

opengl 설치방법 간단 명료 정리 (Window 10 버전)

ENAS만판다 2020. 10. 6. 15:54

glut_3.7.6_bin.zip
0.11MB

freeglut-MSVC-3.0.0-2.mp.zip
0.20MB

window 버전 별로, visual studio 버전별로, glut 버전별로 설치 방법이 많이 많다.

이 글로 한번에 정리하겠다.

우선 두 파일 다운로드 한다.

여기서 말이 많은데,

로컬디스크/Program Files(x86)/ 에 들어가면

Windows Kits 에 넣으라는 사람도 있고, Microsoft SDKs폴더로 경로 잡는 사람도 있다.

내가 알기로는 Windows Kits 폴더가 맞다.

일단 내가 하라는 방법대로 한 다음!!! 그 다음 안될 경우 어떻게 해야하는 지도 알려주겠다.

1. Include 넣기!!!

로컬디스크/Program Files(x86)/Window Kits/ 에 들어가자

들어가면, 어떤 사람은 폴더가 8만 있는 사람도, 10만 있는 사람도 있을 것이다.

그럼 그냥 둘 다 해주면 된다.

8 부터 설명하겠다.

내꺼는 8이 아니라 8.1로 되어있다.

로컬디스크/Program Files(x86)/Window Kits/8.1/Include/um 에 들어가자

(자기는 um폴더가 무슨 10.~~~~ 폴더 안에 있다고? 그럼 거기로 들어가서 um으로 들어가자)

(이런 경우에는 10.~~~ 폴더가 3개 있으면, 그 3개 폴더 이 과정을 반복해줘야한다.)

> 내 PC > 로컬 디스크 (C:) > Program Files (x86) > Windows Kits > 8.1 > Include > um		
이름	수정한 날짜	
gl	2020-09-18 오후 3:17	
_dbdao.h	2013-06-18 오전 5:38	
AccCtrl.h	2013-06-18 오전 5:26	
access.idl	2013-06-18 오전 5:20	
...	...	

여기에 gl 폴더가 없다면 폴더를 생성해주고, **그 안에** GL.h, GLU.h, glut.h, freeglut.h, freeglut_ext.h, freeglut_std.h, 를 모두 넣어주자.

마지막으로, 이거를 10에도 똑같이 해주자는 거다.

근데 혹시 10에 um이 없다? 그럼 솔직히 8만 해도 되는 걸로 알고있지만... 불안하면 um이 없어도 urct 뭐 이렇게 있어도 넣어줘도 상관은 없다.

2. Lib 넣기!!!

이번에는 Lib로 들어가서 똑같이 um폴더에 들어간다.

Lib 다음에 um이 없다고?

그럼 um 나올때까지 폴더를 들어가면 된다.

(나도 winv6.3 이라는 폴더안에 있었다.)

▶ 내 PC ▶ 로컬 디스크 (C:) ▶ Program Files (x86) ▶ Windows Kits ▶ 8.1 ▶ Lib ▶ winv6.3 ▶ um		
이름	수정한 날짜	
arm	2018-04-03 오후 3:36	
x64	2018-04-03 오후 3:36	
x86	2020-09-18 오후 3:18	

아니? 3개나 있네?

어떤 컴퓨터는 1개만, 어떤 컴퓨터는 5개가 있는 경우도 있다.

모~~두 넣어주자.

x86이든 x64든 arm이든 모두 안에 넣어주는거다. 더 있으면 더 넣어주시고.

glut32.lib , freeglut.lib

단!!!! 내가 올린 파일 중에, freeglut은 lib/x64/freeglut.lib와 lib/freeglut.lib가 있을 것이다.

그럼 x64/freeglut.lib는 um/x64/안에다가 넣어주고, 나머지는 모두 lib/freeglut.lib로 넣어주자.

include를 넣었을 때와 마찬가지로 10에도 똑같이 해주자.

근데 혹시 10에 um이 없다? 그럼 솔직히 8만 해도 되는 걸로 알고있지만... 불안하면 um이 없어도 urct 뭐 이렇게 있어도 넣어줘도 상관은 없다.

