

glut 配置说明

glut 是基于 OpenGL 的第三方实用工具库 OpenGL Utility Toolkit，包括：

头文件：glut.h

导出库文件：glut.lib, glut32.lib

动态链接库文件：glut.dll, glut32.dll

glut 配置步骤：

第一步：配置.h 文件

在 Visual Studio 的安装目录，如 Visual Studio 2015 安装目录为：D:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 14.0\VC\include，如下图 1 所示。

找到“VC”-->“include”目录，新建 GL 文件夹，在 GL 文件夹下新建 glut 文件夹，将 glut.h 头文件放入 glut 文件夹下，如图 2 所示。

在

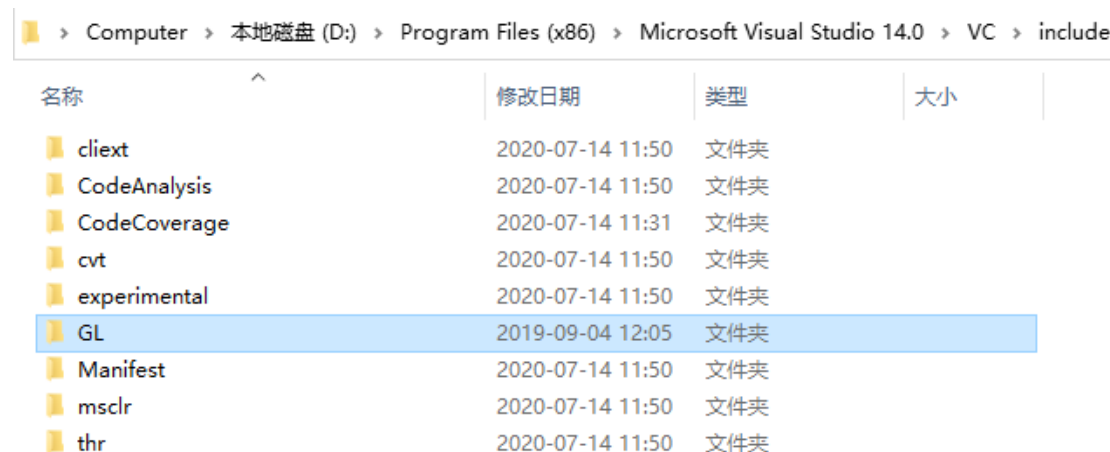


Figure 1 shows the file explorer view of the Visual Studio installation directory. The path is: Computer > 本地磁盘 (D:) > Program Files (x86) > Microsoft Visual Studio 14.0 > VC > include. The table below lists the contents of the 'include' folder.

名称	修改日期	类型	大小
cliext	2020-07-14 11:50	文件夹	
CodeAnalysis	2020-07-14 11:50	文件夹	
CodeCoverage	2020-07-14 11:31	文件夹	
cvt	2020-07-14 11:50	文件夹	
experimental	2020-07-14 11:50	文件夹	
GL	2019-09-04 12:05	文件夹	
Manifest	2020-07-14 11:50	文件夹	
msclr	2020-07-14 11:50	文件夹	
thr	2020-07-14 11:50	文件夹	

图 1

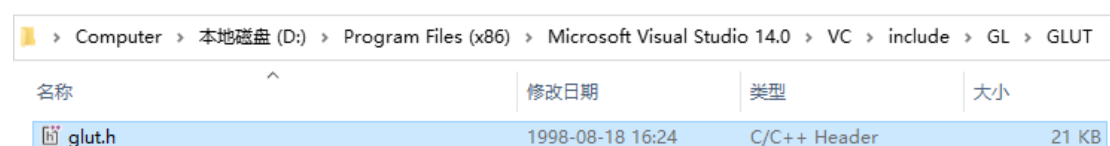


Figure 2 shows the file explorer view of the Visual Studio installation directory. The path is: Computer > 本地磁盘 (D:) > Program Files (x86) > Microsoft Visual Studio 14.0 > VC > include > GL > GLUT. The table below lists the contents of the 'GLUT' folder.

名称	修改日期	类型	大小
glut.h	1998-08-18 16:24	C/C++ Header	21 KB

图 2

第二步：配置.lib 文件

在 Visual Studio 安装目录下，找到 lib 文件夹，将 glut.lib, glut32.lib 均放入该文件夹下，如图 3 所示。

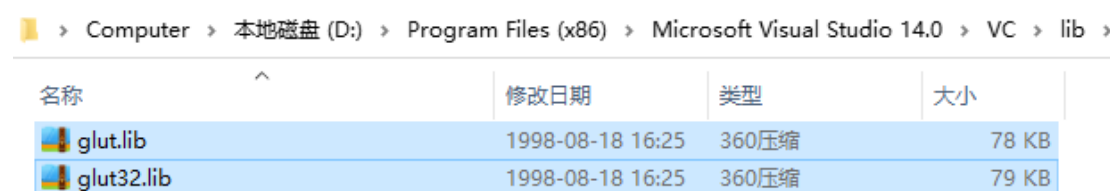


Figure 3 shows the file explorer view of the Visual Studio installation directory. The path is: Computer > 本地磁盘 (D:) > Program Files (x86) > Microsoft Visual Studio 14.0 > VC > lib. The table below lists the contents of the 'lib' folder.

