



UNIVERSIDAD DE GRANADA

3^oC

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Informática Gráfica: Práctica 3

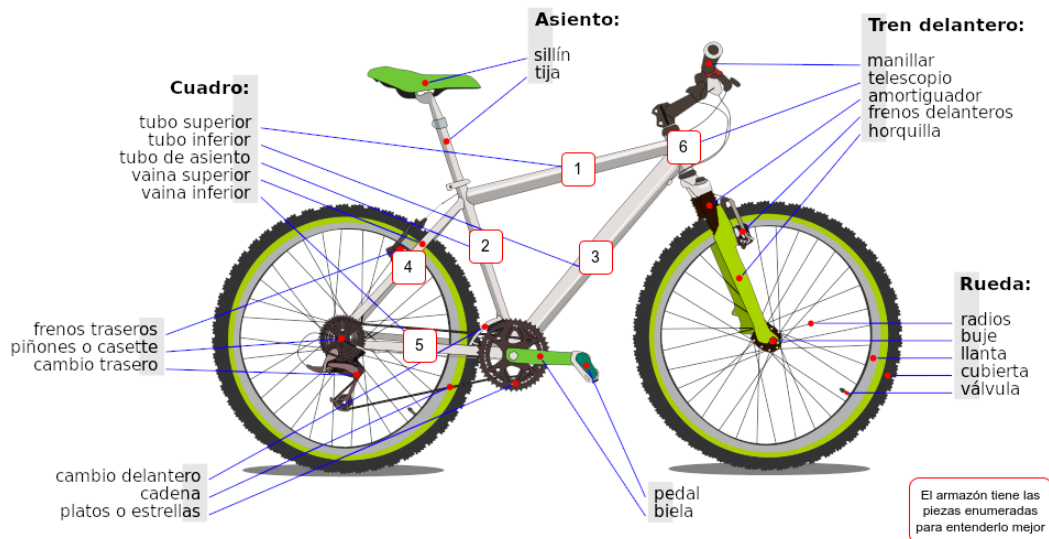
Autor:
Yeray López Ramírez

Asignatura:
Informática Gráfica

9 de noviembre de 2022

Introducción

Para la presente práctica se nos pide dibujar un objeto compuesto con 3 grados de libertad. El objeto elegido ha sido una **bicicleta** ya que es mi vehículo favorito y tiene suficiente complejidad para la práctica. Como referencia he usado mi propia bicicleta aunque de forma simplificada la he estructurado de la siguiente forma:



Teclas

Las teclas asignadas son:

- W: Avanzar hacia delante
- w: Avanzar hacia atrás
- R: Rotar la bicicleta sobre el eje de coordenadas (sentido antihorario)
- r: Rotar la bicicleta sobre el eje de coordenadas (sentido horario)
- T: Subir el sillín
- t: Bajar el sillín
- D: Rotar pedales (sentido antihorario)
- d: Rotar pedales (sentido horario)
- N: Rotar rueda (sentido antihorario)
- n: Rotar rueda (sentido horario)

Teclas de velocidad:

- F/f: velocidad x1 (equivalente al piñón/marcha 1)
- G/g: velocidad x1.5 (equivalente al piñón/marcha 2)
- H/h: velocidad x2 (equivalente al piñón/marcha 3)
- J/j: velocidad x2.5 (equivalente al piñón/marcha 4)
- K/k: velocidad x3 (equivalente al piñón/marcha 5)

Grafo de escena

