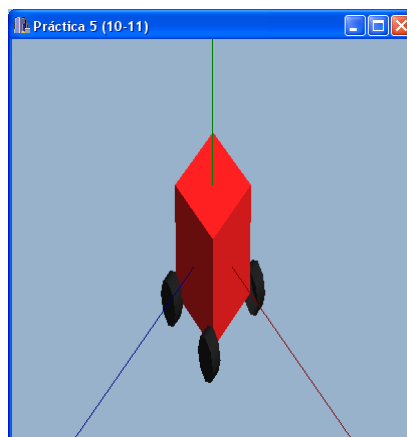
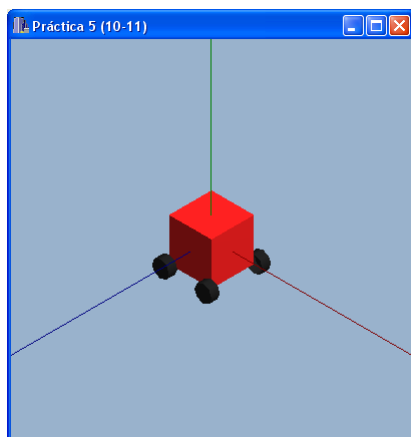


**INFORMÁTICA GRÁFICA**  
**Ingeniería en Informática**  
**Curso 2013-2014**

**PRÁCTICA 6. Versión 1.0. Cámara. Fecha límite de entrega: Por determinar.**

El proyecto debe contener la clase **Camara** de manera que se puedan realizar con ella las siguientes operaciones:

- **roll( $\alpha$ )**, **yaw( $\alpha$ )** y **pitch( $\alpha$ )**, que giran la cámara, mediante teclado,  $\alpha$  radianes, según se explicó en clase. En la **demo1** del Campus Virtual, estas operaciones se realizan con las parejas de teclas u/i, j/k, n/m
- **desplazar(x, y, z)**, que mueve la cámara, mediante teclado, al punto (x, y, z). En la **demo1** aparece el movimiento a lo largo del eje Y con las teclas x, s
- **ortogonal**, **perspectiva** y **oblicua**, que muestran la escena de acuerdo con cada una de estas proyecciones. En la **demo1**, las dos primeras proyecciones se obtienen con las teclas o, p, viéndose respectivamente:



- **recorridoEje(x, y, z)** con la que es posible mover la cámara a lo largo de los ejes. En la **demo1**, los pares de teclas (e, r), (d, f), (c, v) permiten recorrer la escena a lo largo de los ejes, yendo de un lado a otro
- **giraX()**, **giraY()**, **giraZ()** que permiten ver la escena, dando una vuelta con la cámara alrededor de los ejes X, Y, Z, respectivamente. En la **demo1** esto se lleva a cabo con las teclas 1, 2, 3
- **lateral**, **frontal**, **cenital** y **esquina**, que muestran la escena desde el lado derecho, izquierdo, arriba y punto opuesto al rincón, respectivamente. En la **demo1**, estas cuatro vistas se obtienen con las teclas 4, 5, 6, 7.

En la **demo1**, las teclas **right**, **left**, **up**, **down**, **a**, **z** mantienen las rotaciones de la escena con respecto a los ejes que se tenían en la Práctica 4.