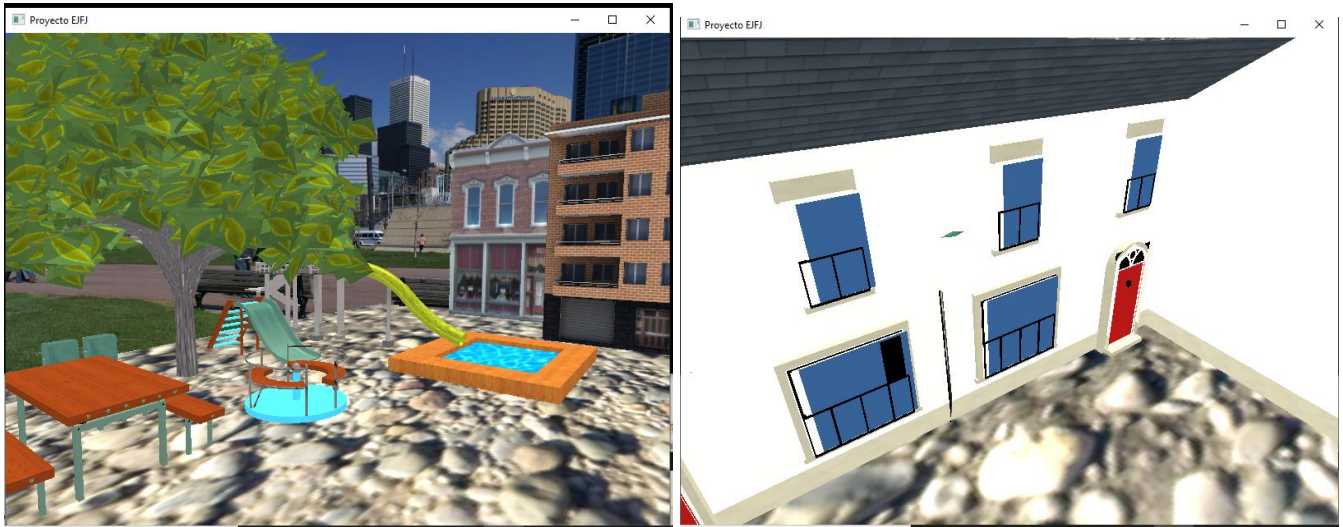
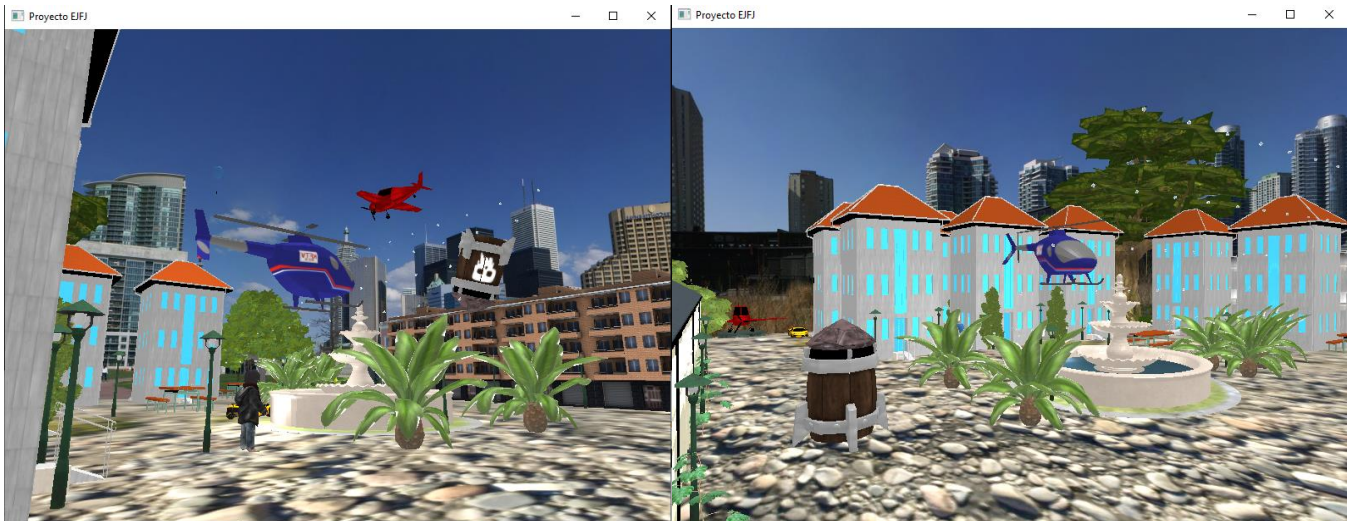


