



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
FACULTAD DE INGENIERIA

LABORATORIO DE COMPUTACION GRAFICA
PRACTICA 1

MONARES ZABALETA CARLOS ALBERTO

FECHA DE ENTREGA: 17 de Febrero de 2009

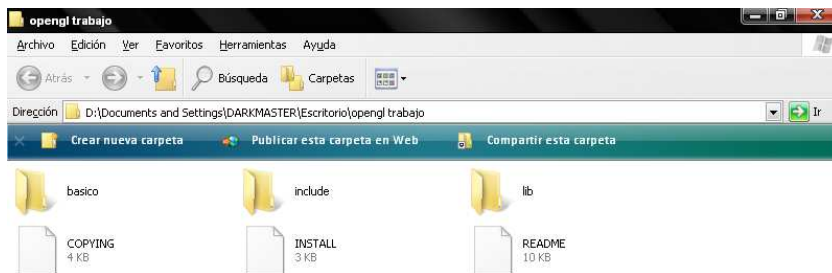
GRUPO: 4

OBJETIVOS

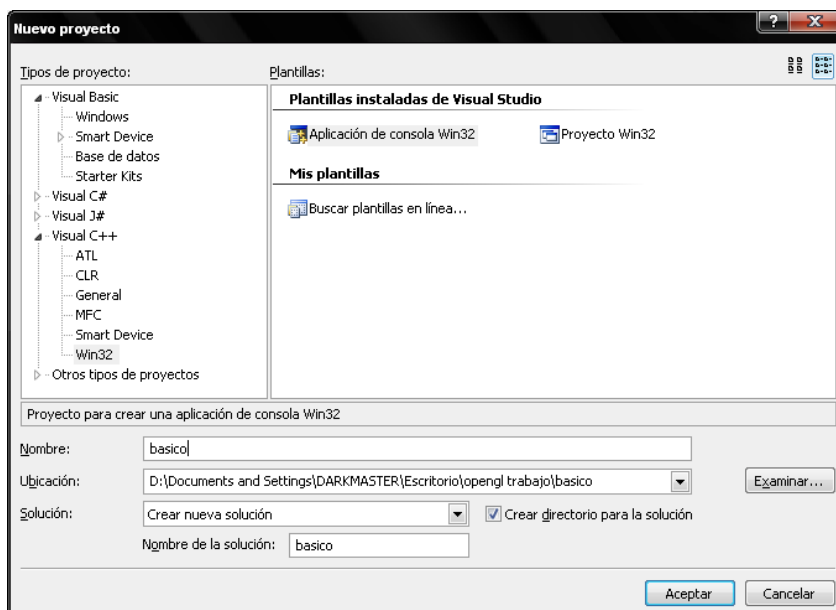
- Configurar la plataforma Visual Studio 8 para poder utilizar las librerías de OpenGL y verificar su correcto funcionamiento mediante la ejecución de un código de ejemplo.

DESARROLLO

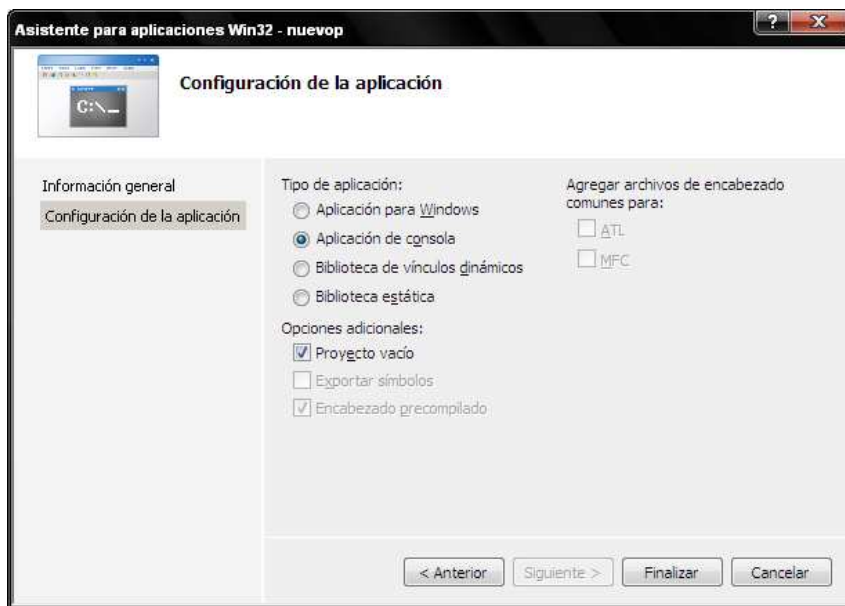
Primero se instaló el software denominado Visual Studio 8 y posteriormente se configuró de tal manera que se pudiera hacer uso de las librerías de OpenGL, para ello, se descargó el archivo denominado OPENGLUT, se crearon los directorios lib, include y dll y se guardaron ahí los archivos según correspondía:



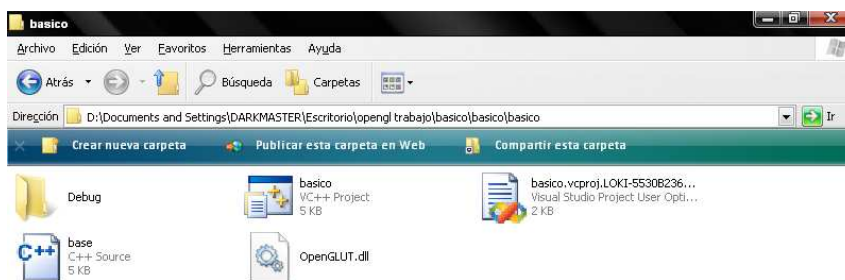
Después se creó un nuevo proyecto de Visual Studio, para se selecciono el menú "archivo", ahí se seleccionó la opción "nuevo" y después "proyecto":



