



A forma de operação de uma maquete VRML é bem simples. Posicione o mouse na tela, mantenha pressionado o botão esquerdo e movimente para cima, para baixo, para esquerda ou para a direita. A reação da maquete a estes movimentos, em geral, é definida pelo criador da mesma.

Algumas vezes a forma de movimento é deixada a cargo do observador da maquete que pode modifica-lo usando os botões da coluna vertical esquerda. Basicamente o botões "Walk" Andar, "Fly" Voar, e "Study" Examinar.

Quando estiver usando estes movimentos você pode combina-los com a tecla <Alt>. Ao "andar" por exemplo, movendo o mouse para cima voce "anda" para frente. Pressionando a tecla <Alt> enquanto movimenta o mouse voce se desloca lateralmente

Use as teclas de vistas para alternar vistas diferentes programadas. Fit para trazer toda a maquete na tela e Restore para reiniciar a posição da vista.