Manual de interacción con Residenciales FES

Vistas principales

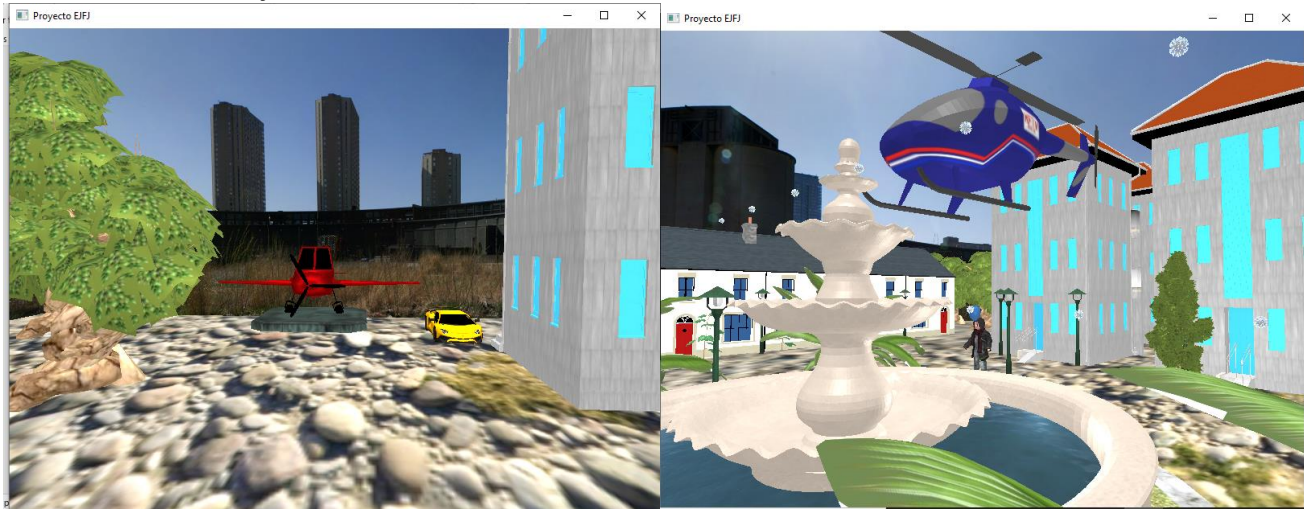


Dentro del presente programa el producto final que se presenta es un recorrido virtual de un área residencial donde se incluirán elementos que típicamente se puede encontrar en dichas zonas de la vida real. Se trata de una ambientación tridimensional para simular lo mejor posible el ambiente virtual.

