

. . paulocweger.wordpress.com . .

Computer and Technology

Configurando OpenGL no CodeBlocks

Primeiramente faça o download do CodeBlocks com o Mingw aqui.

Depois baixe o FreeGlut para Mingw aqui.

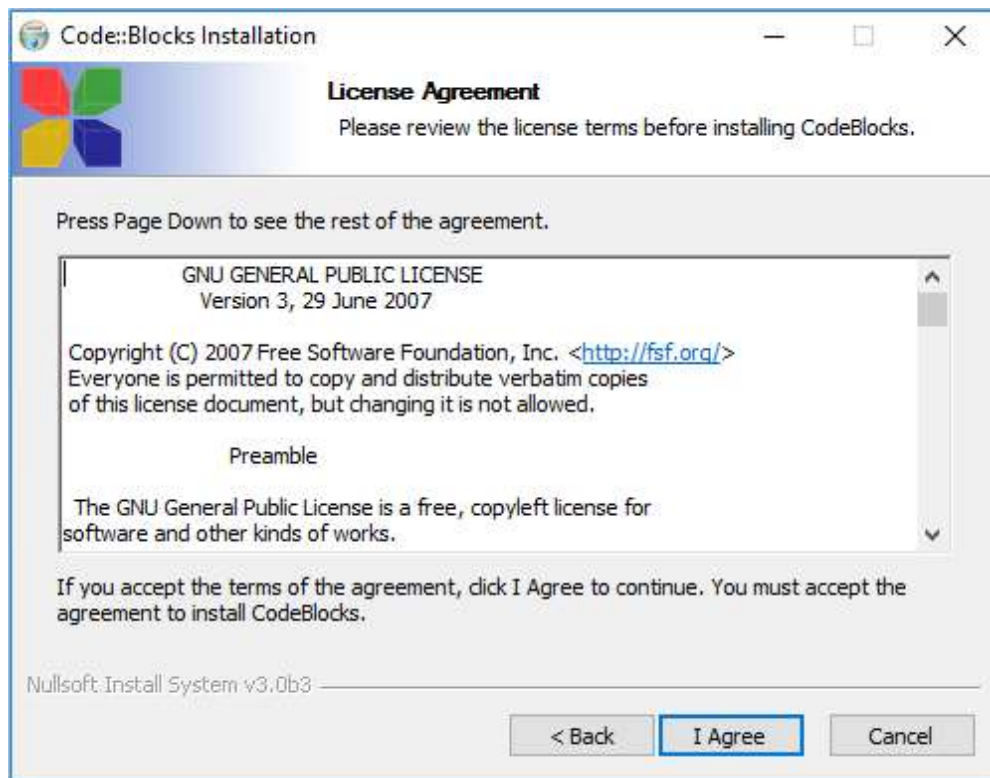
Após baixar o FreeGLUT, descompacte num diretório qualquer. Poder Ser em “Downloads”.

Instale o CodeBlocks, siga as telas a seguir:

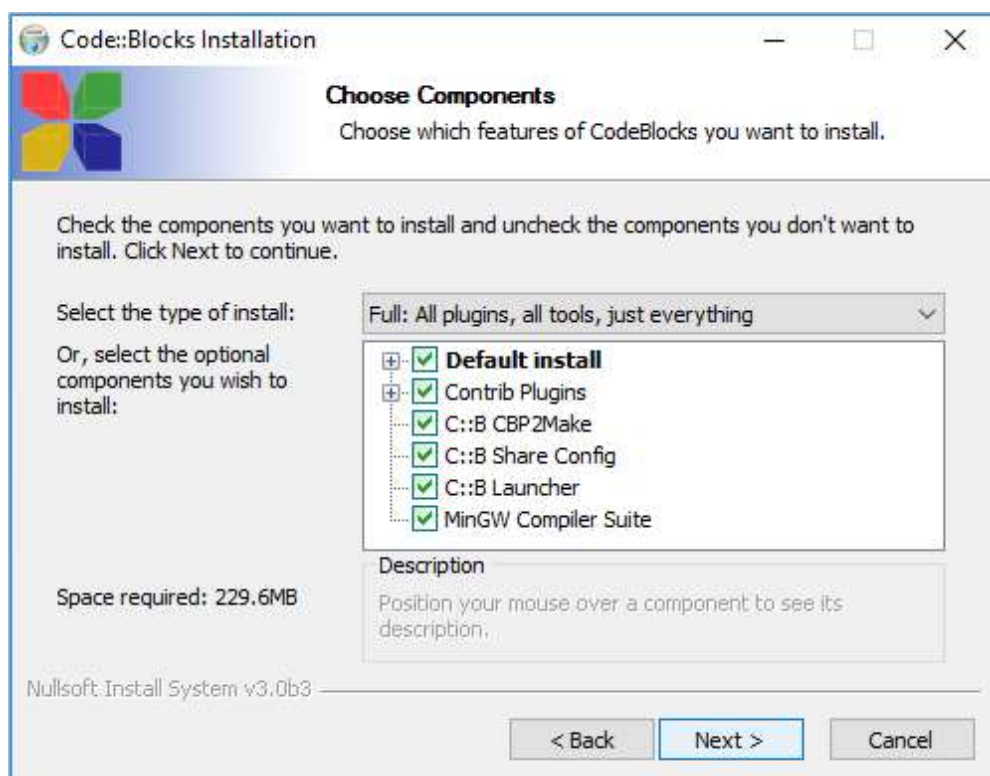
1.



