

Manual del usuario

Simulador de Traslación, Rotación y Escalamiento

Points	x	y	z
1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Camera
x
y
z

Translation
x
y
z

Rotation
x ☐
y ☐
z ☐
Degree

Scale
x
y
z

Submit

Fig. 1. Venta Principal del simulador

Sección 1

Matriz de 3 x 3

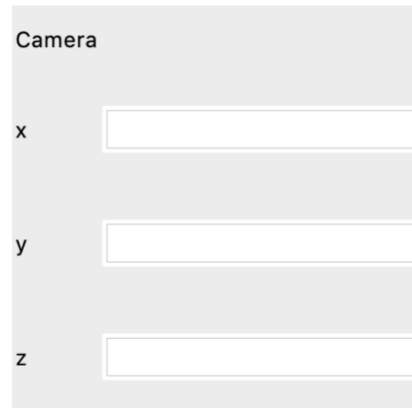
Points	x	y	z
1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Fig. 2. Sección de puntos

En esta sección se introducen tres vectores de tres dimensiones (x, y, z). Recordar que todas las entradas deberán ser numéricas.

Sección 2

Punto de vista de la cámara.



Camera

x

y

z

Fig. 3. Sección de posición de la cámara

Esta sección es obligatoria para ver la simulación. Se tiene que entrar datos numéricos válidos para la cámara principal.

Sección 3

Opciones de simulación



Translation

x

y

z

Rotation

x ☐

y ☐

z ☐

Degree

Scale

x

y

z

Fig. 4. Sección de simulación

Existen tres opciones:

- Traslación: necesita tres entradas en x, y, z para mover la matriz de puntos de la sección 1.
- Rotación: se selecciona el eje x, y, z alrededor del cual se van a rotar los vectores.
- Escalamiento: se necesitan los números que se van a utilizar para el escalamiento.

Las opciones se pueden combinar entre ellas o pueden ejecutarse solas.