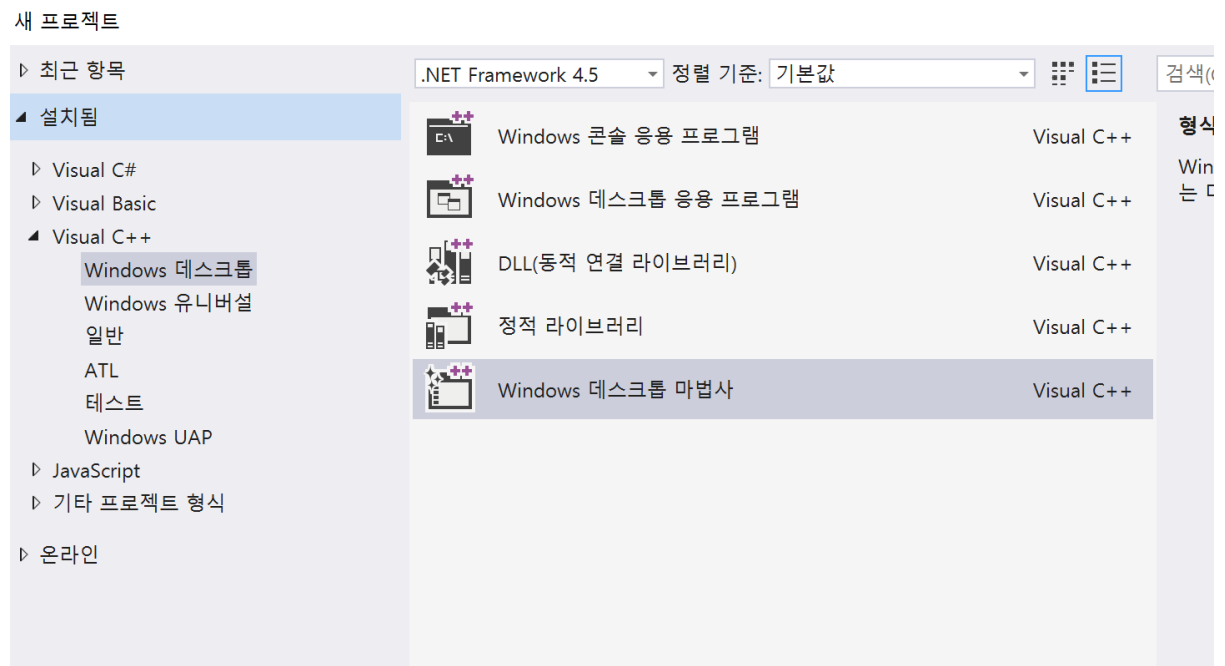


1) Visual Studio 2017 사용 (설치가 안되어 있다면 해당 버전을 다운로드 받아 설치)

2) 첨부 파일 "C_usr_local_OpenGL.zip"의 압축을 풀어 dll, include, 그리고 lib 디렉토리를 C:\usr\local\OpenGL 디렉터리에 복사

3) Visual Studio 2017을 실행하여 "파일->새로 만들기 -> 프로젝트" 선택

4) "Visual C++ ->Windows 데스크톱 -> Windows 데스크톱 마법사" 선택 후, "이름(N)"에 생성할 프로젝트 이름(이번 경우에는 "3.0.Simple2DTransArrowMouse_GL")을 입력하고, 해당 디렉터리가 저장될 위치를 "위치(L)"에 입력



5) "솔루션용 디렉터리 만들기(D)" 항목만 체크한 상태에서 "확인" 선택

6) "콘솔 응용 프로그램(.exe)" 선택 상태에서 "빈 프로젝트" 항목만 체크한 상태에서 (나머지는 모두 체크 해제) "에서 확인" 선택

x

Windows 데스크톱 프로젝트

응용 프로그램 종류(T):

콘솔 응용 프로그램(.exe)

다음에 대한 일반 헤더 추가:

☐ ATL(A)

☐ MFC(M)

추가 옵션:

☒ 빈 프로젝트(E)

☐ 내보내기 기호(X)

☐ 미리 컴파일된 헤더(P)

