

Universidad Nacional Autónoma
De México

Facultad de Ingeniería

Computación Gráfica

Proyecto Extraordinario

Manual

Alumna:
Isabel Juárez Martínez

Índice

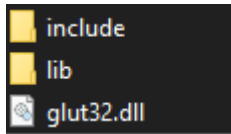
Configuraciones (Visual Studio)	3
Manejo del Proyecto	5
Capturas de Pantalla	6
Referencias	6

CONFIGURACIONES

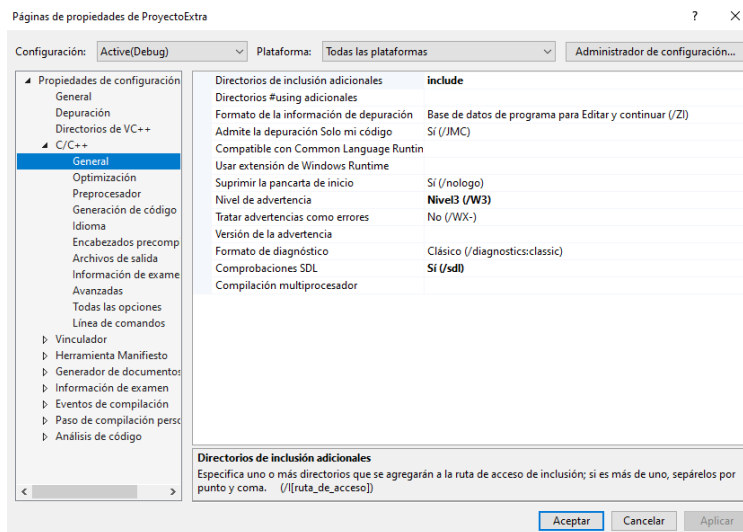
Para este proyecto se utilizó Visual Studio Community 2017

Para que funcionara se agregaron unos archivos y se hicieron configuraciones dentro de Visual Studio:

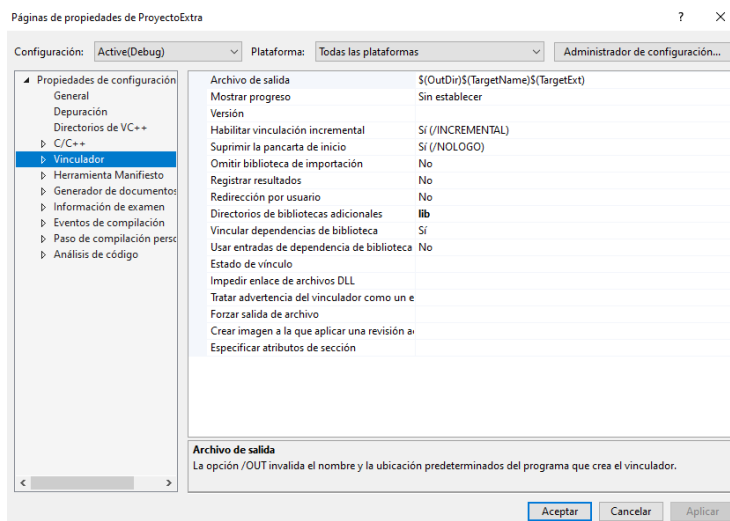
1. Se agregaron dos carpetas dentro de la carpeta del proyecto:



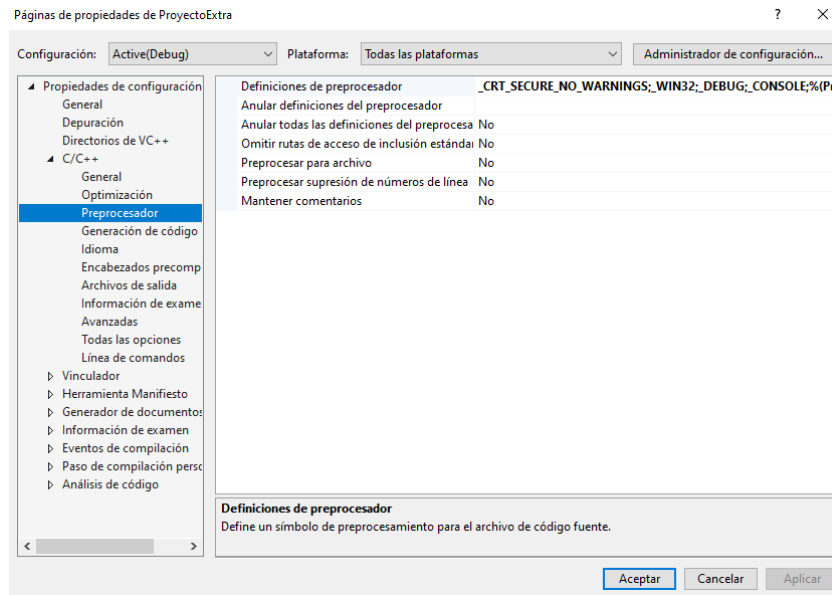
2. Dentro de Visual Studio en la parte derecha, seleccionamos las propiedades del proyecto
 - a. En la parte de **C/C++ > General > Directorios de inclusión adicionales**, escribimos **include**



