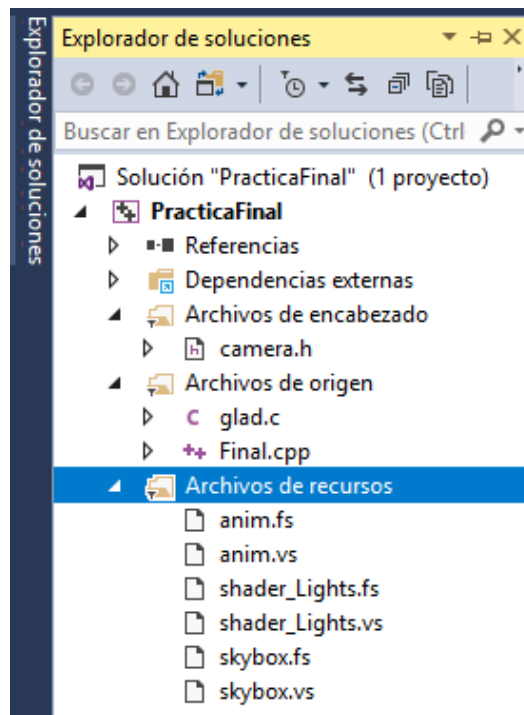


Configuración del proyecto.

Se recomienda partir del proyecto utilizado en la práctica anterior pero el archivo comprimido contiene todos los elementos necesarios para crear un proyecto desde cero si así lo desean.

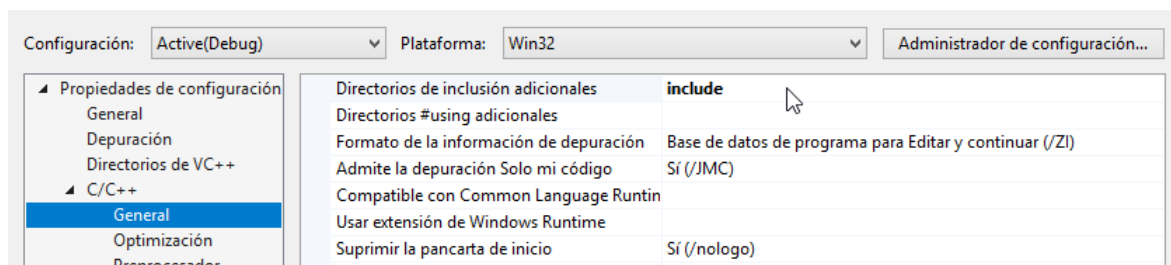
Se debe descomprimir el archivo en la carpeta de trabajo.

Se debe dejar el Explorador de Soluciones como se indica la imagen (los shader no importan tanto y el archivo camera.h se encuentra dentro de la carpeta include):

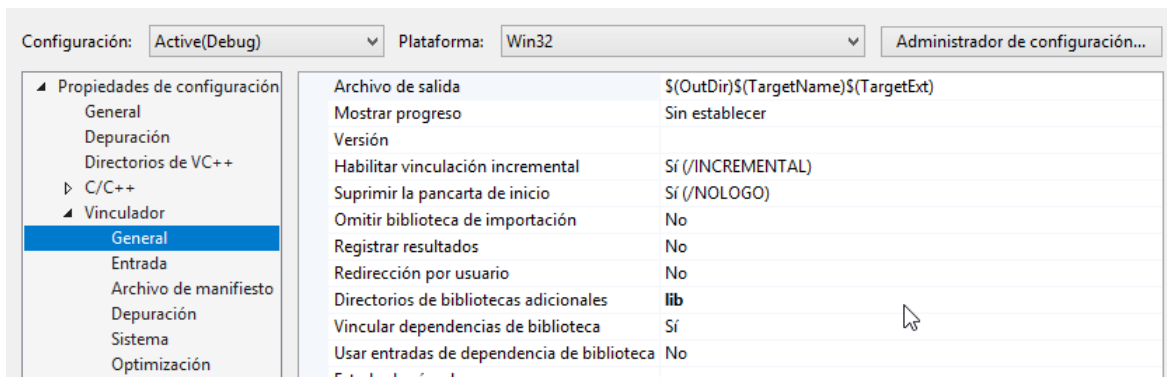


Se debe ir a las propiedades del proyecto, donde:

