

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**COMPUTACION GRAFICA**

**PROYECTO: CUARTO-FACHADA**

**Ramírez Elías Brian Armando**

**GRUPO: 7**

**SEMESTRE 2020-1**

## **PROPÓSITO.**

El presente manual tiene como finalidad ser una guía básica de operación del sistema; permitiendo al lector del mismo adquirir las destrezas y conocimientos indispensables para una operación adecuada del sistema, y ser una herramienta de consulta de primera mano a la cual puede recurrir el usuario en cualquier momento.

Se pretende dar una idea más detallada de los alcances y ventajas del sistema en el que se recrea por medio de un software el ambiente de un cuarto con fachada y usando texturas y objetos de diferentes dimensiones.

## **CONOCIMIENTOS NECESARIOS.**

- La Manejo del IDE de desarrollo Visual Studio Community 2017.
- Descargar las librerías de OpenGL para poder compartir el proyecto.
- La computadora debe contar con espacio de al menos 3gb de memoria.
- Es necesario contar con un teclado conectado, OPEN GL no funciona con paneles táctiles.

## INSTRUCCIONES:

- 1.- Compilar y ejecutar el proyecto en Visual studio Community 2017.
- 2.- Seleccionar la pantalla en la que se muestra la Virtualización.
- 3.- Para poder desplazarse sobre el plano se utilizan las teclas: A (izquierda), W (enfrente), D (derecha), S (retrocede)
- 4.- Para poder modificar la altitud de la cámara se emplean las teclas RegPag (elevación) y SigPag (descenso).
- 5.- Las animaciones se activan con la tecla: R (se abrirá la antenna del techo)