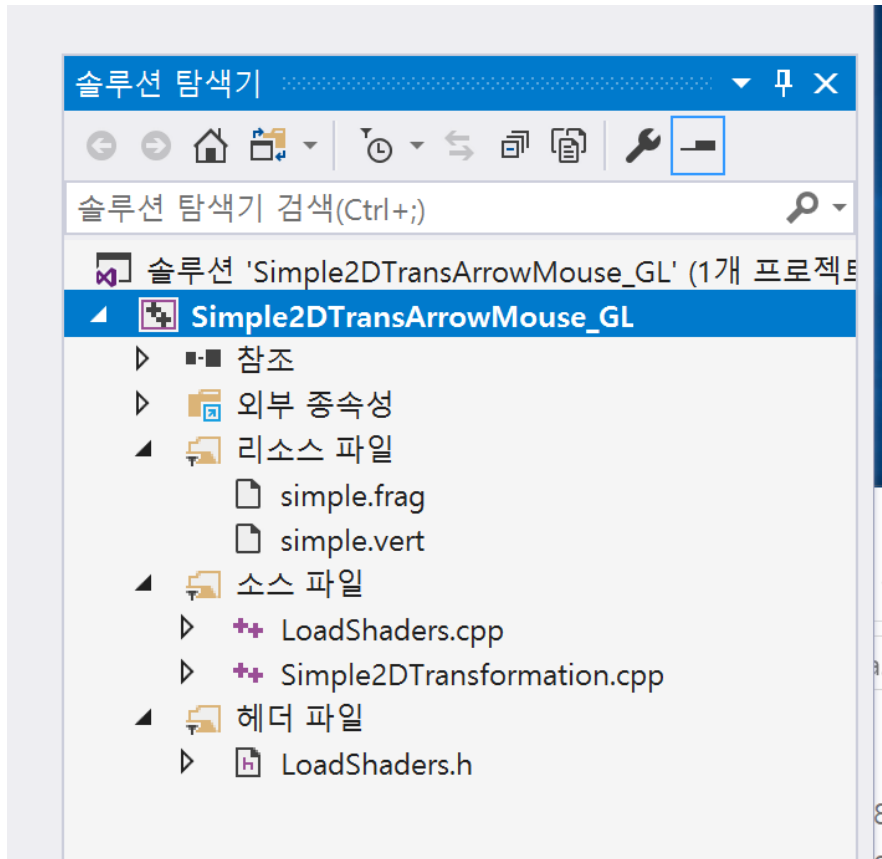
☐ SDL(Security Development Lifecycle) 검사(C)

확인

취소

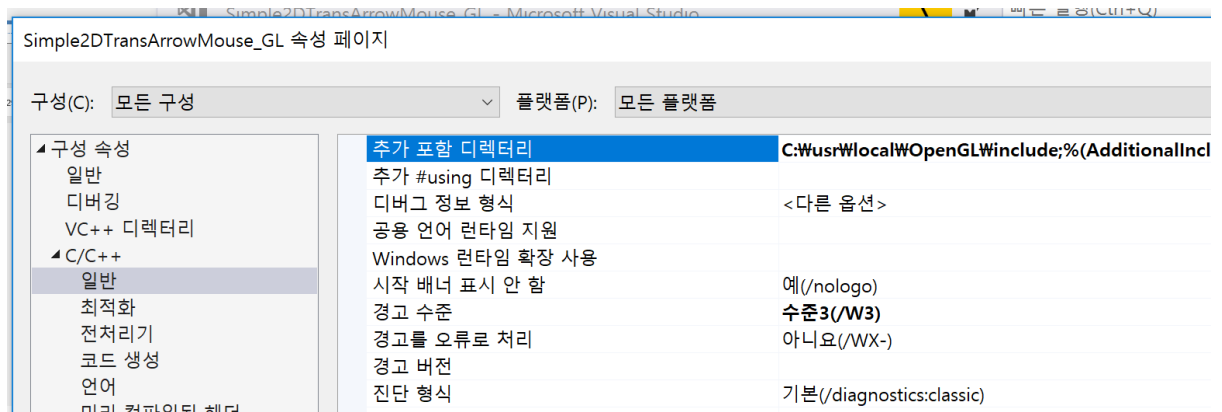
7) 첨부 파일 "3.0.Simple2DTransArrowMouse_GL.zip"의 압축을 풀어 파일 "Simple2DTransformation.cpp"과 "Shaders"를 프로젝트 디렉터리 "Simple2DTransArrowMouse_GL" 아래의 솔루션 디렉터리 "Simple2DTransArrowMouse_GL"에 복사

8) "Simple2DTransformation.cpp"과 "Shaders/LoadShaders.cpp" 파일을 Visual Studio의 솔루션 탐색기의 "소스 파일"에 첨부/"LoadShaders.h" 파일을 솔루션 탐색기의 "헤더 파일"에 첨부/나머지 셰이더 파일들("vert"와 "frag"로 끝나는 파일들)을 솔루션 탐색기의 "리소스 파일"에 첨부

