

SISTEMA DE VISUALIZACIÓN Y CREACIÓN DE MAQUETAS DE LÍNEAS Y SUBESTACIONES ELÉCTRICAS DE ALTA TENSIÓN



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado



MANUAL DE USUARIO



UNREAL
ENGINE

- ✓ Crear Mapas
- ✓ Modificar
- ✓ Guardar
- ✓ Visualizar

Elaborado Por:

Mauricio Antezana Robles
Nicolás Barraza Cortes

Profesor:

Diego Aracena Pizarro

Ingeniería@



Computación e Informática

Carpeta inicial



Nombre

 Engine

 PrimeraPersona

 Manifest_NonUFSFiles_Win64

 Manifest_UFSFiles_Win64

 Maquetador

01

Sistema de Maquetado y Visualizado

Nuevo Mapa 02

Cargar Mapa 03

Salir 04

Funcionalidades

01 **Icono de inicio del software**

Icono el cual permite la ejecución del software.

02 **Botón para crear nuevo mapa**

Botón que permite crear un mapa en blanco sin ninguna estructura.

03 **Botón para cargar un mapa guardado**

Botón que permite ir al menú de cargado y así elegir alguno de los mapas guardados en el sistema.

04 **Botón para salir**

Botón que permite terminar la ejecución del programa

0

Biblioteca



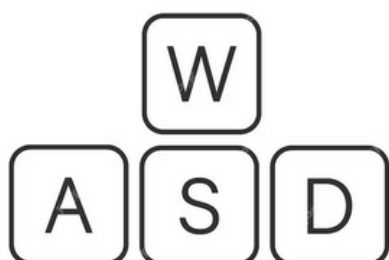
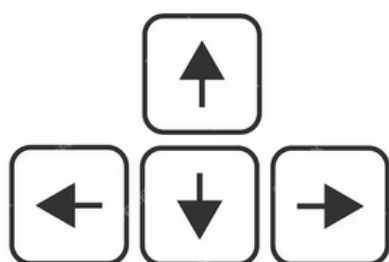
Suspensión

Suspensión

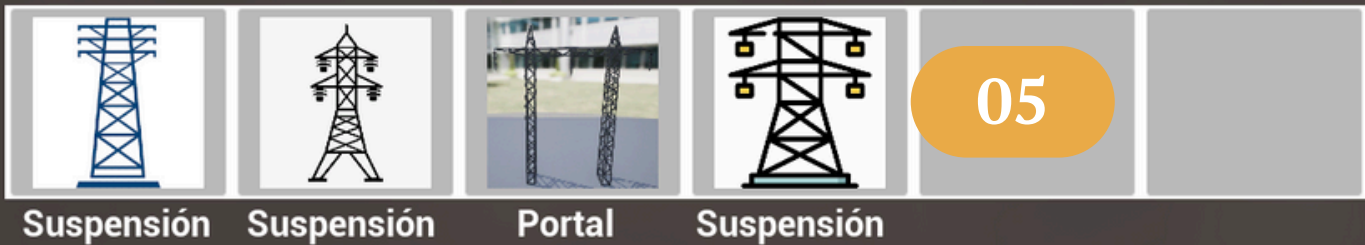
Portal

Suspensión

Controles Básicos



Controles que permiten el movimiento dentro del software.



Controles Adicionales

- **Al mantener Click Derecho: Mover Camara**
- **Tecla “esc” / “p” : Pausar partida**
- **Tecla “V” : Activar/Desactivar Vuelo**

Durante el “Vuelo”:

- **Tecla “LCtrl”: Bajar**
- **Tecla “Espacio”: Subir**

Cargar Mapa

Cargar Mapa 1

06

Cargar Mapa 2

Cargar Mapa 3

Cargar Mapa 4

Cargar Mapa 5

Volver

Eje X

0.0

Eje Y

07

Angulo

0.0

0.0

Descripcion

08

Aceptar

09

Cancelar

Menu que aparece luego de hacer click en una torre

Funcionalidades

05 Biblioteca de estructuras

Biblioteca que nos permite hacer click izquierdo en una estructura, lo cual abrirá el menú de posición.

06 Botones de carga

Botón que individualmente permite cargar el mapa guardado en el slot seleccionado.

