

## 运行环境

系统: Windows 10 (64位)

## 编译器 (IDE)

Visual Studio 2017

## OpenGL包

GLUT (相关文件在glut64.zip中)

## 文件说明

Project9.exe: 可执行文件

读取3d模型.cpp: 代码

Armadillo.off、cactus.ply、cow.obj: 读取的模型文件

## 运行说明

运行必须保证Armadillo.off、cactus.ply、cow.obj、glut64.dll和可执行文件在同一个文件夹下

若仍出现glut64.dll(glut.dll)丢失问题, 请解压glut64.zip, 进入Release文件夹, 将其中glut64.dll(或glut.dll)放到C:\Windows\System32和C:\Windows\SysWOW64中。  
注意不要重命名可执行文件, 否则可能会出现错误

按键说明 (按键与题目要求的按键不一样):

按住鼠标左键: 放大;  
按住鼠标右键: 缩小;  
按住滚轮并移动鼠标: 旋转;  
w、s: 上下平移;  
a、d: 左右平移;  
q、e: 前后平移;  
(注意, 进行旋转之后, “上下左右前后”会发生改变)  
1: 读取文件1;  
2: 读取文件2;  
3: 读取文件3;  
4: 改变显示模式 (一开始的显示模式是Flat lines)

## 编译说明:

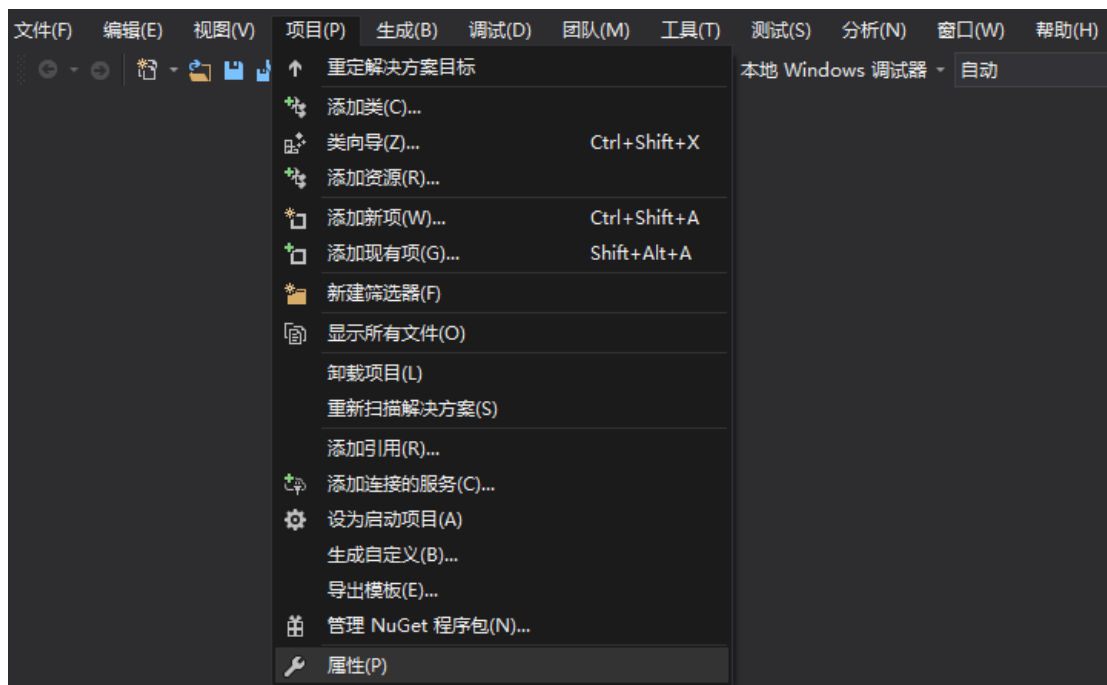
1、安装OpenMesh (安装文件为OpenMesh-7.1-VS2017-64-Bit-no-apps.exe), 记录下安装路径