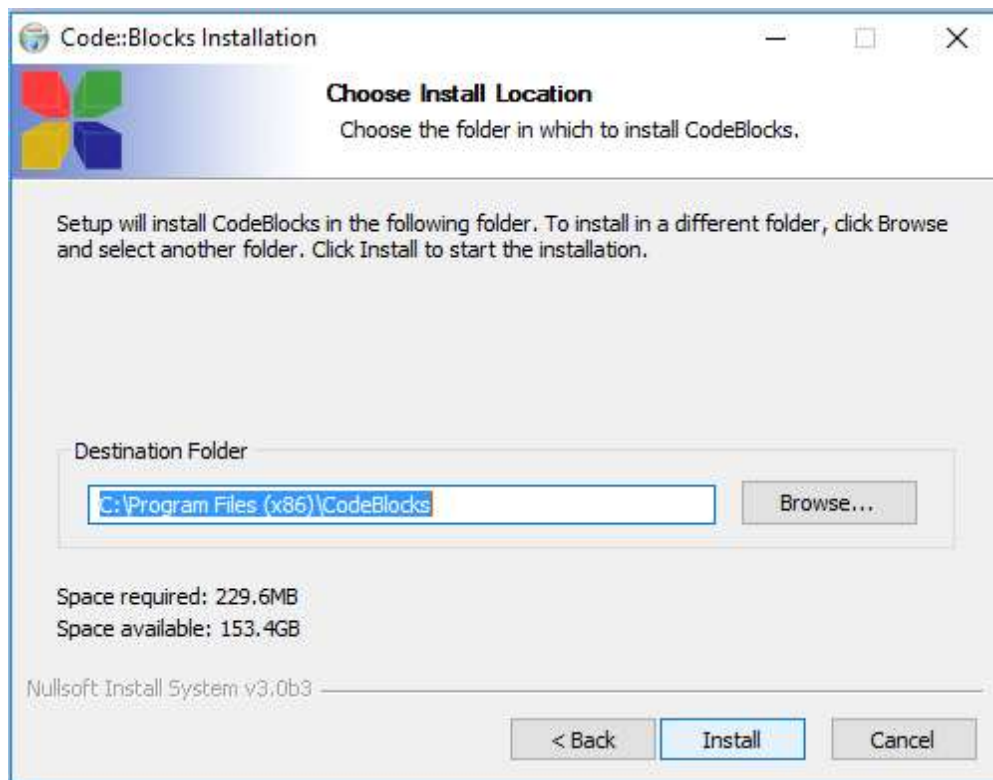
2.



