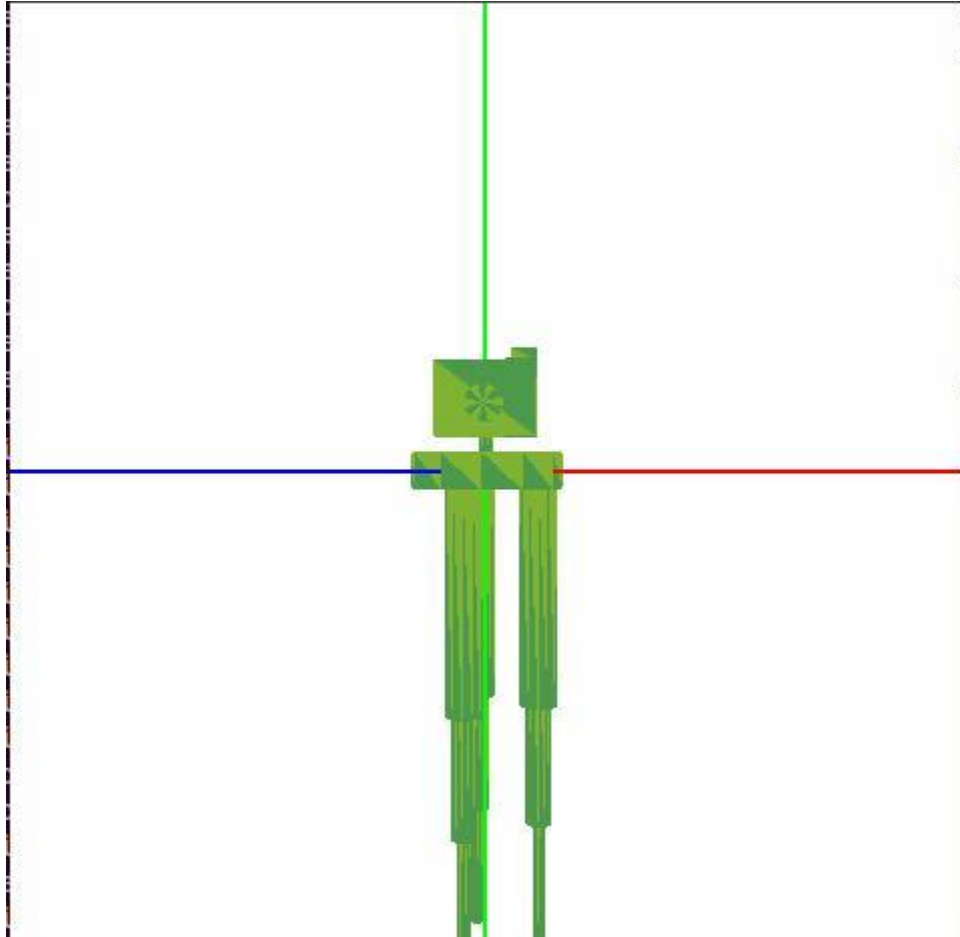


Modelo Jerárquico

Informática Gráfica

Paula Ruiz García



Atajos

Para la figura:

Para acceder a nuestra nueva figura pulsaremos la tecla F.

Movimientos:

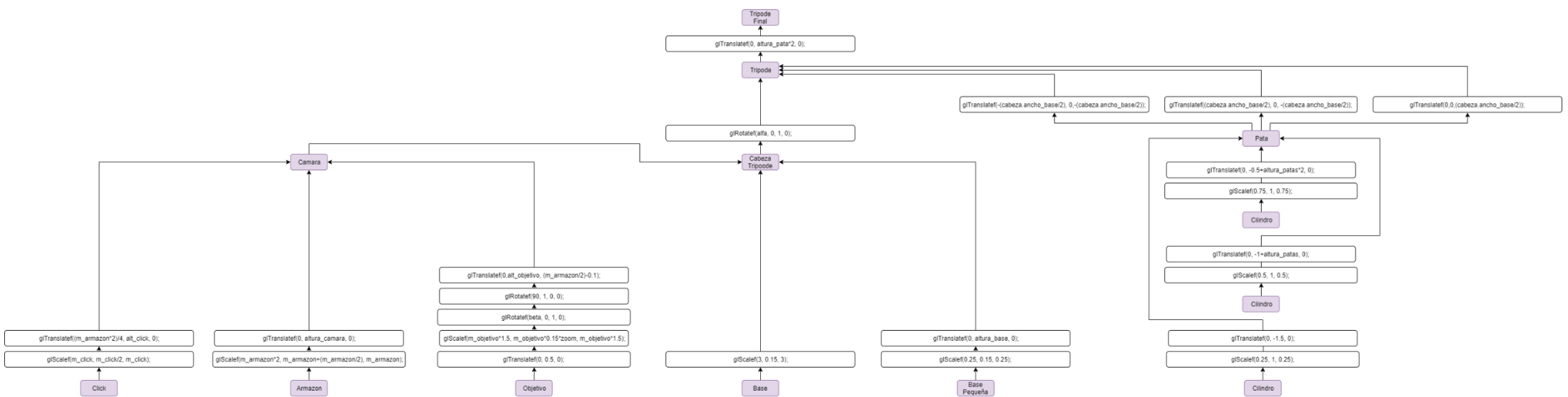
Nuestra figura tiene las siguientes 3 articulaciones:

