

# Proyecto

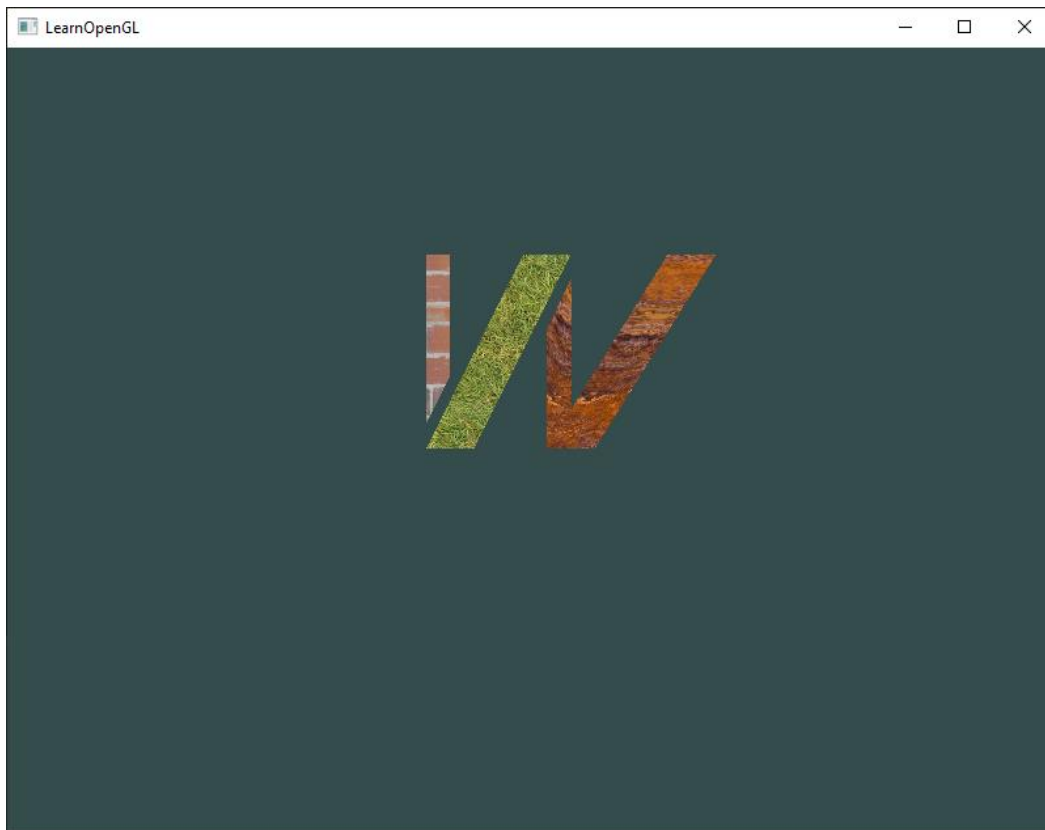
## Examen Extraordinario Computación Grafica

Alumno: Fernández Mora José Enrique

### Controles:

- Movimiento de la cámara: W, A, S, D
- Comenzar animación: barra espaciadora
- Reiniciar animación: R

