

Manual de usuario

Alumno: Sánchez Hernández Max Armando

Proyecto Computación gráfica

Botones:

Tecla	descripción
a/A	mueve la cámara de la ficha a la izquierda
S/s	mueve la cámara de la ficha hacia atras
D/d	mueve la camara de la ficha hacia la derecha
W/w	mueve la cámara de la ficha hace adelante
G/g	mueve la luz que se puede mover hacia la izquierda
H/h	mueve la luz que se puede mover hacia atras
J/j	mueve la luz que se puede mover hacia la derecha
Y/y	mueve la luz que se puede mover hacia delante
N/n	mueve la luz hacia abajo
M/m	mueve la luz hacia arriba
T/t	activa el tiro de los dados
O/o	abre el tablero
C/c	cierra el tablero
L/l	cambia entre las cámaras
<-	gira la cámara hacia la izquierda
->	gira la cámara hacia la derecha
Flecha arriba	gira la cámara hacia arriba
Flecha abajo	gira la cámara hacia abajo
Esc	Sale de la ejecución