

Introdução à computação gráfica com OpenGL

Capítulo 10 - Instruções para instalação do OpenGL

[Prev](#)

Instalação da biblioteca OpenGL no Dev-C++

Compilador Dev-C++

- O Dev-C++ utiliza o compilador MinGW (Minimalist GNU For Windows). Sua instalação é simples não ocupa muito espaço (menos de 30M).
- O Dev-C++ deve ser instalado na pasta C:

Biblioteca GLUT

Arquivo [glut-devc.zip](#) de março de 2011.

- A biblioteca GLUT é responsável pela criação janelas e o tratamento de seus eventos de forma independente do sistema operacional utilizado. Para instalar a GLUT, siga os passos:
 1. Descompacte o arquivo **glut.h** no diretório **/include/GL** do Dev-C++;
 2. Descompacte o arquivo **libglut.a** e **libglut32.a** no diretório **/lib** do Dev-C++;
 3. Descompacte o arquivo **glut32.dll** no diretório **windows/system**.

Configuração e uso do ambiente

- Para compilar um programa OpenGL você deve:
 1. Criar um projeto vazio **New / Project / Empty Project**;
 2. Digitar o seu código fonte;
 3. Na barra de menu do DEV selecionar **Project / Project Options**;
 4. Na opção **Further object files or link options** escrever: **-lglut32 -lglu32 -lopengl32**
 5. Remover as linhas **#include <gl.h>** ou **#include <glu.h>** do código fonte, deixando apenas o **#include <gl/glut.h>**;
 6. Compilar e executar.

Programa teste

- Inclua o programa [teste_opengl.c](#) em um projeto e execute-o. Caso apareça um quadrado preto em um fundo branco, sua instalação está correta.

[Prev](#)

Instruções para instalação do OpenGL - Linux

[Home](#)[Up](#)