- Con F3/F4 hace que la plataforma a la que hemos denominado cabeza gire tanto para la derecha como para la izquierda, además gira la cámara con ella.
- Con F5/F6 se enfoca y desenfoca el objetivo de la cámara respectivamente.
- Con F8/F9 se cierran y se abren las patas de la cámara para elevarla más o menos a la posición que nosotros queramos.

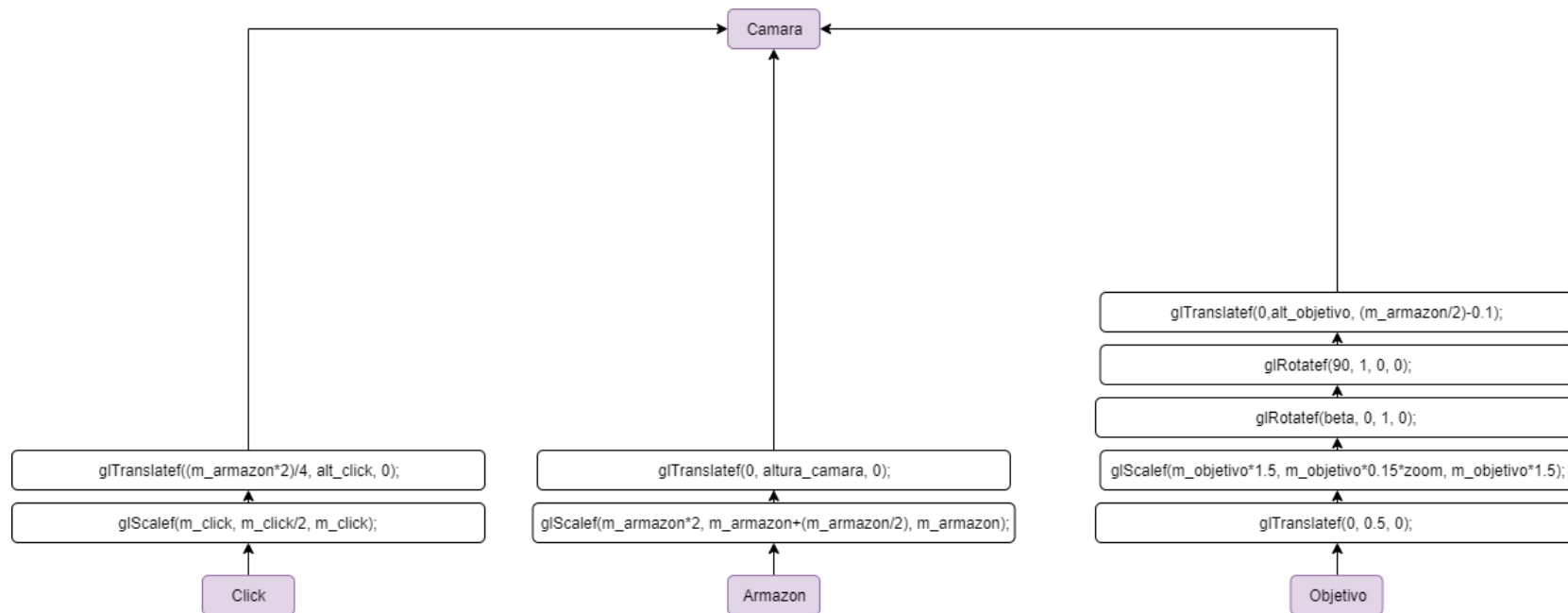
Animación:

Para acceder a la animación de nuestra figura pulsaremos F7 y esta enfocará y desenfocará la cámara automáticamente.