2. DLL 넣기!!!

여기가 핵심 포인트...

왜 오류가 생기는 지 잘 보면, 위의 과정에서 변수가 많지만,

여기에서 생기는 오류가 크다.

로컬디스크/Windows/ 로 들어가보자.

그럼 어떤 글은 System32에 넣으라고 할 것이고, 어떤 글은 SysWOW64로 넣으라고 할 것이다.

정답은?

두 개 다 넣어주는 것!!!!

Windows/System32/ 여기에

glut32.dll

freeglut.dll

넣어주고

Windows/SysWOW64/ 여기에도

glut32.dll

freeglut.dll

넣어준다.

(여기서의 freeglut.dll은 bin/x64/freeglut.dll이다. system32에는 bin/freeglut.dll을 넣어줄것)

여기까지 하면 다 한거다.

우리가 알아둬야할 핵심은,

1. Window SDK가 아닌 Window Kits 라는 점.
2. Include와 Lib안에 있는 비슷한 폴더면 모두 넣어줘야한다는 점. (um이라던지 등등)
3. System32와 SysWOW64 모두 dll 파일을 넣어줘야한다는 점.

이거다.

만약에 안될경우?

Window SDK에도 똑같이 넣어주고, 비슷한 폴더에 다 넣었는지 확인부터 해보자.

여기서 마지막으로 opengl 프로젝트 생성까지만 말해주겠다.

1. 프로젝트 생성

꼭 Win32 콘솔 응용으로 생성하자. 빈프로젝트로 하지말자!!!!

근데 Wind32 콘솔 응용이 없다고?

Win32 Application, Win32 App, Win Application 비슷한 거 있지? 그걸로 하면 된다.