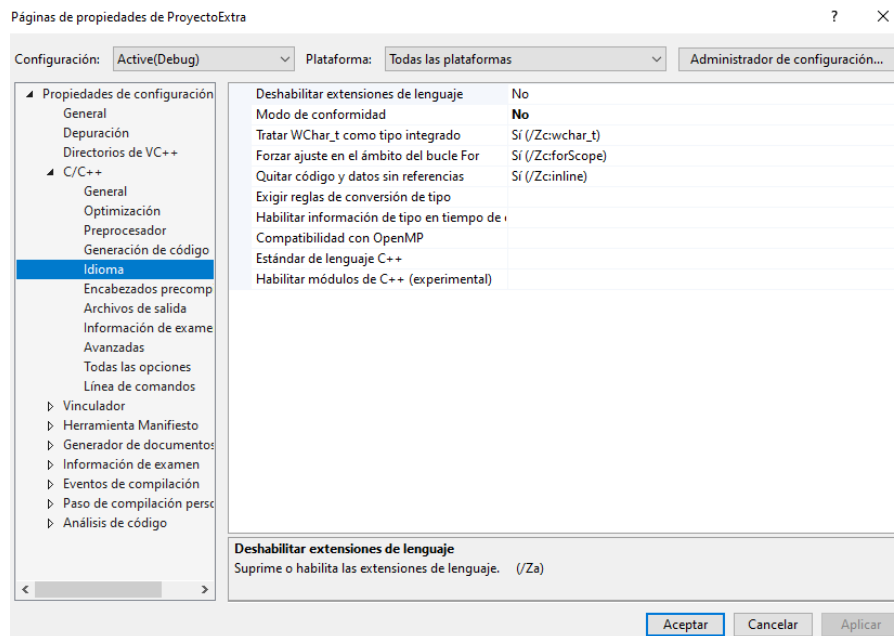
- b. En la parte de **Vinculador > Directorios de bibliotecas adicionales**, escribimos **lib**.



- c. En **C/C++ > Preprocesador > Definiciones de preprocesador** , agregamos :
`_CRT_SECURE_NO_WARNINGS;_WIN32;_DEBUG;_CONSOLE;%(PreprocessorDefi`
`nitions)`



- d. En **C/C++ > Idioma > Modo de Conformidad**, seleccionamos:
No

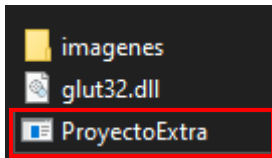


Estos dos últimos (d y e) para evitar errores o warnings en nuestro proyecto.

*En caso de probar el proyecto dentro de Visual Studio se requieren de estas configuraciones.

