

Configurar entorno para usar OpenGL

Debido a diversos errores en Windows, se va a explicar como configurar el entorno para usar OpenGL en Ubuntu.

Lo primero tenemos que tener instalado las librerías:

```
sudo apt-get install freeglut3 freeglut3-dev binutils-gold
```

A partir de la práctica 4 se va a necesitar otra librería para aplicar texturas a las imágenes:

```
sudo apt-get install libjpeg libjpeg-dev
```

Solo con esto ya debería poder compilar sin problemas cuando se modifiquen los archivos desde un editor cualquiera y se realice posteriormente make.

En caso de que hubiese problemas con el *Makefile* también se pueden realizar los proyectos en un IDE como Qt Creator.

Instalación Qt Creator

Primero se descargar gratuitamente desde su pagina oficial:

<https://apps.ubuntu.com/cat/applications/precise/qtcreator/>

Una vez instalado, para abrir un proyecto completo con sus referencias hay que buscar el archivo con extensión pro, por ejemplo *practica1.pro*.

IMPORTANTE

Nos pedirá cual es el path para RELEASE y DEBUG pero nosotros le daremos el path del proyecto propio, es decir, si la carpeta de la práctica es *"/home/pepito/Escritorio/IG/Práctica 1"* se establecerá esta mismo como RELEASE y DEBUG.

Ahora ejecutamos el proyecto y no debería dar ningún fallo. Si no se visualizan las imágenes tras pulsar los botones respectivos quiere decir que el paso anterior no se realizó correctamente.

Siguiendo todos los pasos mencionados debería funcionar sin problemas, en caso contrario en cada carpeta están los ejecutables para poder visualizar las prácticas.