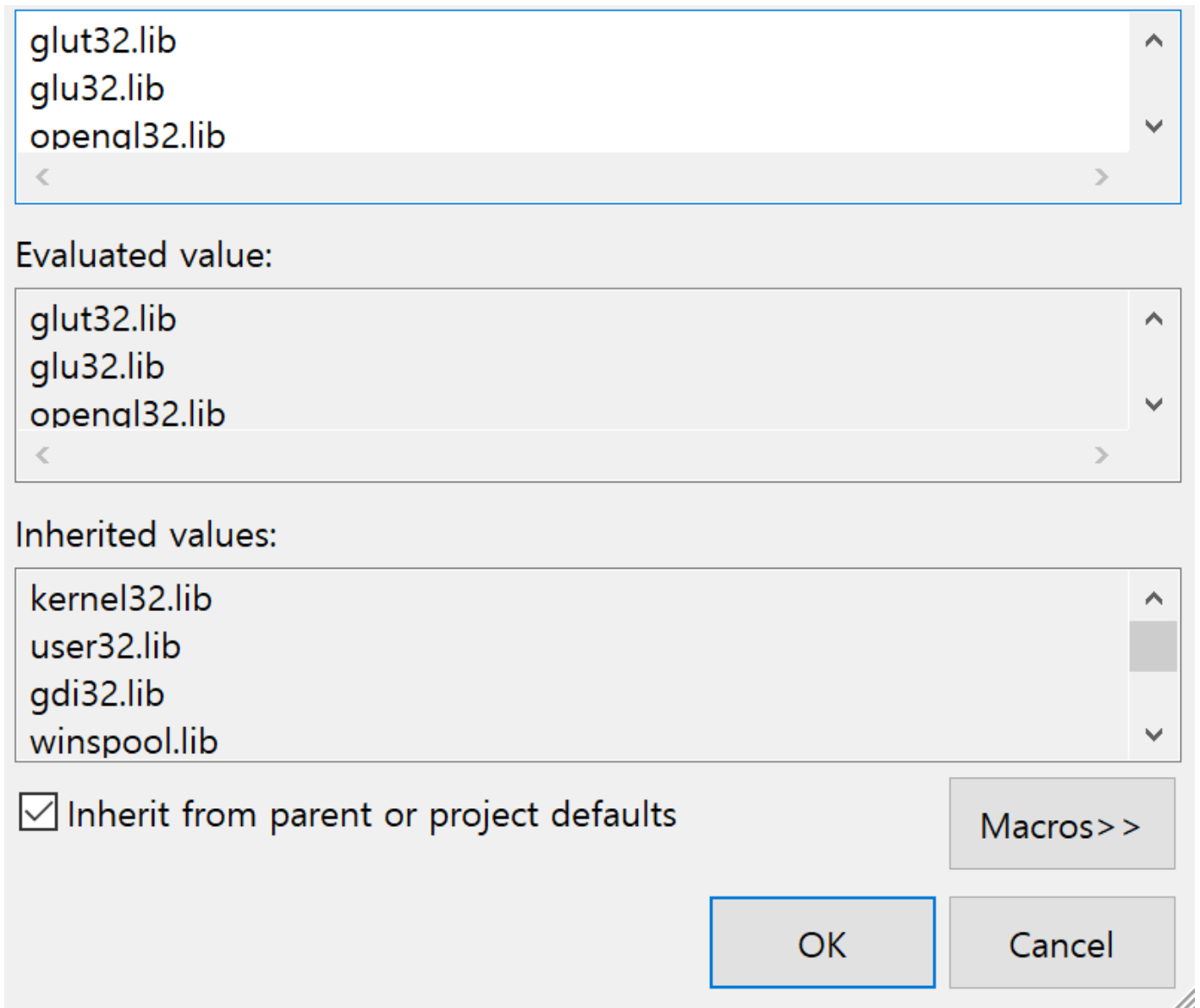
다른 거 하고 안된다고 하지말기

2. 프로젝트 속성 / 링커 / 입력 들어가기

Project properties / Linker/ Input에 들어가면

Additional Dependencies (추가 종속성) 있다.

여기 눌러보면, 편집이 있다. 또는 Edit

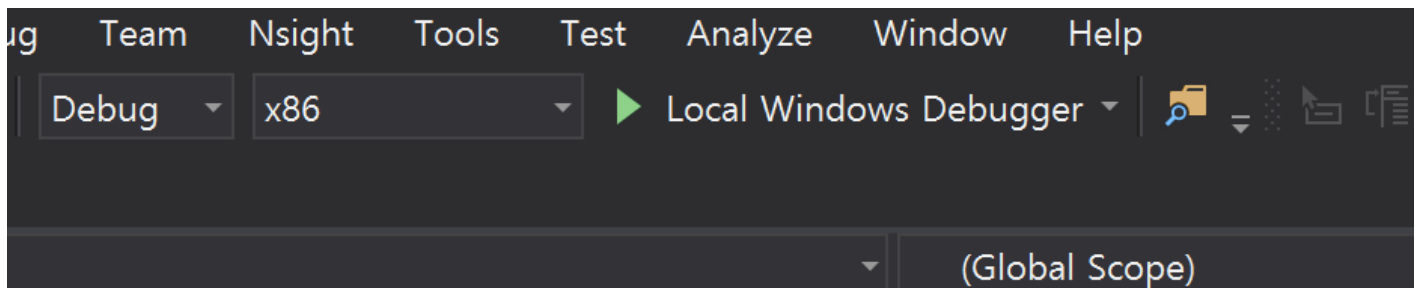


여기안에 glut32.lib;glu32.lib;opengl32.lib 넣어주면 된다.

(필요할 경우, freeglut32.lib인가 freeglut.lib인가 넣어줘도 됨.)

그럼 끝....

혹시 뭐 또 에러가 생긴다고 하면, 어떤 사람은



여기에서 x86이 아니라 다른 걸로 설정되어서 오류 생기는 경우도 있었고....

또 음...

어떤 사람은 네모 창은 띄워지는 데, 삼각형이 안나오고 검정 화면만 나온다 이런 사람도 있는데,

창을 확대/축소 해보자. 그럼 되는 경우도 있더라.... 약간의 버그 같다.

내가 각종 설치 오류를 다 지켜봤었는데, 이 정도로 해결 안되는 사람은 한명도 없었다.