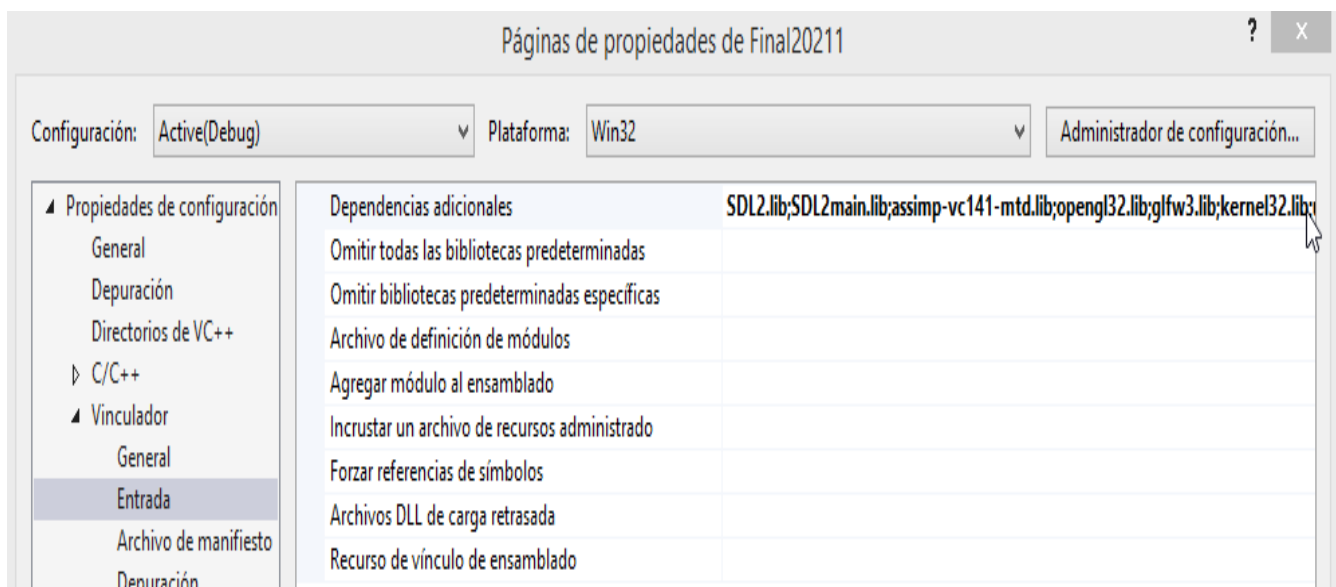
1. En C/C++ > General, en Directorios de inclusión adicionales se debe dejar como:



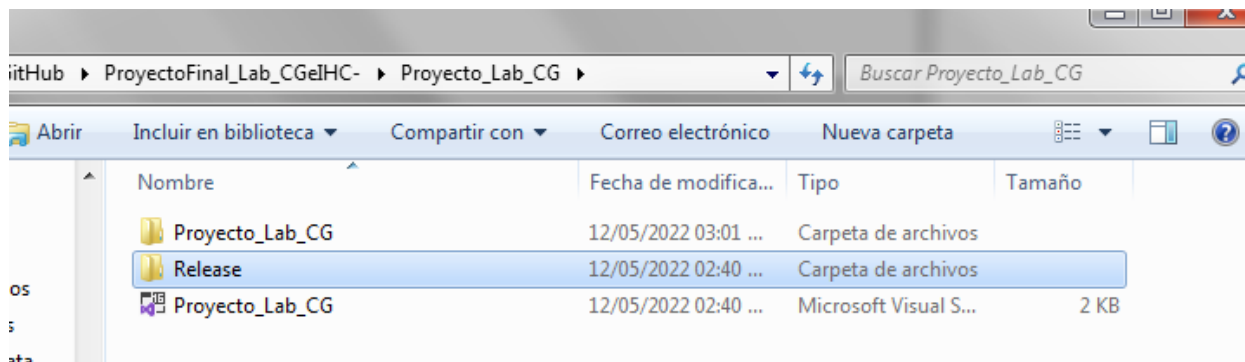
2. En Vinculador > General, Directorios de bibliotecas adicionales se debe dejar como:



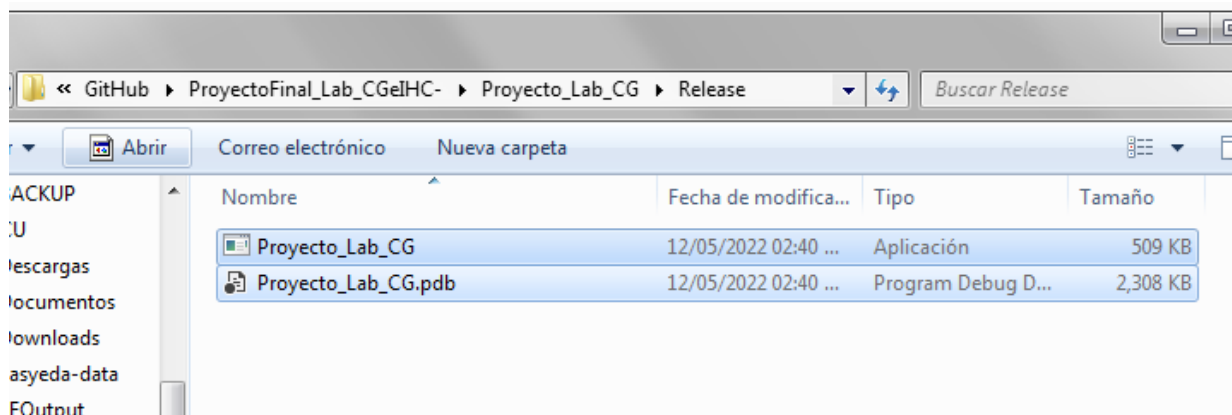
3. En Vinculador > Entrada, Dependencias adicionales se debe dejar como (respetar lo que ya se tiene): **SDL2.lib;SDL2main.lib;assimp-vc141-mtd.lib;opengl32.lib;glfw3.lib;**



Para ejecutar el archivo “.exe” generado debemos copiar los archivos desde **Release**



Copiamos estos 2 archivos:



Y los pegamos donde se encuentran las carpetas de las **librerías**

