

Manual de Instruções

Alunos:

- Victor Borneo
- Leonardo Josephson

Descrição do documento

- ❖ Este manual de instruções busca guiar o usuário na utilização de um programa de computação gráfica que representa um cachorro robótico. O programa possui inúmeras animações e funcionalidades, além de texturas e um ponto de iluminação.

Animações

| Teclado | Descrição [restrição] |
|---------|--|
| ↓ | Realiza a animação de sentar [em pé], ou deitar [sentado] |
| ↑ | Realiza a animação de sentar [deitado] ou levantar [sentado] |
| → | Inicia a animação de andar [em pé] |
| ← | Interrompe a animação de andar. |
| Espaço | Inicia a animação de comer [sentado ou em pé] |
| Espaço | Interrompe a animação de comer |
| 0 | Inicia a animação de furadeira |
| 0 | Interrompe a ação de furadeira |
| N/A | Balançar o rabo (não é possível interromper) |

Movimentos de Câmera

| Mouse | Descrição |
|-------------|----------------|
| Scroll up | Aumenta o zoom |
| Scroll down | Diminui o zoom |

| Teclado | Descrição |
|---------|------------------------------------|
| w | Aumenta o ângulo de visão (eixo z) |
| s | Diminui o ângulo de visão (eixo z) |
| a | Diminui o ângulo de visão (eixo x) |
| d | Aumenta o ângulo de visão (eixo x) |

Outras funcionalidades

| Teclado | Descrição |
|---------|------------------------------------|
| 1 | Aumenta o ângulo do braço (eixo x) |
| 2 | Diminui o ângulo do braço (eixo x) |
| 3 | Aumenta o ângulo do braço (eixo z) |
| 4 | Diminui o ângulo do braço (eixo z) |
| 5 | Aumenta o ângulo do antebraço |
| 6 | Diminui o ângulo do antebraço |
| 7 | Aumenta o ângulo da garra (eixo y) |
| 8 | Diminui o ângulo da garra (eixo y) |
| t | Retira as texturas do cachorro |