07 Variables modificables

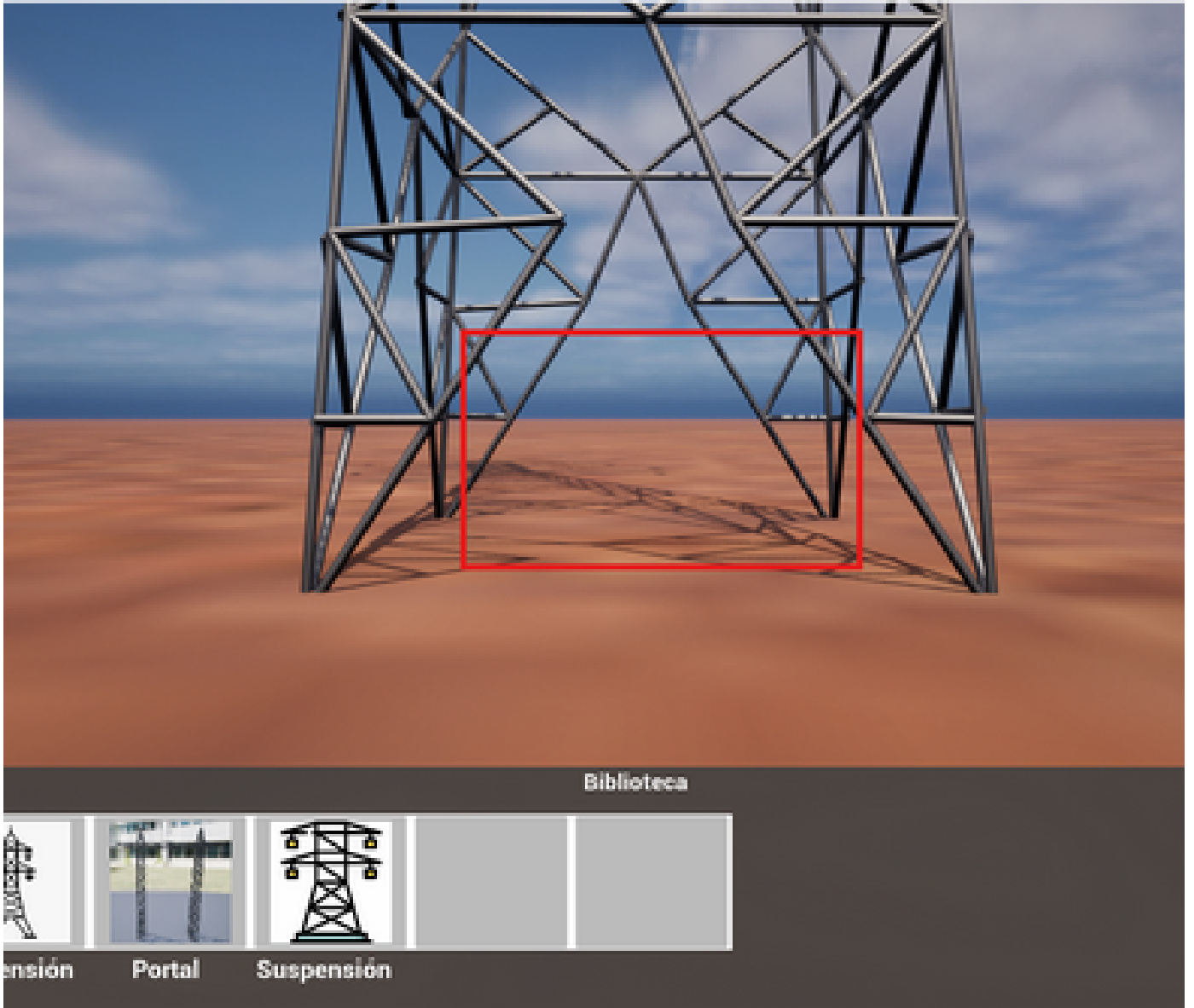
Variables que nos permiten cambiar la posición y angulo de la estructura a colocar.

08 Agregar Nombre

Espacio que nos permite ingresarle atributos de texto a las estructuras a generar.

