

## CONTROLES.

### MODOS DE VISUALIZACIÓN.

- Tecla P -> Puntos.
- Tecla L -> Líneas.
- Tecla F -> Modos con relleno.
  - o Tecla F1: Color sólido.
  - o Tecla F2: Ajedrez.
  - o Tecla F3: Sombreado plano.
  - o Tecla F4: Sombreado de Gouraud.
  - o Tecla F5: Textura.
  - o Tecla F6: Textura con sombreado plano.
  - o Tecla F7: Textura con sombreado de Gouraud.
  - o Tecla F8: Color aleatorio por triángulos.
  - o Tecla F9: Color aleatorio por vértices.

### OBJETOS.

- Tecla 1: Tetraedro.
- Tecla 2: Cubo.
- Tecla 3: Cono.
- Tecla 4: Cilindro.
- Tecla 5: Esfera.
- Tecla 6: Leer fichero .PLY
- Tecla 7: Mazinger Z (modelo jerárquico)
- Tecla 8: Tablero
- Mediante interfaz también se puede acceder a un lector de ficheros .PLY que solo contengan un perfil, un octaedro, dos vasos (uno con la tapa arriba y otro con la tapa abajo), un peón y una especie de hormigonera.

### GRADOS DE LIBERTAD DEL MODELO JERÁRQUICO.

- Se controla todo mediante la interfaz.
- Tecla A: Animación

### LUCES Y MATERIALES.

- Tecla J: Luz blanca.
- Tecla K: Luz magenta.
- Tecla H: Girar hacia la izquierda la luz magenta.
- Tecla G: Girar hacia la derecha la luz magenta.
- Tecla M: Cambiar de material.

### CÁMARA.

- Tecla C: Proyección de perspectiva.
- Tecla V: Proyección paralela.
- Click izquierdo: Mover la cámara.
- Click derecho: Selección.
- Rueda del ratón: Zoom.
- Teclas de las flechas: mover cámara.

- Tecla AvPag: Acercar.
- Tecla RePag: Alejarse.

Compilar en la misma carpeta donde se encuentra el código fuente, ya que las rutas al fichero .PLY por revolución que necesita el modelo jerárquico y la textura son relativas a este directorio, o bien modificar dichas rutas.