



**Universidad Nacional
Autónoma de México**

Facultad de Ingeniería



Laboratorio de Computación Gráfica e Interacción Humano Computadora

Manual de usuario

Nombre

Aguilar González Oscar
Báez Cadena Diestefano Michel
Hernández Rodríguez Alejandro

Grupo Teoría

6
6
6

Profesor: Ing. Luis Sergio Valencia Castro

Fecha de entrega: 12/Mayo/2022

Semestre: 2022-2

Abrir la ventana de Propiedades del proyecto.

1. En la sección *C/C++ > General > Directorios de inclusión adicionales*, colocar **include**.

The screenshot shows the 'Configuración:' window in Visual Studio. Under 'Active(Debug)', the 'Plataforma:' is set to 'Active(Win32)'. In the left sidebar, 'Propiedades de configuración' > 'C/C++' > 'General' is selected. The main pane displays various compiler options. The 'Directorios de inclusión adicionales' row is highlighted in blue. Below it, a list of additional include directories is shown, separated by semicolons. At the bottom, a description explains that this field specifies one or more directories to be added to the include search path.

Opción	Valor
Directorios de inclusión adicionales	include\
Directorios #using adicionales	
Directorios de BMI adicionales	
Dependencias de módulo adicionales	
Dependencias de unidad de encabezado adicionales	
Examinar los orígenes de las dependencias de módulo	No
Convertir directivas include en import	No
Formato de la información de depuración	Base de datos de programa para Editar y continuar (/ZI)
Admite la depuración Solo mi código	Sí (/JMC)
Compatible con Common Language Runtime	
Usar extensión de Windows Runtime	
Suprimir la pancarta de inicio	Sí (/nologo)
Nivel de advertencia	Nivel3 (/W3)
Tratar advertencias como errores	No (/WX-)
Versión de la advertencia	
Formato de diagnóstico	Información de columna (/diagnostics:column)
Comprobaciones SDL	Sí (/sdl)
Compilación multiprocesador	
Habilitar AddressSanitizer	No

Directorios de inclusión adicionales
Especifica uno o varios directorios que se agregarán a la ruta de acceso de inclusión. Si son más de uno, sepárelos con punto y coma (;).
(/[ruta_de_acceso])

Buttons at the bottom: Aceptar, Cancelar, Aplicar.

2. Sección Vinculador > General > Directorios de bibliotecas adicionales, colocar **lib**.

Configuración: Active(Debug) Plataforma: Active(Win32) Administrador de configuraci...