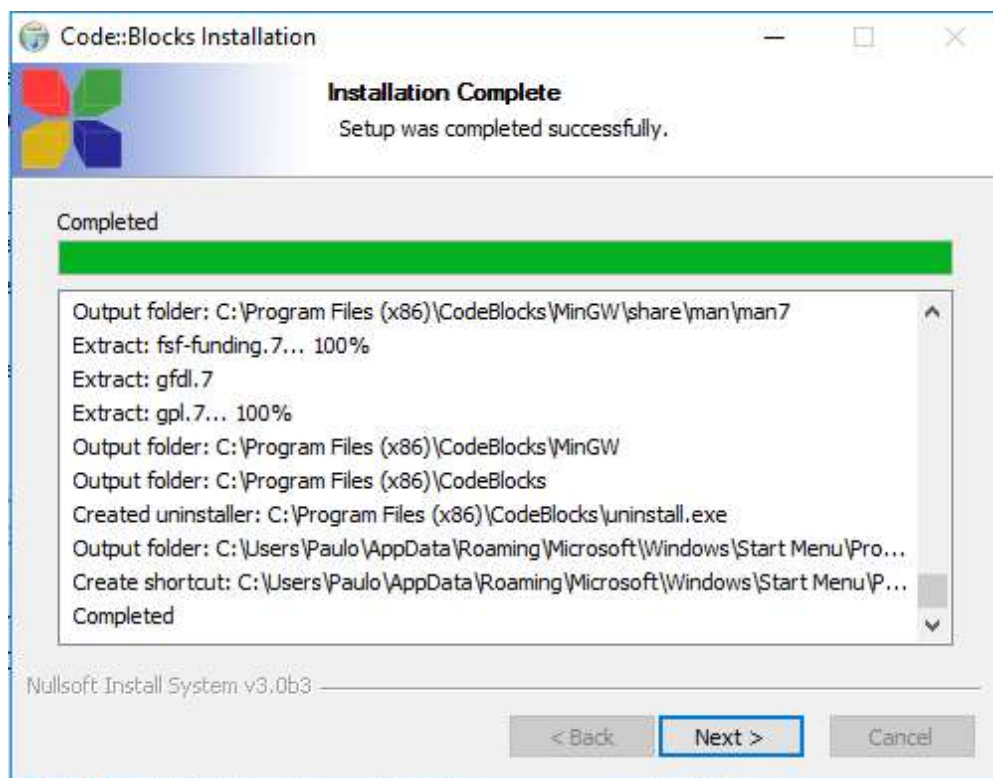
3.



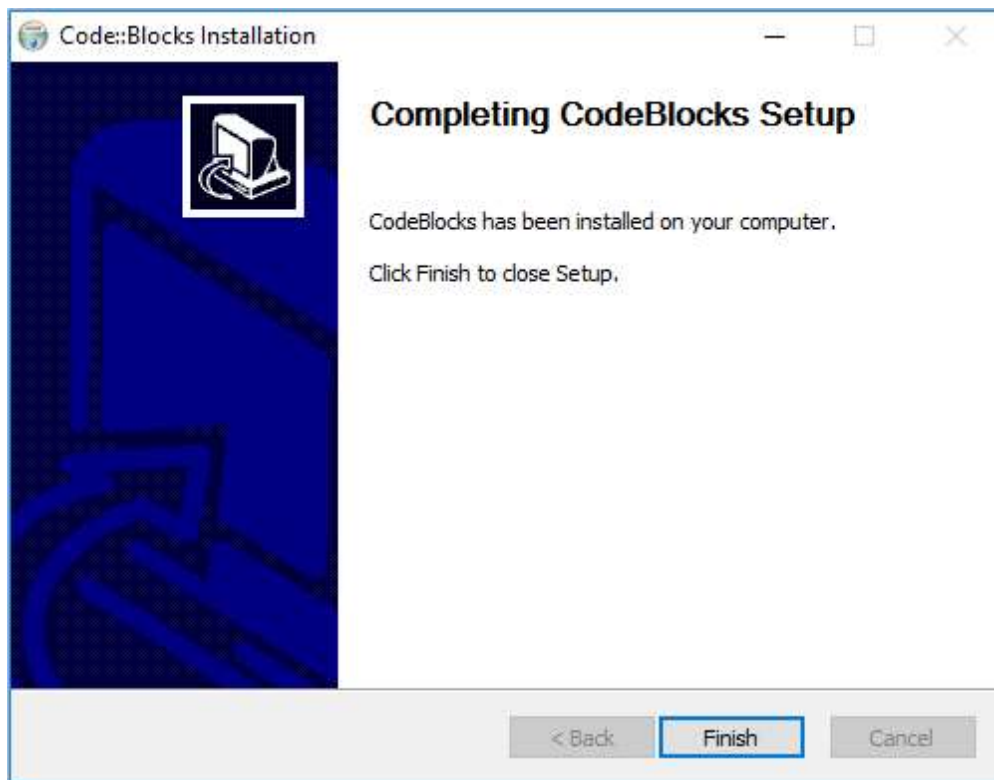
4.