2、解压glut64.zip

3、新建VS空项目, 将“读取3d模型.cpp”添加进去。4、将项目改成Release、x64版本



5、点击项目->属性->常规, 记住你的Windows SDK版本



6、将glut.h放到C:\Program Files (x86)\Windows Kits\10\Include\10.0.15063.0\um\gl中

(注意, Include后面的路径也会有所不同, 我的Windows SDK版本为10.0.15063.0, 这时候只需要搜索文件夹gl即可)

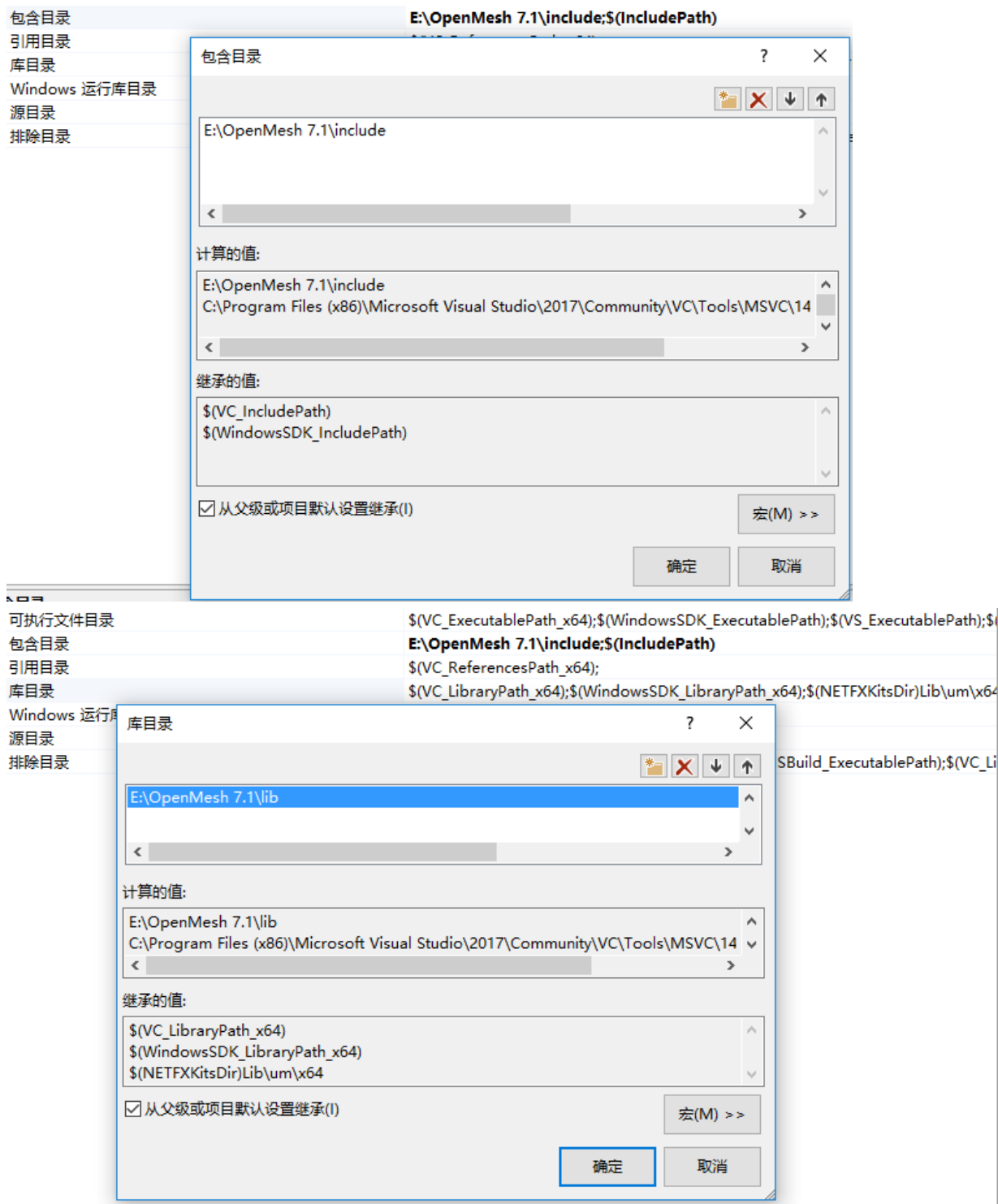
7、将glut.lib, glut32.lib, glut64.lib放到C:\Program Files (x86)\Windows Kits\10\Lib\10.0.15063.0\um\x64中

