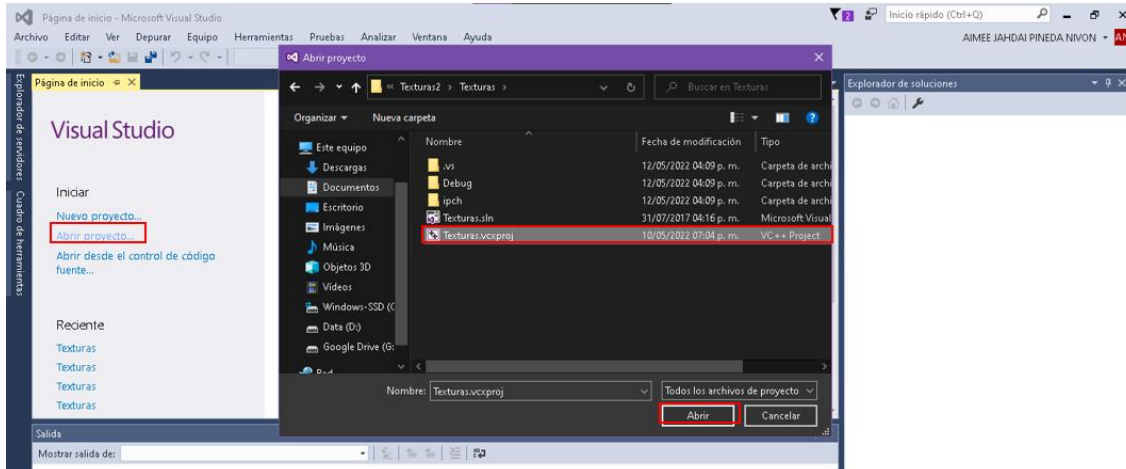


Glut en visual studio community

1.- Descarga e instalación visual studio community 2015 en Windows 10

<https://www.youtube.com/watch?v=ioKWJnN9cWU&t=210s>

2.- Abrir el proyecto



3.- Descargar las librerías

https://www.opengl.org/resources/libraries/glut/glut_downloads.php

GLUT for Microsoft Windows 9X, ME, 2000, NT & XP users

Nate Robins and Paul Mayfield with help from Layne Christensen have implemented the original version of GLUT for Win32 (Windows 95,98,Me,NT,2000,XP). Here's a link to their [GLUT for Windows](#) web page. These pages include GLUT for Win32 dll, lib and header file (everything you need to get started programming with GLUT) and GLUT source code distribution (including a whole slew of great example programs + data).

The most significant update to GLUT is the integration of the X Window System and Win32 versions of GLUT in a single source tree. GLUT works for either Win32 or X11 now. Nate Robins deserves the credit for this merging. To help Win32 users better utilize GLUT, PC-style .zip files are available for download.

[Download the zipped GLUT 3.7 source code distribution: glut37.zip](#)

[Download the GLUT 3.7 image datafile distribution: glut37data.zip](#)

You will need a PC unzip utility that understands long file names to unzip these files correctly. Once you have the file unzipped, consult the README.win file.

If you want just the GLUT header file, the .lib, and .dll files all pre-compiled for Intel platforms, you can simply download the [glutdlls37beta.zip](#) file (149 kilobytes).

You can still download the previous version, GLUT 3.6:

[Download the zipped GLUT 3.6 source code distribution: glut36.zip](#)

[Download the GLUT 3.6 image datafile distribution: glut36data.zip](#)

[Download the GLUT 3.6 headers and pre-compiled libraries: glutdlls36.zip](#)

You can also download pre-compiled GLUT 3.6 libraries for Windows NT Alpha platforms by downloading [glutdllsalpha.zip](#) (82 kilobytes). GLUT for Alpha questions should be directed to Richard Readings (readings@reo.dec.com).

Link directo a la descarga: <https://www.opengl.org/resources/libraries/glut/glutdlls37beta.zip>

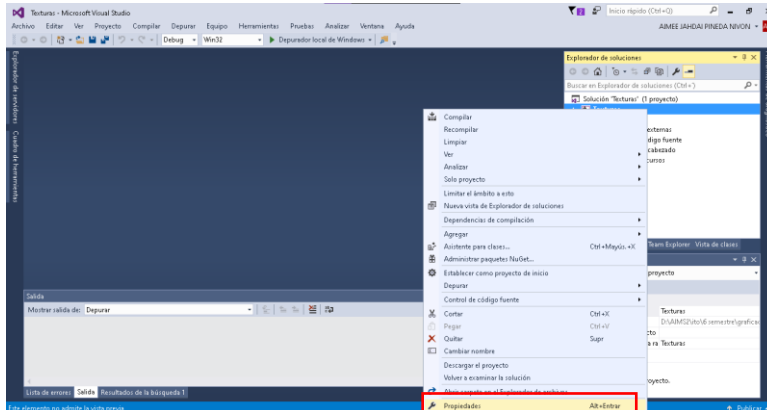
Glut en visual studio community

4.- Importar librerías

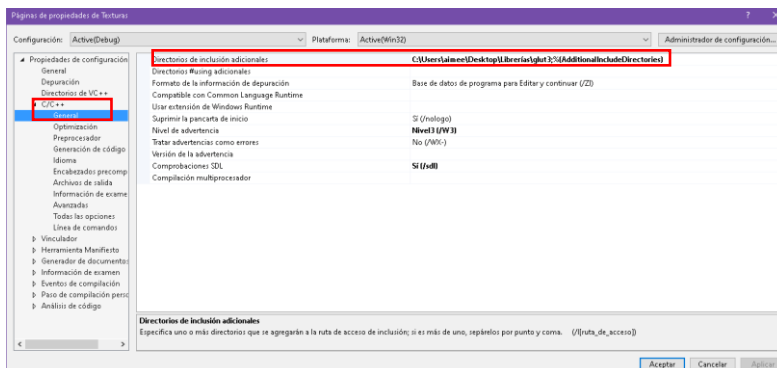
<https://www.youtube.com/watch?v=8p76pJsUP44&t=40s>

Me guie con ese video, pero no lo hice así completamente lo que hice fue:

Descomprimir la carpeta 📁 descargada (con el nombre de glut3) y luego dar click derecho en el nombre del proyecto en el visual y luego dar click en propiedades.