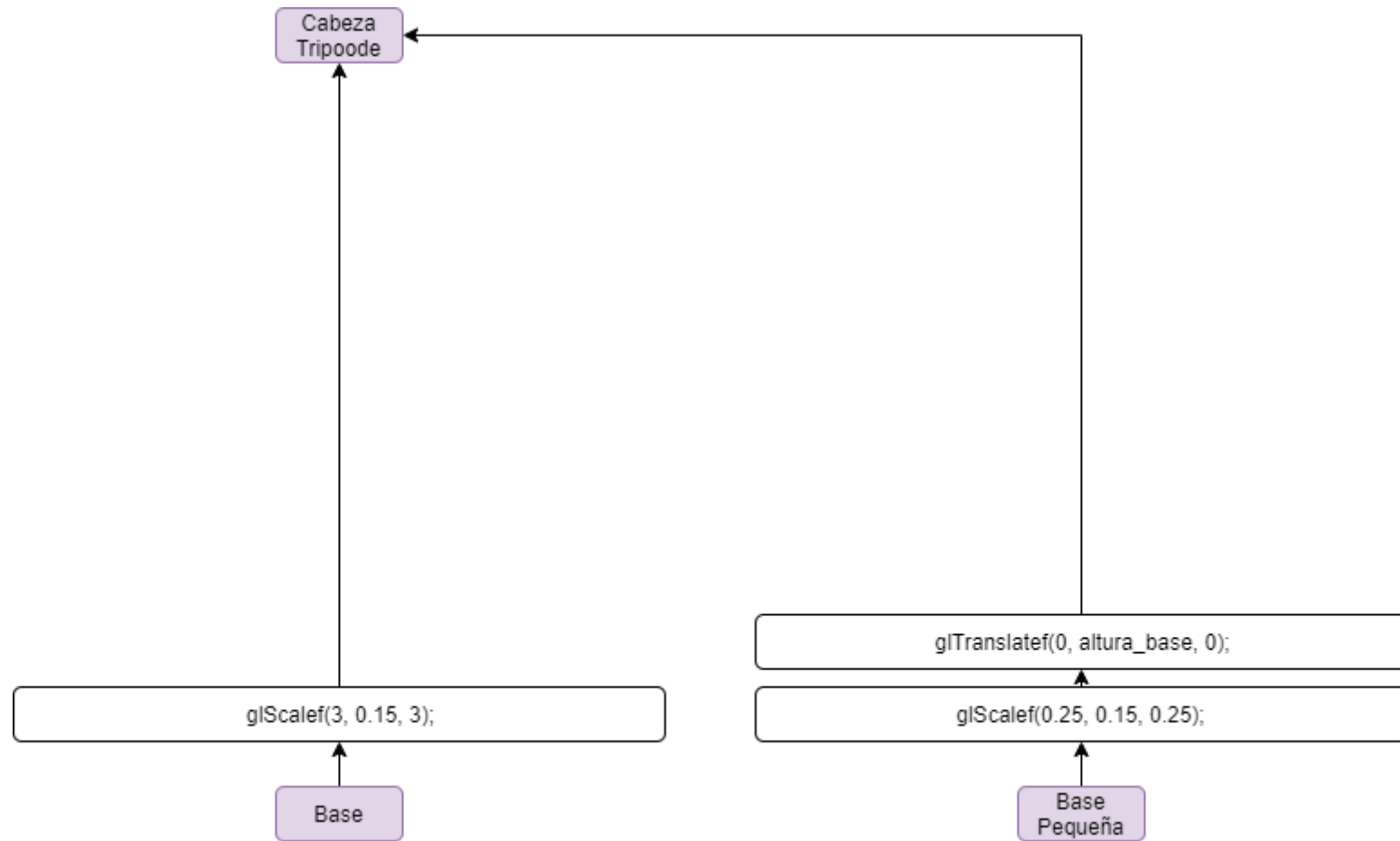
Modelo Jerárquico General



Modelo Jerárquico Cámara



Modelo Jerárquico Cabeza-Trípode



Modelo Jerárquico Patas-Trípode