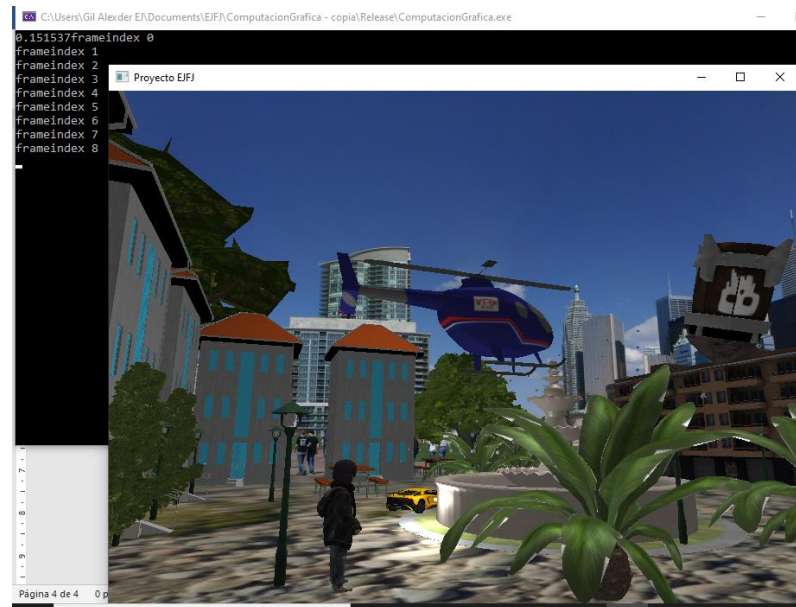


Los elementos en el residencial constan de edificios de lujo, con conjuntos de departamentos planteados en los requerimientos del proyecto. Un área de juegos infantiles, con centro de una fuente de chorros acompañados de árboles y lámparas. En los elementos de animación ejecutan los movimientos de los objetos como se realizarían en la vida real.

Vista de objetos animados



Los movimientos del realizados por el auto deportivo, el avión, y varios objetos dentro del ambiente, que cuentan con movimiento configurado de manera predeterminada con la única configuración de iniciar y detener las animaciones. En cambio, el elemento grafico del helicóptero, así como la iluminación son programados por el usuario, esta interacción se podrá realizar a consideración del usuario a través de presionar teclas del ordenador, dichas teclas corresponden a una funcionalidad la cual se describe en la tabla de a continuación.



Dentro de la terminal que muestra el programa, al momento de guardar las capturas de la animación, el conteo esta presente, prestando mucha atención a poder realizar hasta 9 movimientos guardados dentro de la animación por capturas clave.

Tabla de botones para interacción mediante teclado

Observación: para el enfoque de la vista dentro del escenario, es requerido el uso del mouse.

ESCAPE	Cerrar la ventana de interacción
W / UP (Flecha)	Avanzar vista de la cámara
S / DOWN (Flecha)	Retroceder vista de la cámara
A / LEFT (Flecha)	Mover a la izquierda la vista
D / RIGHT (Flecha)	Mover a la derecha la vista
SPACE	Apaga luz
Y	Movimiento de frente helicóptero
H	Movimiento de retroceso helicóptero
J	Movimiento derecha helicóptero
G	Movimiento izquierda helicóptero
M	Incremento de luminosidad en el escenario
N	Decremento de luminosidad en el escenario
U	Mover rodilla izquierda de frente
J	Mover rodilla izquierda detrás
P	Inicio de reproducción de audio
C	Inicio de secuencia precargada del cohete
X	Inicio de secuencia precargada del avión
Z	Inicio de secuencia precargada del globo infantil
V	Inicio de secuencia precargada del Lamborghini
L	Despliegue en el escenario de la secuencia animada del helicóptero que se haya registrado

K	Se captura en memoria la posición del helicóptero para estimar la secuencia
---	---

NOTA:

Para detener la secuencia precargada basta con volver a presionar la tecla que acciono la animación

SkyBox	22/01/2021 07:20 a. m.	Carpeta de archivos	
SOIL2	22/01/2021 07:20 a. m.	Carpeta de archivos	
Texturas	22/01/2021 07:20 a. m.	Carpeta de archivos	
assimp-vc140-mt.dll	07/04/2019 11:07 p. m.	Extensión de la ap...	15,705 KB
Camera.h	31/03/2019 01:51 a. m.	C Header File	5 KB
ComputacionGrafica.exe	22/01/2021 08:51 a. m.	Aplicación	253 KB
ComputacionGrafica.iobj	22/01/2021 08:51 a. m.	Archivo IOBJ	1,070 KB
ComputacionGrafica.ipdb	22/01/2021 08:51 a. m.	Archivo IPDB	326 KB
ComputacionGrafica.pdb	22/01/2021 08:51 a. m.	Program Debug D...	1,556 KB
ComputacionGrafica.sln	12/11/2020 10:13 p. m.	Visual Studio Solu...	2 KB

INICIAR EL PROGRAMA

Para la ejecución del programa, seleccione el archivo .exe dentro la carpeta del proyecto. Para ejecución dentro del ambiente de desarrollo consulte el manual técnico.