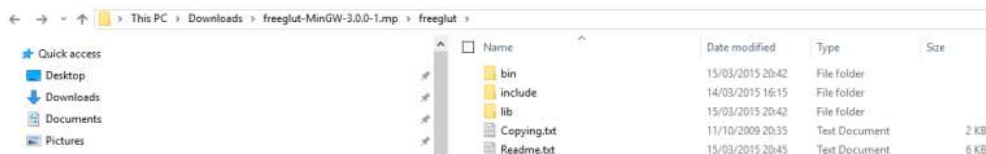
5.



6.



Após terminar de instalar o CodeBlocks, vá para o diretório onde você baixou o FreeGLUT e descompacte o arquivo .zip. Vai aparecer três pastas, copie as três e cole em “C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW”

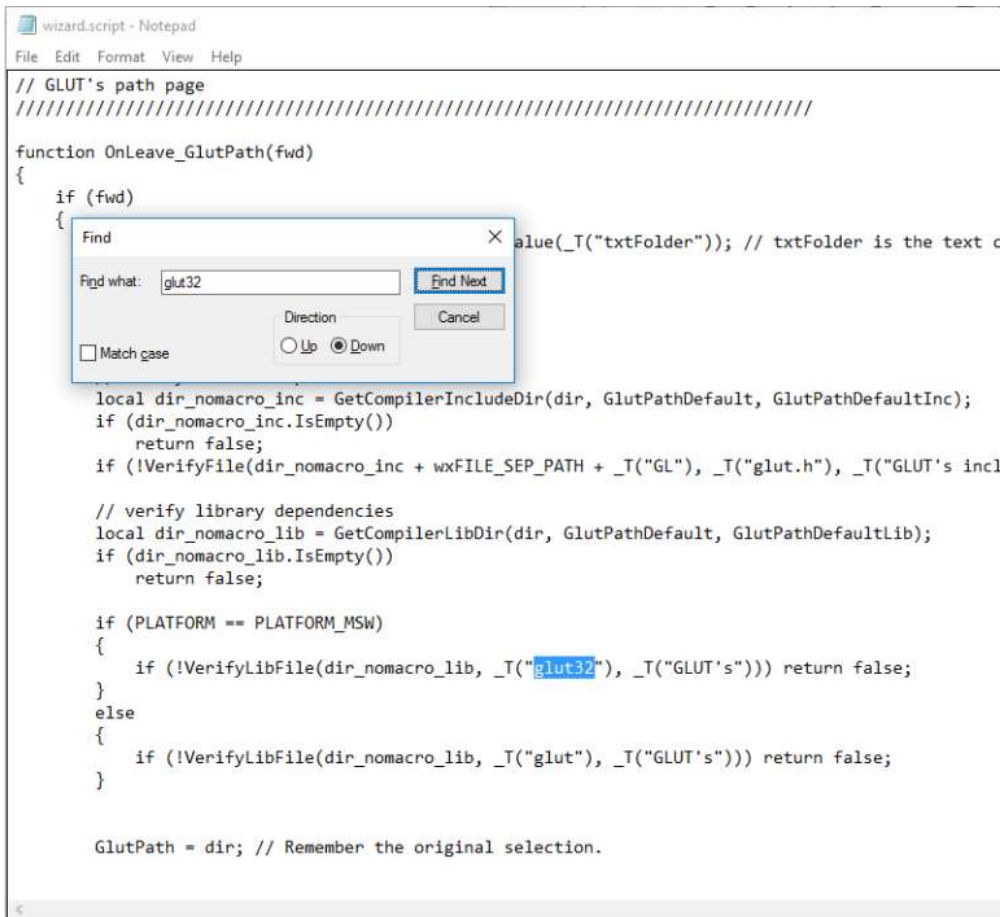


Após ter feito isso, volte na pasta de download do FreeGLUT-MinGW e entre no diretório “bin” e localize o arquivo “freeglut.dll”, copie e cole em “C:\Windows”. "C:\windows\System32"
"C:\windows\SysWOW64"

