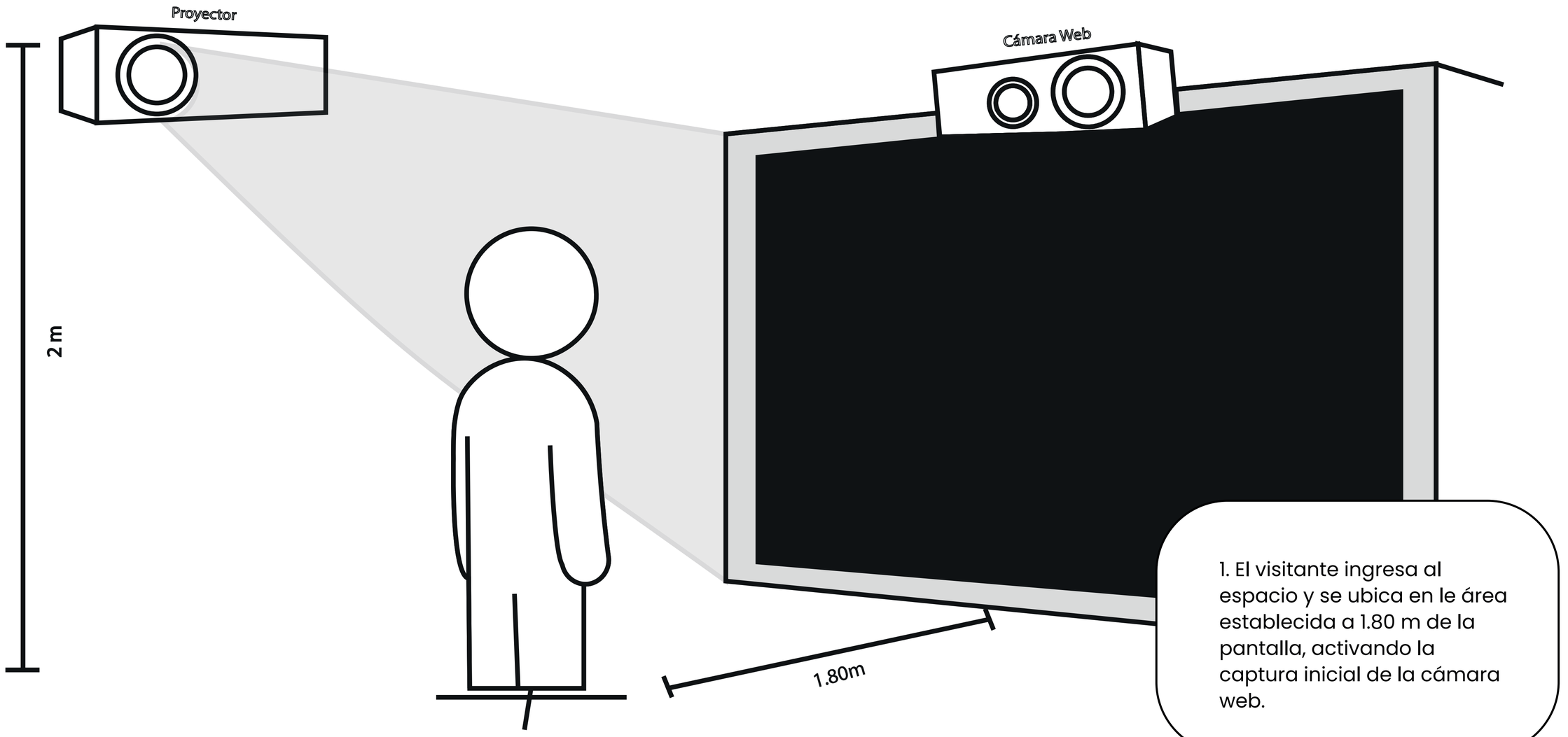
cidap /
centro interamericano de
artesanías y artes populares

