nombre y podrán ser modificadas una vez se les haga “click” en el contorno que bordea al nombre.



## Panel Render

Este panel muestra todas las entidades visibles dada la posición de la cámara.