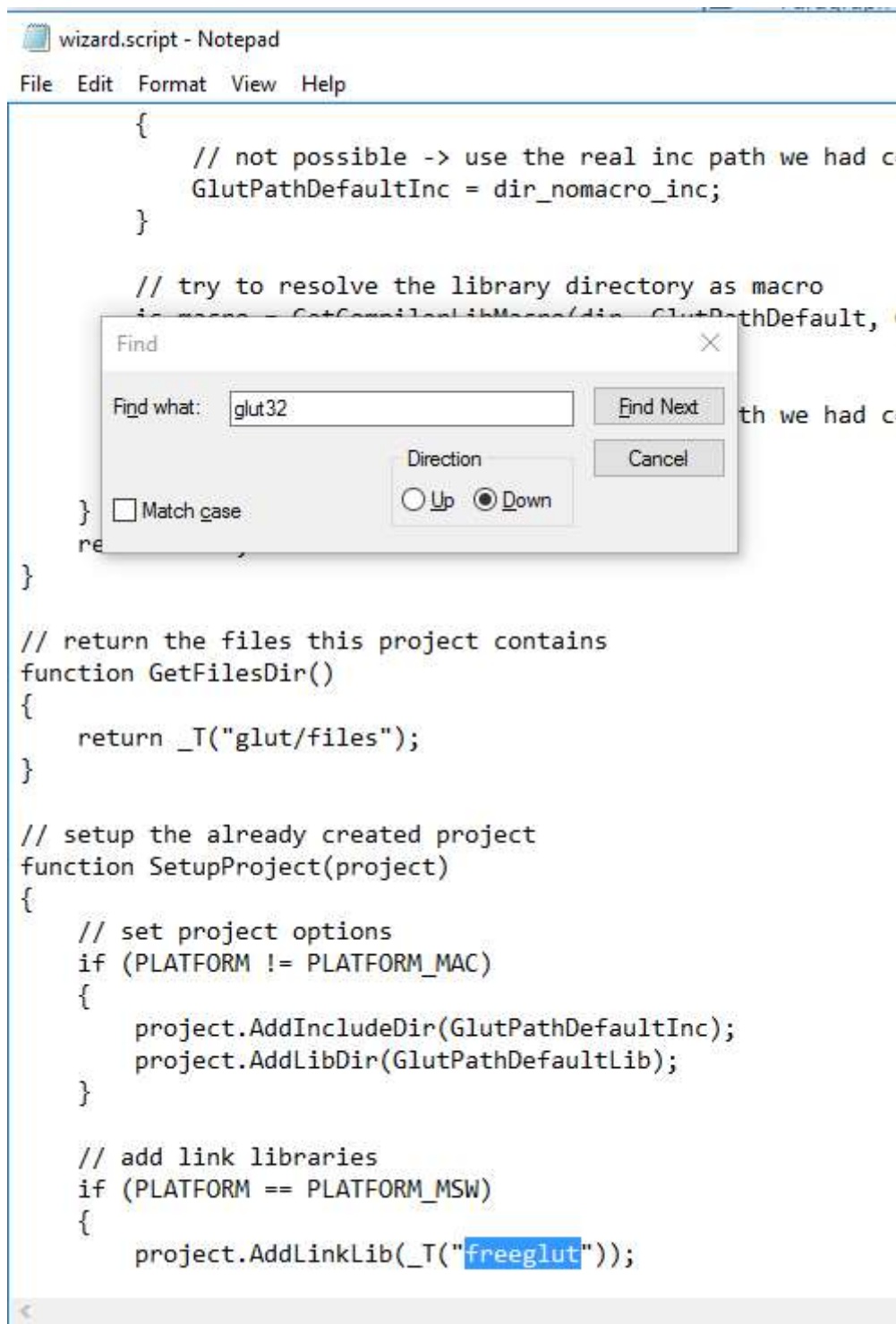
Após essas etapas, resta fazer o CodeBlocks “enxergar” o FreeGLUT. Para isso, entre no seguinte diretório “C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\share\CodeBlocks\templates\wizard\glut” e localize o seguinte arquivo “wizard.script”.

Abra o notepad em modo “Administrador” e depois abra o arquivo citado acima.