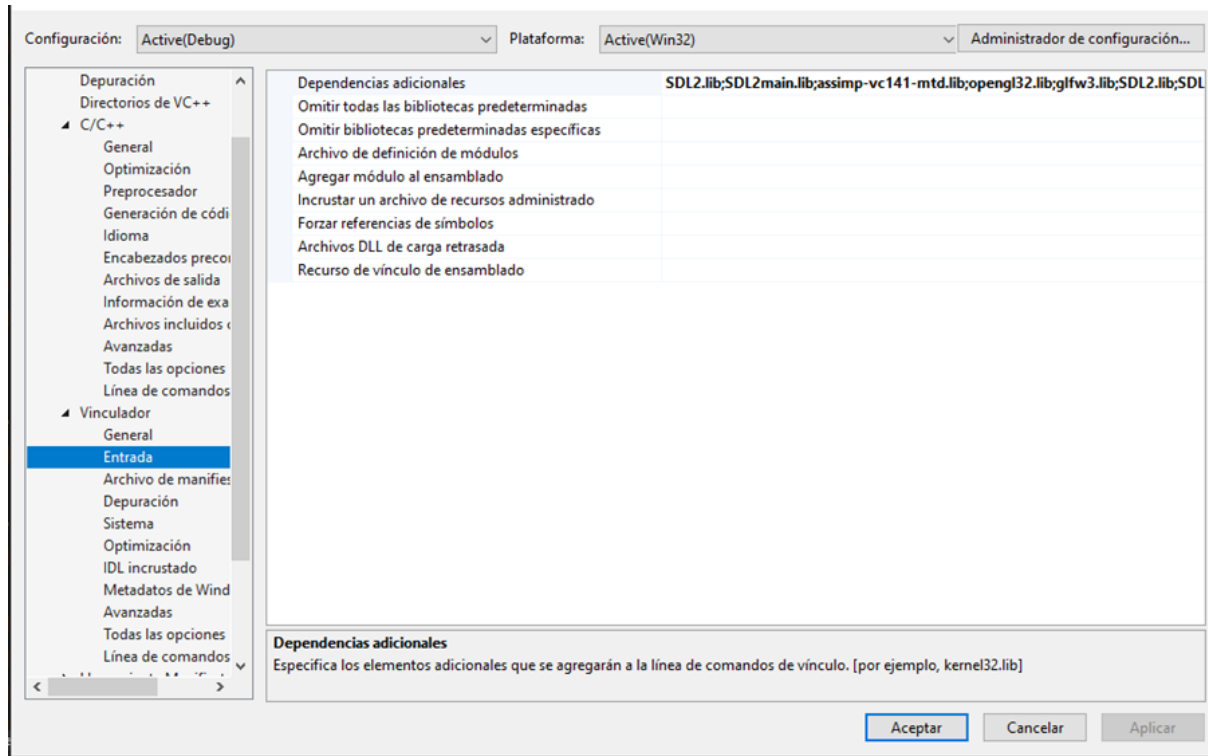
Depuración
Directorios de VC++
C/C++
General
Optimización
Preprocesador
Generación de código
Idioma
Encabezados precompilados
Archivos de salida
Información de exclusión
Archivos incluidos
Avanzadas
Todas las opciones
Línea de comandos
Vinculador
General
Entrada
Archivo de manifiesto
Depuración
Sistema
Optimización
IDL incrustado
Metadatos de Windows
Avanzadas
Todas las opciones
Línea de comandos

Archivo de salida	\$(OutDir)\$(TargetName)\$(TargetExt)
Mostrar progreso	Sin establecer
Versión	
Habilitar vinculación incremental	Sí (/INCREMENTAL)
Archivo de base de datos de vínculos incrementales	\$(IntDir)\$(TargetName).ilk
Suprimir la pancarta de inicio	Sí (/NOLOGO)
Omitir biblioteca de importación	No
Registrar resultados	No
Redirección por usuario	No
Directorios de bibliotecas adicionales	lib
Vincular dependencias de biblioteca	Sí
Usar entradas de dependencia de biblioteca	No
Estado de vínculo	
Impedir enlace de archivos DLL	
Tratar advertencia del vinculador como un error	
Forzar salida de archivo	
Crear imagen a la que aplicar una revisión activa	
Especificar atributos de sección	

Directorios de bibliotecas adicionales
Permite que el usuario invalide la ruta de acceso de la biblioteca del entorno. (/LIBPATH:carpeta)

Aceptar Cancelar Aplicar

3. En la sección *Vinculador > Entrada > Dependencias adicionales*, colocar **SDL2.lib;SDL2main.lib;assimp-vc141-mtd.lib;opengl32.lib;glfw3.lib;**



Controles de la cámara

El movimiento de la cámara se define por la orientación del movimiento del mouse, y las teclas WASD:

- “W” para desplazarse a la derecha
- “A” para desplazarse a la izquierda
- “S” para desplazarse hacia atrás
- “D” para desplazarse a la derecha.
- Mouse Scroll: para hacer zoom.

Nota: El mouse debe estar en el centro de la pantalla antes de comenzar la ejecución del programa.

Reproducción de animaciones

Se cuenta con 5 animaciones, estas están acomodadas en las teclas F1,F2,F3,F4 y F5.

- Presiona F1 para ejecutar la animación del pez.
- Presiona F2 para ejecutar la animación del auto.
- Presiona F3 para ejecutar la animación del dinosaurio.
- Presiona F4 para ejecutar la animación del Helicóptero.