(注意, Include后面的路径也会有所不同, 我的Windows SDK版本为10.0.15063.0, 这时候只需要搜索文件夹x64即可)

8、将glut.dll、glut32.dll、glut64.dll放到C:\Windows\SysWOW64中。

(glut64.dll可能还需放到C:\Windows\System32中)

9、回到你新建的空项目, 项目->属性->VC++目录中, 在包含目录一项加上[OpenMesh]\include, 在库目录一项加上[OpenMesh]\lib  
([OpenMesh]是你OpenMesh的安装路径, 例如我的是E:\OpenMesh 7.1\)

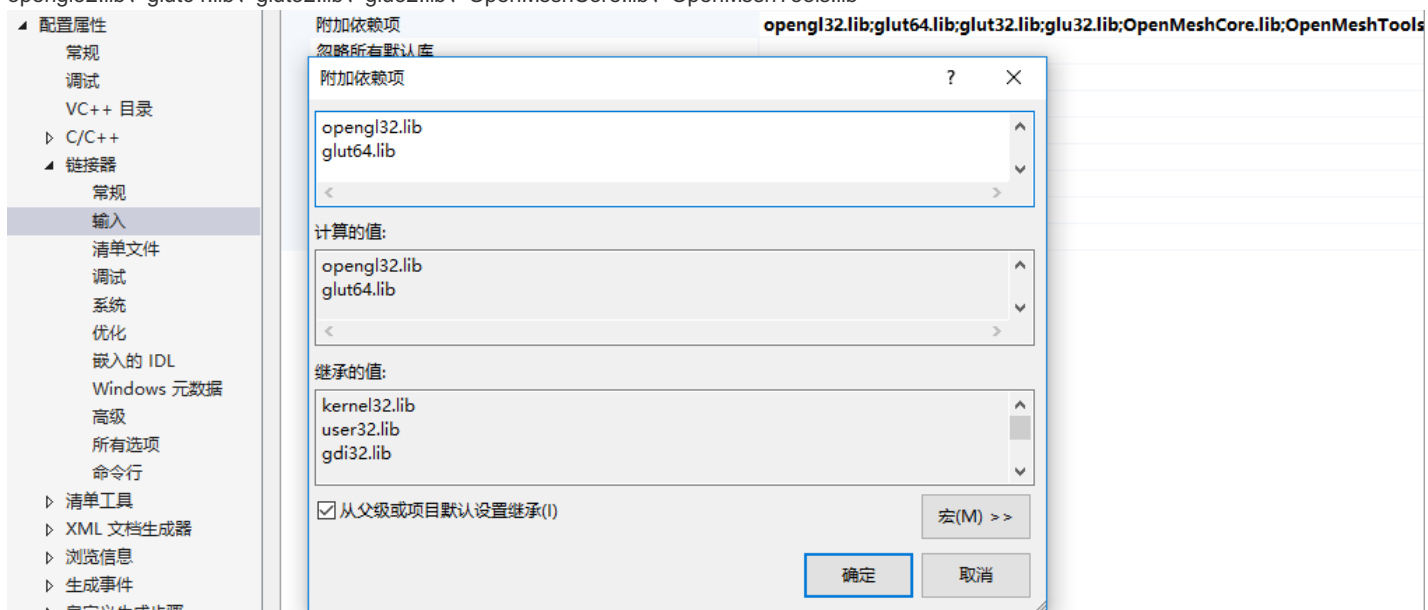


10、项目->属性->C/C++->预处理器->预处理器定义中，加入USEMATH\_DEFINES



11、项目->属性->链接器->输入->添加依赖项中，加入

opengl32.lib、glut64.lib、glut32.lib、glu32.lib、OpenMeshCore.lib、OpenMeshTools.lib



## 结果

结果见Result.mp4