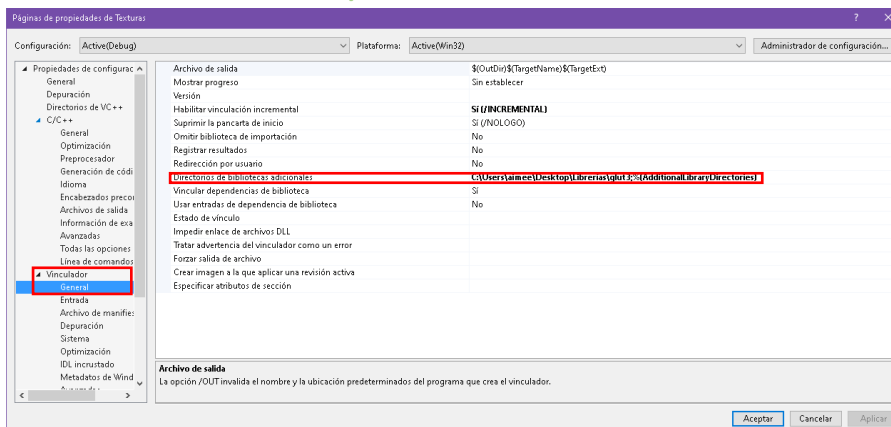


Para después ir a la parte de **C/C++/General** y cambiar la ubicación que tenía el maestro por la donde puse la carpeta descomprimida que descargué en el paso 3.



Después dar click en **aplicar**.

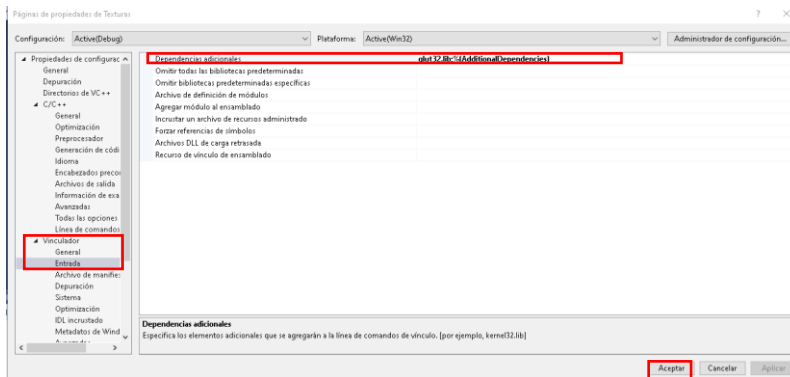
Lo mismo hice en **vinculador/General**



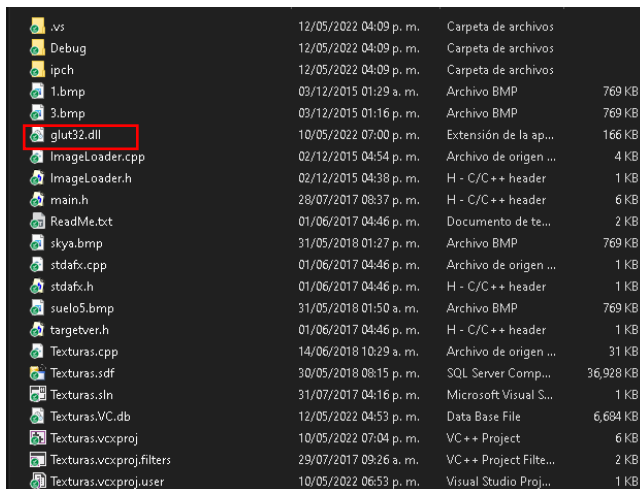
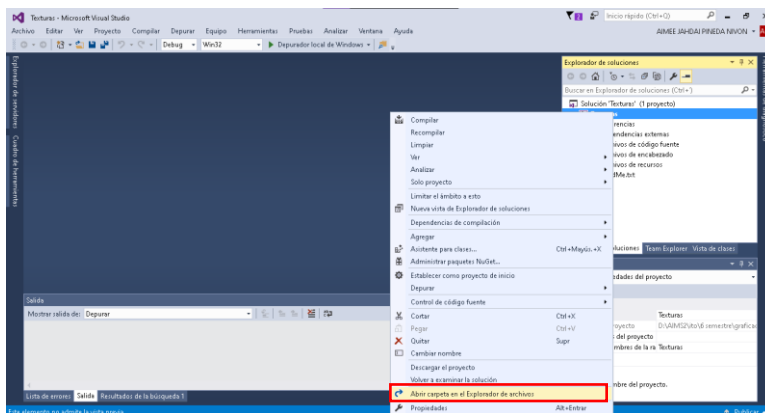
Después dar click en **aplicar**.

Glut en visual studio community

Y en **vinculador/entrada** lo dejé como lo tenía el maestro



Después dar click en **aceptar**. Por último, adentro de la carpeta descargada en el paso 3 hay un archivo que se llama **glut32.dll**. Ese archivo se debe copiar en la ubicación a la que nos lleve dando click en abrir carpeta en el explorador de archivos.



5.- Ejecución