Localize o parâmetro “glut32” no arquivo aberto com o notepad:



Substitua todas as entradas com “freeglut”:



Após ter feito isso, clique em salvar para manter as alterações.

Por último, entre no diretório "C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\share\CodeBlocks\templates" e localize o arquivo "glut.cbp", abra-o com o notepad em modo "Administrador", localize no arquivo, o parâmetro "glut32", ao achar, substitua por "freeglut", após isso, salve e feche o arquivo.

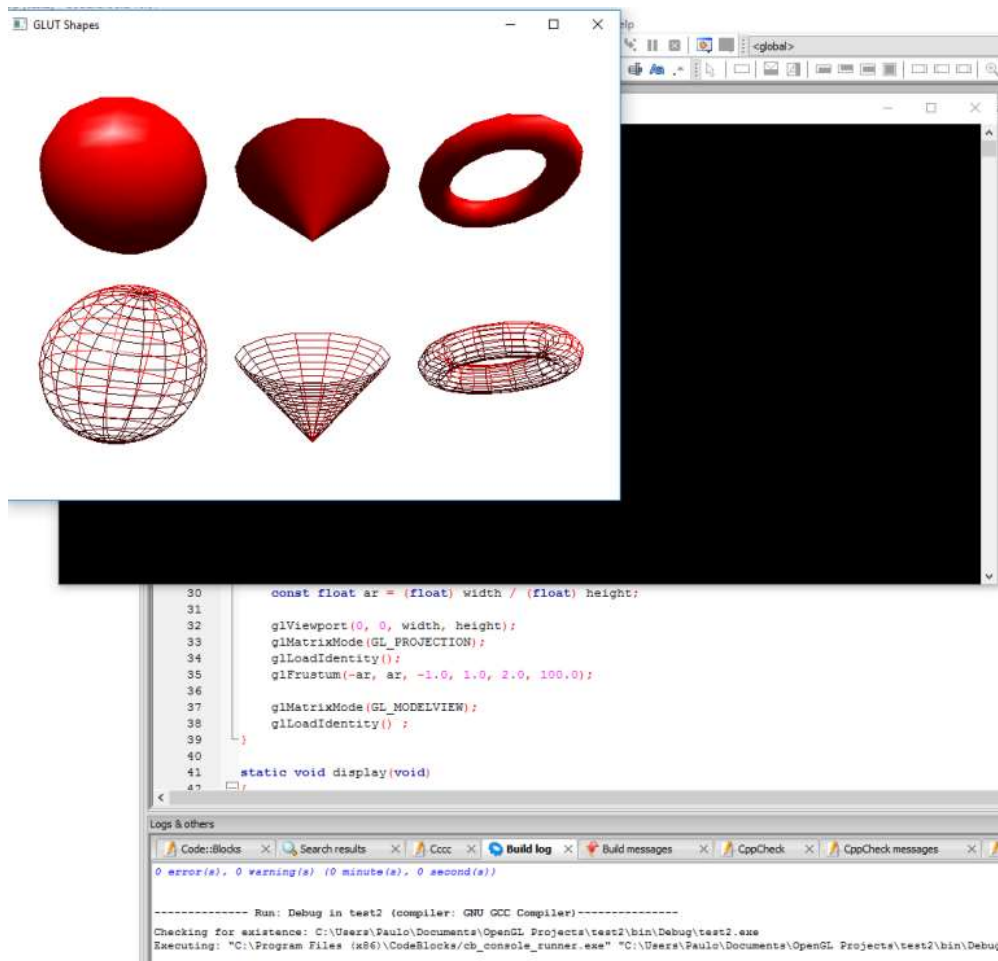
Agora está tudo pronto e configurado, vamos testar se o OpenGL está corretamente configurado e instalado com o CodeBlocks. Para isso, abra o CodeBlocks.

Siga esses passos:

1. Crie um novo projeto
2. Projeto GLUT
3. Dê um nome qualquer para o projeto
4. Vá na classe "main.cpp" e clique duas vezes sobre ela.

5. Compile e execute.

Deve aparecer a seguinte tela:



Pronto! Você já pode sair programando no CodeBlocks com OpenGL.

Caso tenha dúvidas, poste um comentário na seção abaixo.

Até mais um tutorial!

~ by paulocweger on May 28, 2016.

Posted in Uncategorized

Blog at WordPress.com. Do Not Sell My Personal Information