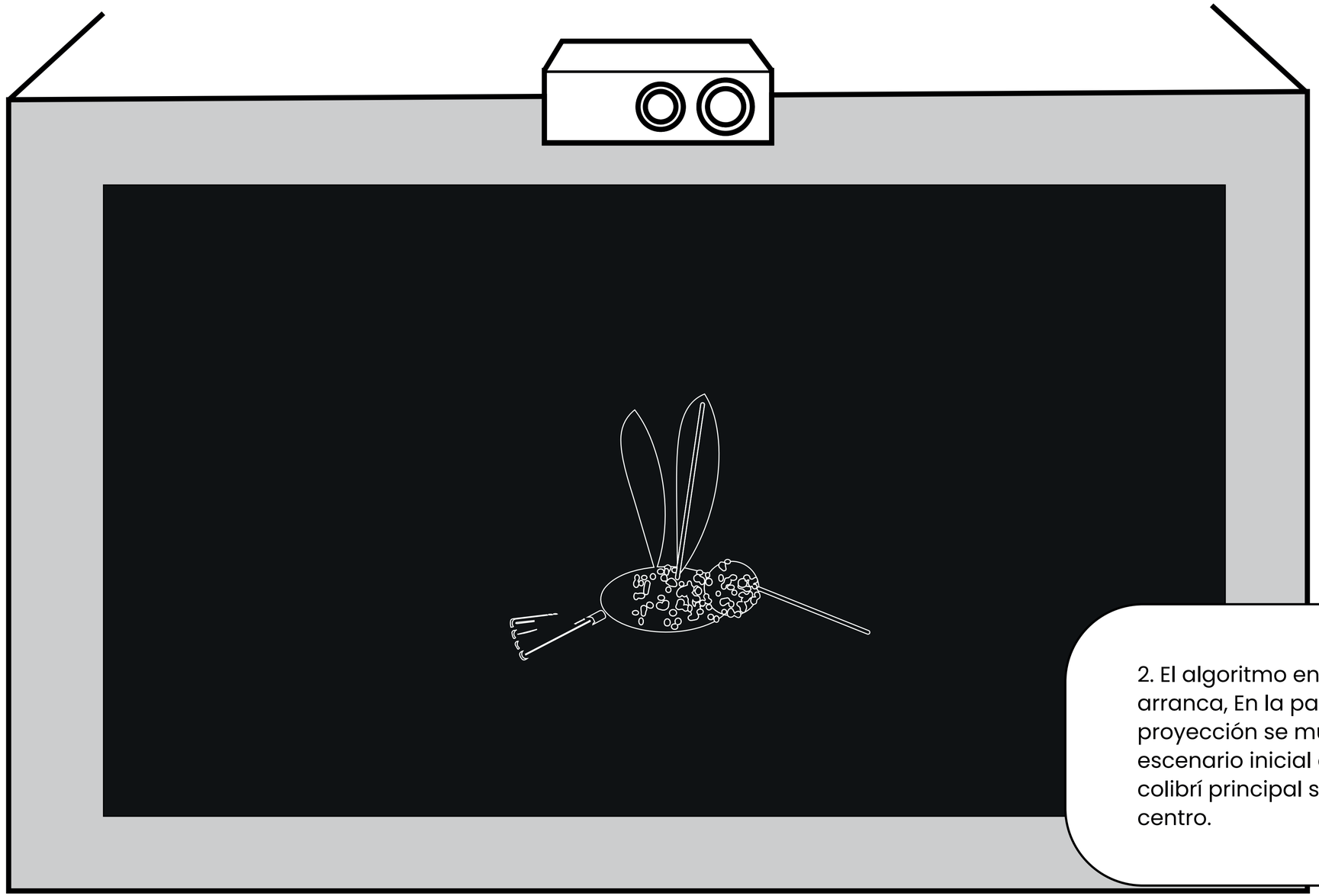
Mundo
Inmerso

Manual de uso de recursos interactivos

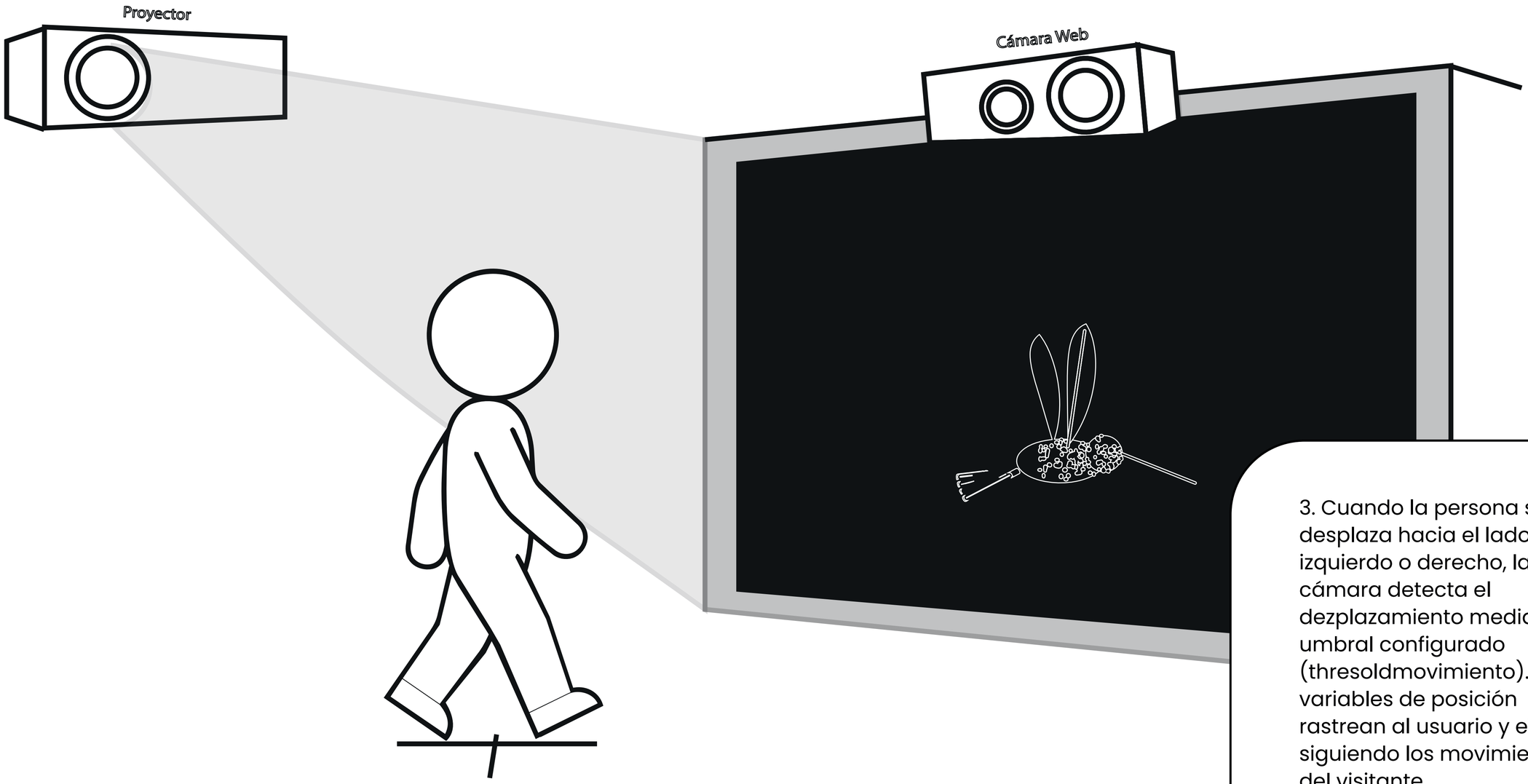
Colibríes, Ecuador
Paul Trújillo
2014



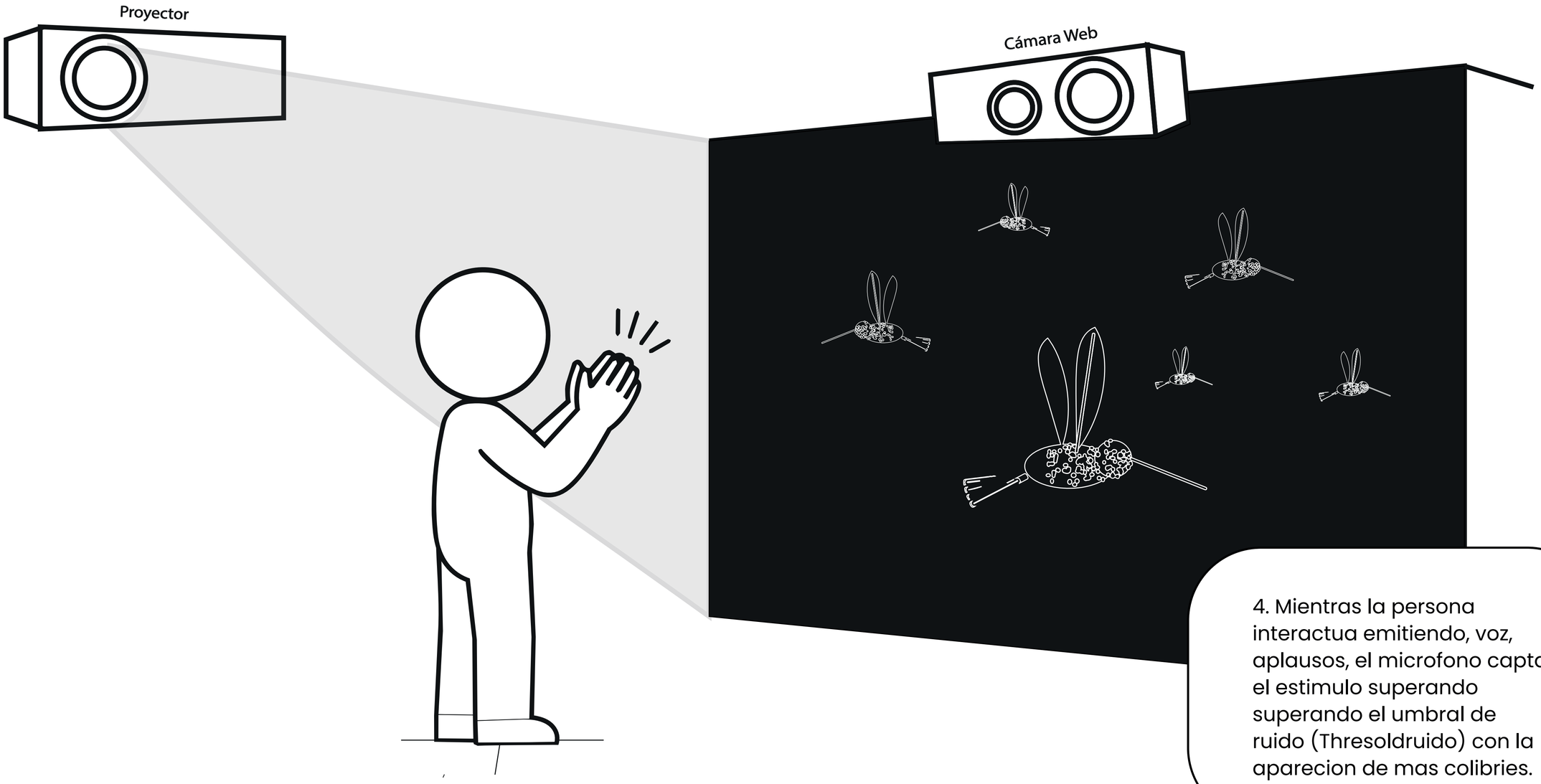
1. El visitante ingresa al espacio y se ubica en le área establecida a 1.80 m de la pantalla, activando la captura inicial de la cámara web.



2. El algoritmo en processing arranca, En la pantalla de proyección se muestra el escenario inicial con un colibrí principal situado en el centro.



3. Cuando la persona se desplaza hacia el lado izquierdo o derecho, la cámara detecta el dezplazamiento mediante el umbral configurado (thresoldmovimiento). Las variables de posición rastrean al usuario y el colibri siguiendo los movimientos del visitante.



4. Mientras la persona interactua emitiendo, voz, aplausos, el microfono capta el estimulo superando superando el umbral de ruido (Thresoldruido) con la aparecion de mas colibries.