

## Funcionamiento del Viewer

En esta guía se explica un poco el funcionamiento de la aplicación *Viewer*.



## Controles de cámara

Las teclas W, A, S, D permiten mover la cámara por el escenario.

Las teclas Q, E, suben o bajan la cámara verticalmente.

El botón derecho del ratón permite orientar la cámara hacia otra dirección.

## Controles de depugeo

### Logger

Para ver u ocultar el Logger, se hace con la combinación de teclas *Left Control + F1*.

Para visualizar los logs, se hace con *Left Control + Arrow Up/Down* para visualizar línea a línea.

Para ir más rápido, se puede hacer con las teclas *AvPag*, *RePag*.

### Información del motor en tiempo real

Para ver u ocultar la información, se hace con la combinación de teclas *Left Control + F2*.

### Modificadores de shaders

Permiten modificar los valores de los efectos.

Para ver u ocultar los modificadores, se hace con la combinación de teclas *Left Shift + F2*.

Para moverte entre las filas, se hace con las flechas de dirección. Para seleccionar un efecto con *return*. Para volver al menú de efectos, con el *Back*.

Para cambiar el valor de un parámetro se hace con las flechas de dirección, derecha e izquierda. Para ir más rápido, *Left Control + Arrow Left/Right*.

## Estadísticas y opciones de información del motor

Para ver u ocultar la ventana, se hace con la combinación de teclas *Left Control + Left Alt*.

Para cambiar de página, con *Left Alt + Arrow Left/Right*. Para modificar un valor, se hace con el *Return*.

## Consola

Para ver u ocultar la consola, se hace con la combinación de teclas *Left Shift + F1*.

Permite escribir comandos par ejecutar acciones. Con *Return* ejecutas el comando, y los las flechas de dirección visualizas el historial.

Si hay algún problema con algún comando, la información se visualizará en el Logger.

## Comandos de consola

- **reload\_all()** Recarga todo el motor (no es recomendable).
- **reload\_fonts()** Recarga las fuentes de texto.
- **reload\_languages()** Recarga los lenguajes del juego.
- **reload\_inputs()** Recarga los controles de teclado y mouse.
- **reload\_render\_commands()** Recarga los comandos de renderizado.
- **reload\_renderable\_objects\_layers()** Recarga las instancias de los modelos y sus layers.
- **reload\_meshes()** Recarga las mallas de los modelos.
- **reload\_effects()** Recarga los shaders.
- **reload\_pools()** Recarga las pools de efectos.
- **reload\_scripts()** Recarga los scripts.
- **toggle\_console()** Cambia el estado de la consola, de visible a invisible.
- **set\_active\_console (bool)** Establece la visualización de la consola.