### Modelo:

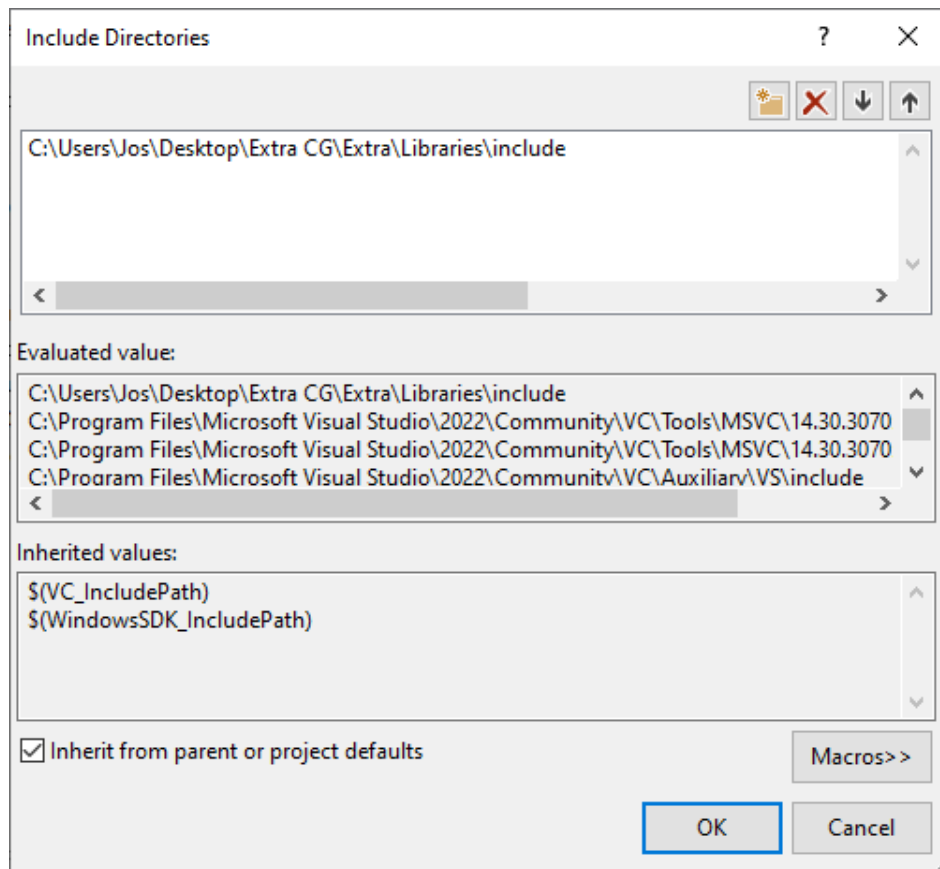


### Requerimientos:

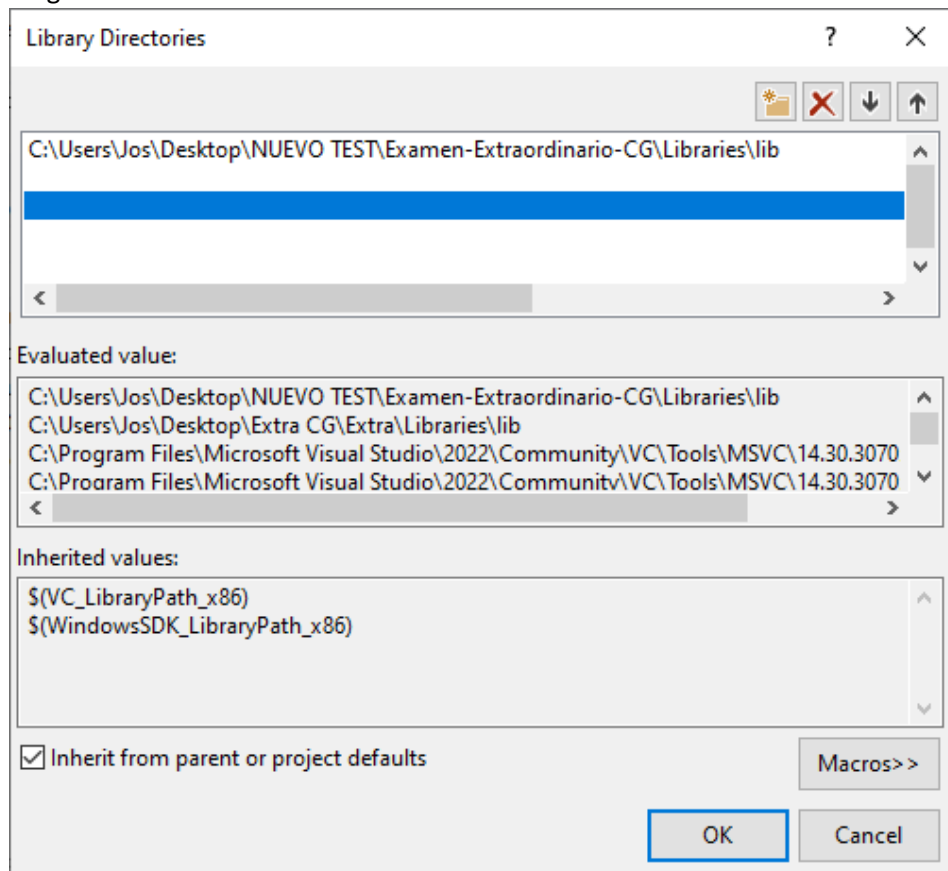
1. Visual studio 2022 o superior
2. OpenGL versión 3.1 o superior

### Instalación

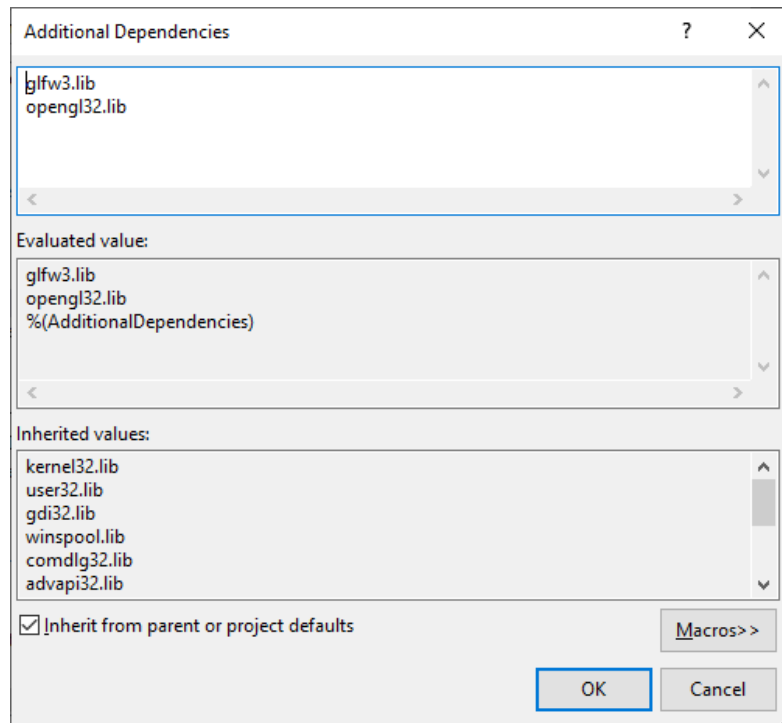
1. Clonar el proyecto desde el repositorio compartido por el alumno
2. Abrir el archivo .sln
3. Abrir propiedades del proyecto, escoger todas las configuraciones y todas las plataformas
4. Ir a VC++ Directories y después en include directories, agregar el folder de include, similar a lo mostrado en la siguiente imagen:



5. Ir a VC++ directories y después a Library directories y agregar la ruta del directorio lib, similar a como se muestra en la siguiente imagen:



6. Ir a Linker > Input y en la sección de additional dependencies agregar las dependencias glfw3.lib y opengl32.lib, similar a como se muestra en la siguiente imagen:



7. Correr el proyecto en modo Debug y x64