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