名称	修改日期	类型	大小
glut.lib	1998-08-18 16:25	360压缩	78 KB
glut32.lib	1998-08-18 16:25	360压缩	79 KB

图 3

第三步：配置.dll 文件

将 glut.dll 放入 C:\Windows\System32 文件夹下，如图 4 所示。

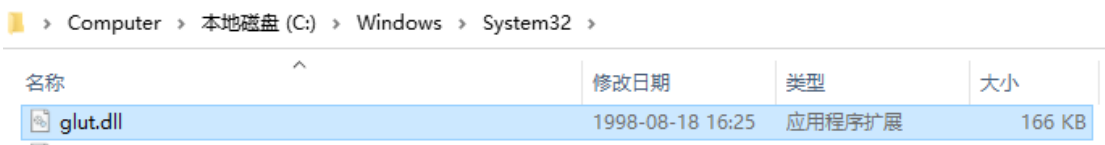


图 4

将 glut32.dll 放入 C:\Windows\SysWOW64 文件夹下，如图 5 所示。

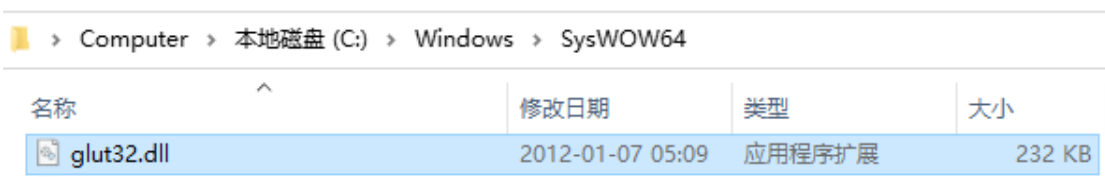
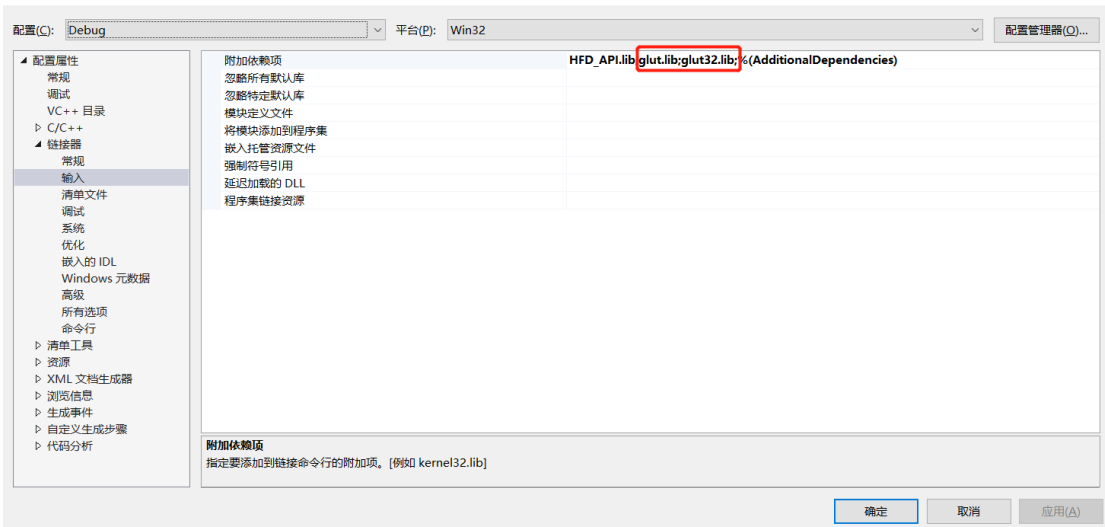


图 5

为了防止出错，可以在 System32 与 SysWOW64 文件夹下，都同时放 glut.dll 与 glut32.dll，这样可以保证不出错。

第四步：工程中的使用

在使用时，在工程中，属性→配置→链接器→输入中，找到附加依赖项，在其中输入 glut.lib 与 glut32.lib，确定即可，如图 6 所示。



最后，在工程.cpp 文件中，只要把 glut.h 头文件包含进来
`#include<GL\glut\glut.h>`，之后可以即可调用 glut 库中的函数来完成 OpenGL 的图像绘制。