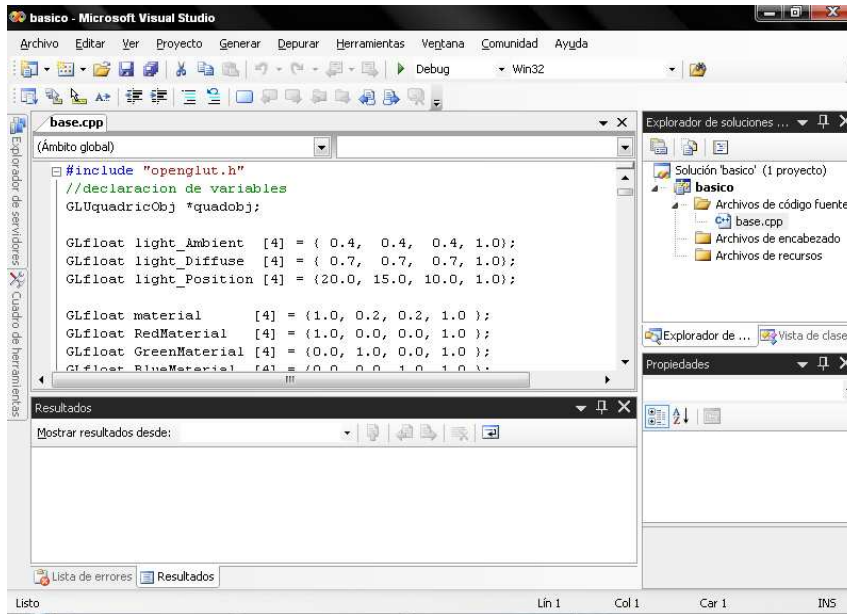
Y lo creamos vacío, esto lo seleccionamos en la siguiente pantalla que nos aparece:



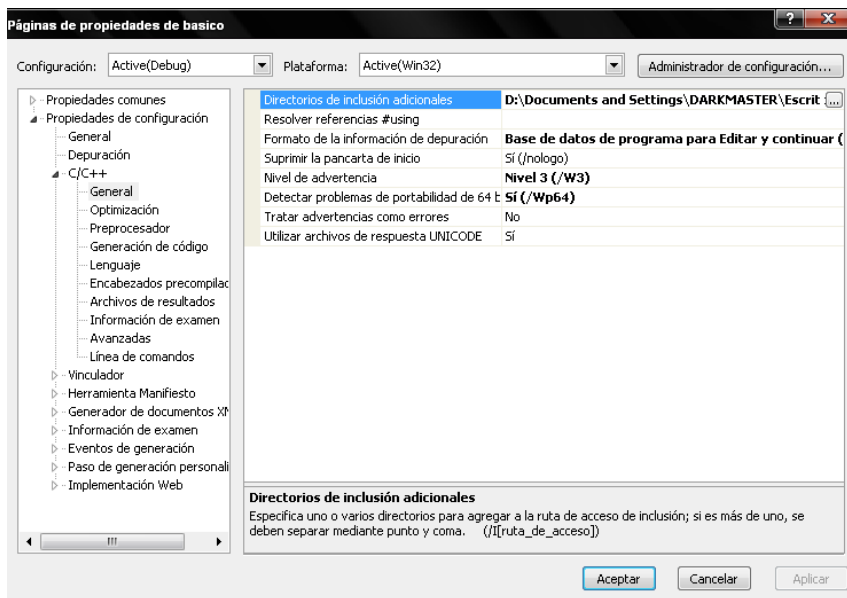
Y colocamos nuestro archivo de prueba dentro del directorio que acabamos de crear además del archivo OpenGLUT.dll:

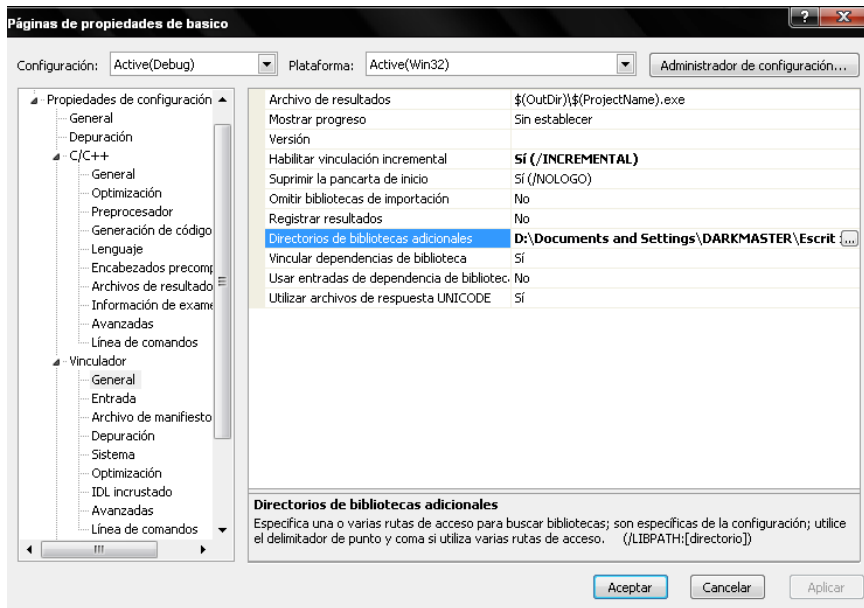


Agregamos el archivo de prueba a nuestro proyecto y entonces podremos empezar a trabajar con el:



Posteriormente le indicamos donde buscar las librerías y los include de OpenGL:





Finalmente procedemos a compilar y se obtiene el siguiente resultado:

