

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

FACULTAD DE INGENIERÍA

COMPUTACION GRAFICA

PROYECTO: CUARTO-FACHADA

Ramírez Elías Brian Armando

GRUPO: 7

SEMESTRE 2020-1

MANUAL TÉCNICO

Inicialización del entorno de desarrollo

Para poder visualizar en su totalidad el proyecto es necesario realizar los siguientes pasos
Instalar visual estudio con la opción de c++.

Abrir la carpeta donde se encuentra el proyecto y seguir la siguiente ruta:

proyecto ->proyecto CG, abrir el archivo proyecto.vcxproj que contendrá ya la configuración

Una vez en que se abrió en proyecto en visual estudio presionar el botón depurador local de Windows (tiene forma de triángulo verde)

Copie la siguiente información en dependencias adicionales

```
legacy_stdio_definitions.lib;cmodel/CModel.lib;glut32.lib;kernel32.lib;user32.lib;gdi32.lib;winspool.lib;comdlg32.lib;advapi32.lib;shell32.lib;ole32.lib;oleaut32.lib;uuid.lib;odbc32.lib;odbccp32.lib;%(AdditionalDependencies)
```

MOVIMIENTO DE LA CÁMARA

Para poder desplazarse por todo en ambiente es necesario presionar las siguientes teclas

W para ir hacia adelante

S para ir hacia atrás

A para ir a la derecha

D para ir a la izquierda

REG PAG Ascender al cielo superficie

AV PAG Descender hacia la superficie

↑ Para voltear hacia arriba (esto sin moverse del punto en el que se encuentra)

↓ Para voltear hacia abajo

→ Para voltear a la derecha

← Para voltear a la izquierda

R Para activar la animación de la antena