

Bedienungsanleitung:

Einleitung

Dieses Programm ist im Rahmen eines Praktikums im Fach „Computeranimation“ entstanden. Es dient als Softwarewerkzeug zur Planung und Simulation für den Bau von Hochschulen.

Programmablauf

1. Programm starten

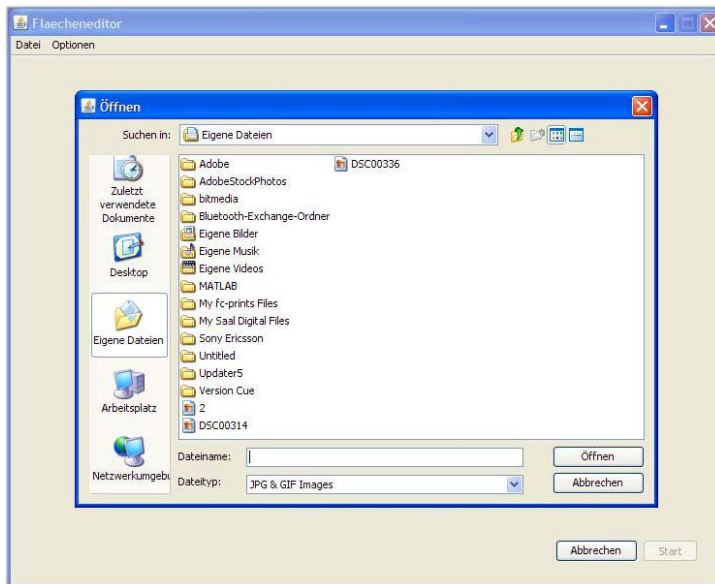
Bevor Sie das Programm starten, sollten Sie sich vergewissern, dass die Datei `config.txt` und eine Bilddatei mit Gelände und Maßstab vorhanden sind. Es ist ratsam eine Kopie von `config.txt` zu machen, da eventuelle Änderungen später nicht mehr rückgängig gemacht werden können. Sie starten das Programm, indem Sie die beiliegende `.exe`-Datei öffnen.

2. Flächeneditor

2.1 Bilddatei einlesen

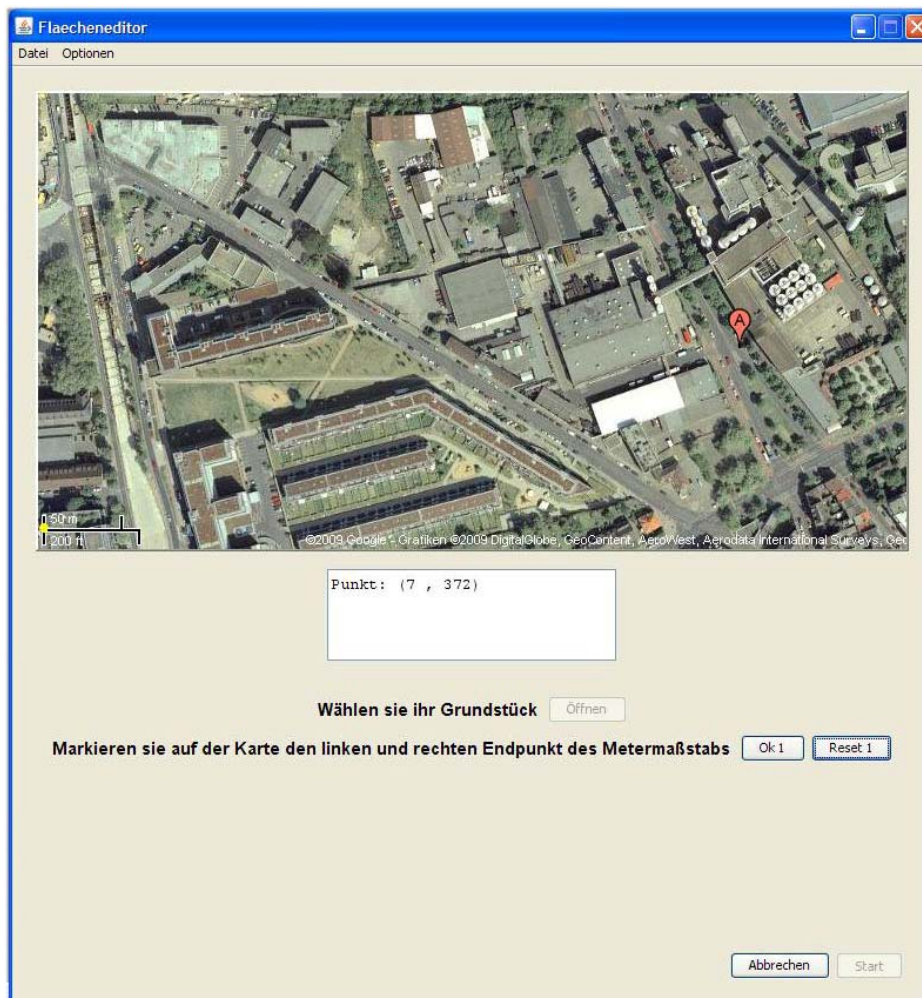
Als nächstes werden Sie vom Programm aufgefordert eine Bilddatei einzulesen, auf der die Fläche zu sehen ist auf welcher das Gebäude visualisiert werden soll. Hierbei ist zu beachten, dass auf der Bilddatei ein Maßstab vorhanden sein muss. (Wählen Sie zu diesem Zweck die Datei `Arial_Dombrauerei.jpg`)





2.2. Maßstab markieren

Markieren Sie den Maßstab am linken und rechten Ende und drücken Sie die Taste „OK 1“.