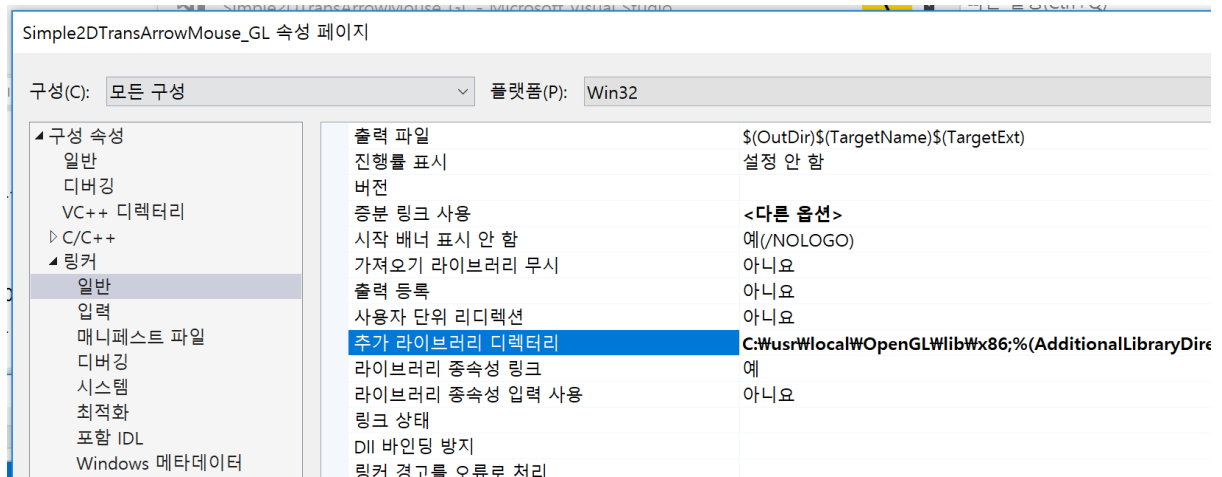


9) Visual Studio의 "프로젝트 -> 속성"을 선택하여 속성 창 오픈

10) "모든 구성" 구성과 "모든 플랫폼" 플랫폼을 선택한 상태에서, "C/C++ -> 일반 -> 추가 포함 디렉터리"를 선택한 후 "C:\Wusr\local\OpenGLWininclude" 추가

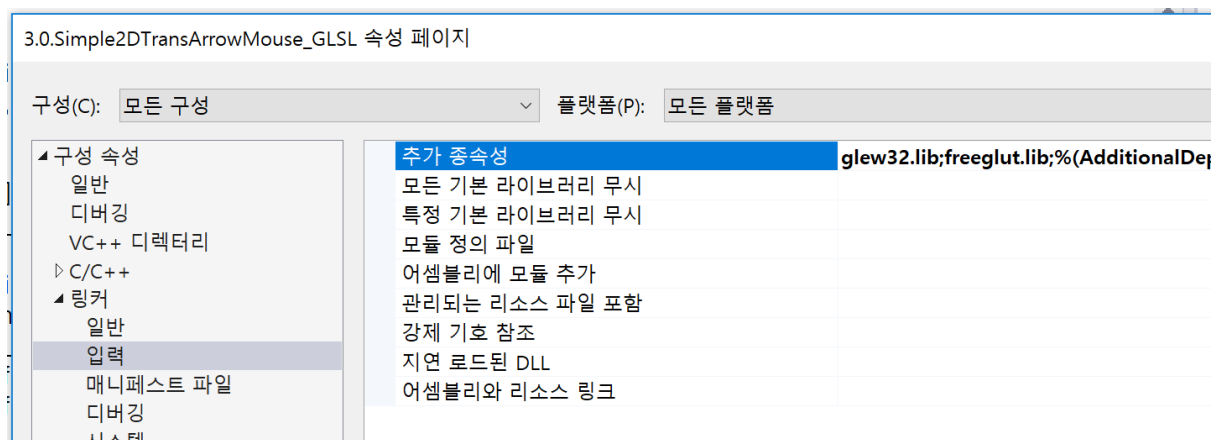


11) "모든 구성" 구성과 "Win32" 플랫폼 (32비트)을 선택한 상태에서, "링커 -> 일반 -> 추가 라이브러리 디렉터리"를 선택한 후 "C:\Wusr\local\OpenGLWinlib\wx86" 추가



12) "모든 구성" 구성과 "x64" 플랫폼 (64비트)을 선택한 상태에서, "링크 -> 일반 -> 추가 라이브러리 디렉터리"를 선택한 후 "C:\Wusr\local\OpenGL\lib\Wx86_64" 추가

13) "모든 구성" 구성과 "모든 플랫폼" 플랫폼을 선택한 상태에서, "링크 -> 입력 -> 추가 종속성"을 선택한 후 "glew32.lib"과 "freeglut.lib"을 추가



14) 프로그램을 컴파일 한 후 필요한 dll 파일을 해당 "Debug" 디렉터리나 "Release" 디렉터리에 복사한 후 실행함. 즉 컴파일 시 "x86" (32비트)을 선택하였을 경우 "C:\Wusr\local\OpenGL\dll\Wx86" 디렉터리의 dll 파일을 복사하고, "x86" (64비트)을 선택하였을 경우 "C:\Wusr\local\OpenGL\dll\Wx86_64" 디렉터리의 dll 파일을 복사함.