Utilizacion de:

* Qt Creator
* Qt 5.7.1
* Mingw 32bits
* Glm 0.9.8

Pasos:

* Creación de repositorio para control de versiones, utilizando en este caso git.
* Creacion del proyecto en Qt creator.
* Creacion de la clase GLWidget
* Configuración básica para la utilización de opengl.
* Creacion de ventana para visualización de opengl y zona para parámetros.
* Creacion de “perspective” a partir de glFrustrum puesto que no se puede utilizar glPerspective (qt utiliza opengl 3.X y a partir de opengl 3 no se puede).
* Utilizacion de la librería GLM para utilizar LookAt que creara la matriz View y añadiremos a la pila con glLoadMatrix.
* // se podría utilizar la librería glm para usar perspective puesto que esta la tiene implementada.