2.3. Maßstab eintippen

Tippen sie den Maßstab in Metern als Zahl in das leere Textfeld ein. Wenn Sie das gemacht haben, klicken Sie auf das Feld „OK 2“. Das Programm zeigt Ihnen daraufhin an, wie viele Pixel einer Maßstabslänge in Metern entsprechen.

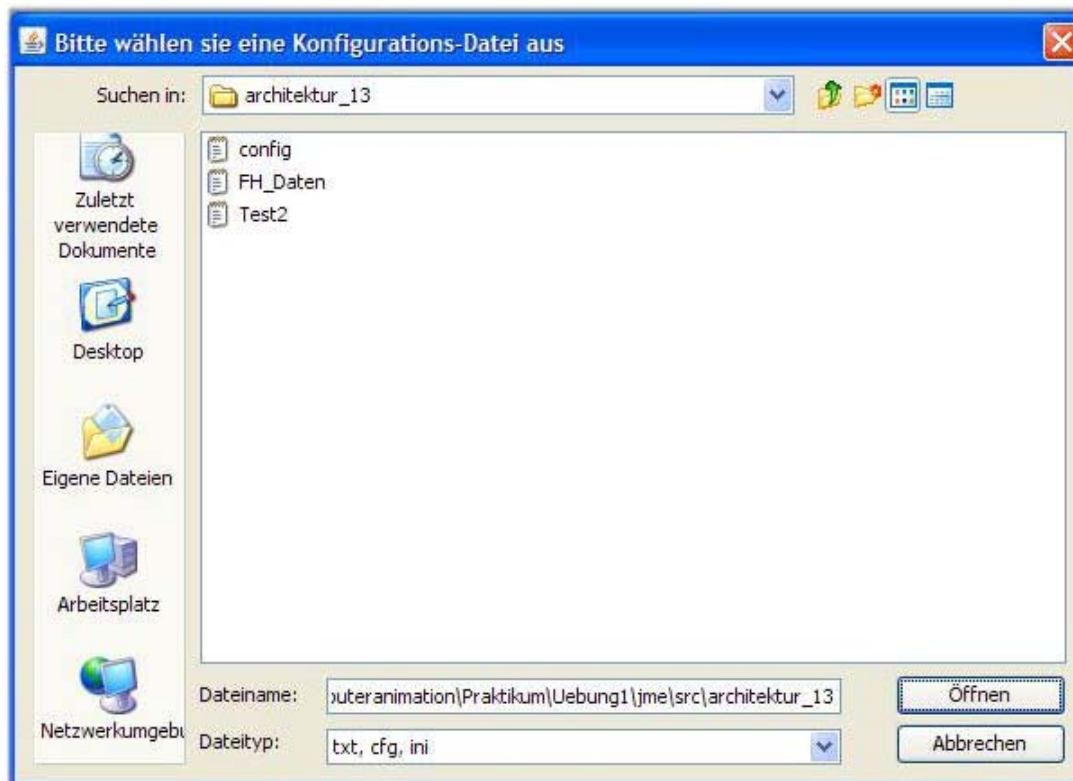
2.4. Eckpunkte des Geländes markieren

Markieren Sie die Eckpunkte der Fläche, die als Grundriss für das Gebäude dienen soll und klicken Sie auf „OK 3“. Drücken Sie als nächstes die Taste „Start“.



3.Textdatei einlesen

Geben Sie nun den Pfad ein, in dem die Datei *config.txt* mit den Parametern zu finden ist und klicken Sie auf „OK“. Die Simulation wird daraufhin gestartet.



Steuerungsanleitung für die Simulation

Während der Simulation haben Sie folgende Steuerungsmöglichkeiten:

- Taste F1: Steuerungshilfe wird ein- und ausgeblendet
- Taste + und -: Etagen werden einzeln angezeigt
- Taste 1 und 2: Raumgruppen werden einzeln angezeigt
- Taste 3 und 4: Grundfläche wird ein- und ausgeblendet
- Taste F2: Gebäudehülle wird opak eingestellt
- Taste F3: Gebäudehülle wird transparent eingestellt
- Taste F4: Gebäude wird in schrittweise optimiert
- Taste Return: Gebäude wird komplett mit allen Etagen und Räumen angezeigt
- Taste ESC: Beenden des Programms

Kamerasteuerung:

- Taste W: Kamera fährt nach vorne
- Taste S: Kamera fährt nach hinten
- Taste D: Kamera fährt nach rechts
- Taste A: Kamera fährt nach links
- Taste E: Kamera fährt nach unten
- Taste Q: Kamera fährt nach oben

Mit der Maus können Sie den Blickwinkel der Kamera bestimmen