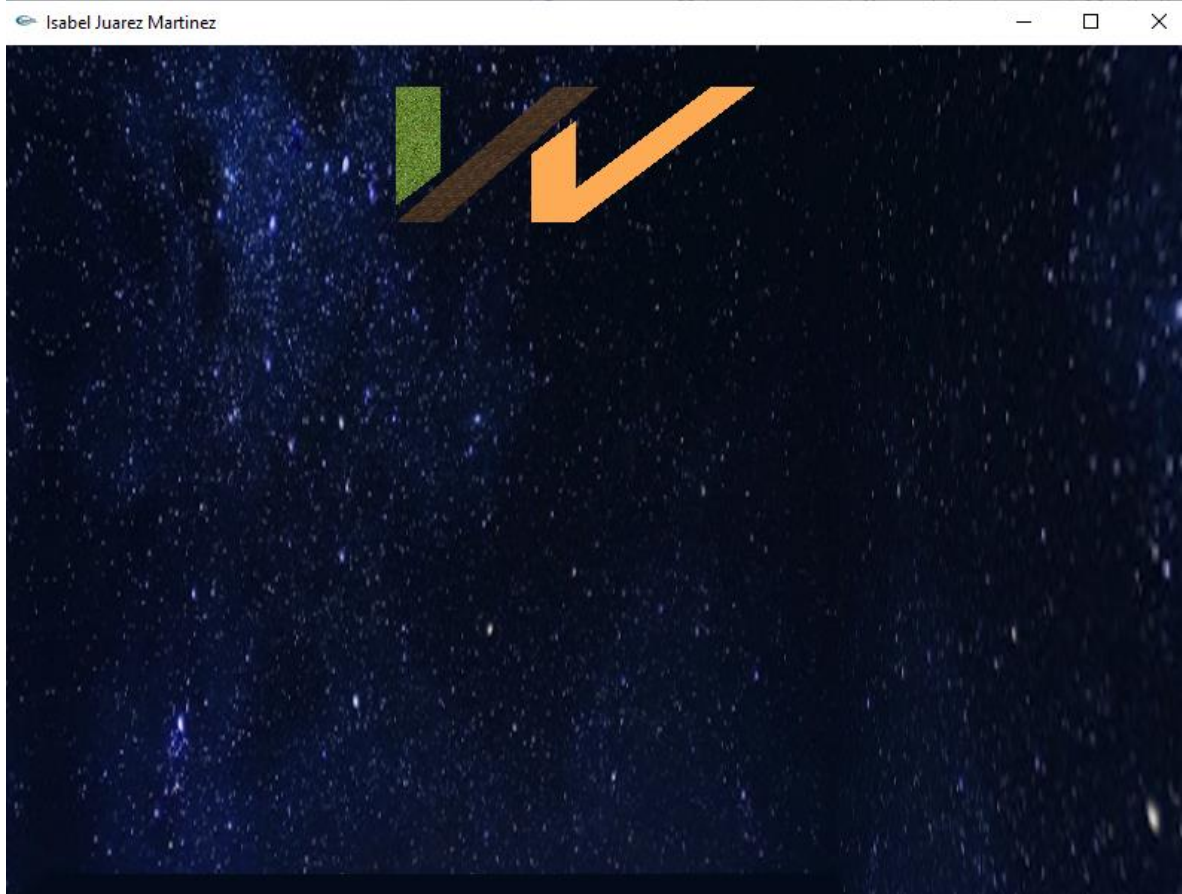
MANEJO DEL PROYECTO

Para probar el proyecto de una manera mas sencilla sin abrir visual studio, añadi una carpeta con el nombre de “ejecutable”, solo se da doble clic al archivo con el nombre de “ProyectoExtra.exe”.



Tecla		Acción	Notas especiales
w	W	Mover Entorno -> Acercar	
a	A	Mover Entorno -> Izquierda	
s	S	Mover Entorno -> Alejar	
d	D	Mover Entorno -> Derecha	
Barra Espaciadora		Activación/Pausa de animación	Se puede presionar después de iniciar la animación, se pausará y si se presiona de nuevo continuará la animación
Movimiento de Cámaras			
Flecha			
← (Izquierda)		Gira a la izquierda	
→ (Derecha)		Gira a la derecha	
↑ (Arriba)		Gira hacia arriba	
↓ (Abajo)		Gira hacia abajo	

CAPTURAS DE PANTALLA



Para el proyecto agregue los movimientos de la cámara, el fondo con otra textura.

REFERENCIAS:

- García, O . (1999, Julio). Curso de Programación Gráfica en OpenGL. <http://macedoniamagazine.frodrig.com/opengl7.htm>
- Gráficos computador: Introducción a OpenGL. Recopilado de: <http://www.dccia.ua.es/dccia/inf/asignaturas/GC/Teoria/OpenGL.Introduccion.pdf>
- Master, J. (2012, Septiembre). Graficación. <http://fernandez-torres-jose.blogspot.com/2012/09/conceptos-orthogonal-y-perspectiva-con.html>