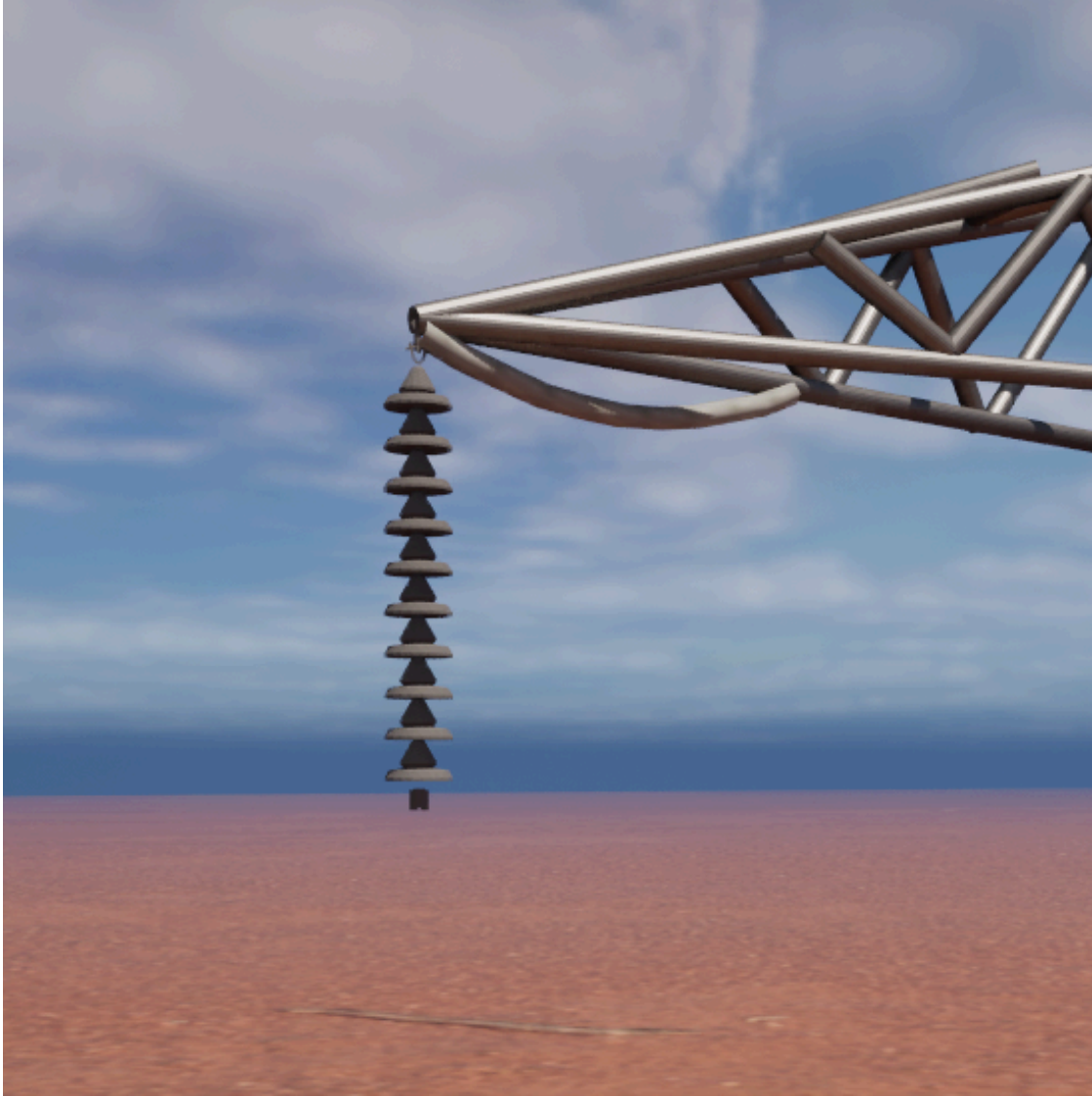
09 Botón Aceptar/Cancelar

Botones que nos permiten generar la estructura o cancelar su posicionamiento.



Eliminar Estructura

Para eliminar una estructura, se debe avanzar hacia la parte inferior de la estructura a eliminar.



Generación de cables

- **Tecla “C”:** al apuntar el mouse en una estructura, se puede presionar la tecla “C” para denotar la posición inicial del cableado, de igual manera para seleccionar la posición final, se debe apuntar con el puntero a la localización preferida y volver a apretar la tecla “C”.
- **Tecla “Z”:** Cancelar generación del cable.



Reanudar

Guardar

Cargar

Salir

Menu

Escritorio

Menú de Pausa _____

Menú que nos permite efectuar operaciones básicas de un software, como guardar, cargar, reanudar o salir del software.

Guardar Mapa

Guardar Mapa 1

Guardar Mapa 2

Guardar Mapa 3

Guardar Mapa 4

Guardar Mapa 5

Volver

Menú de Guardar

Menú que nos permite guardar el mapa actual en algún slot seleccionado.