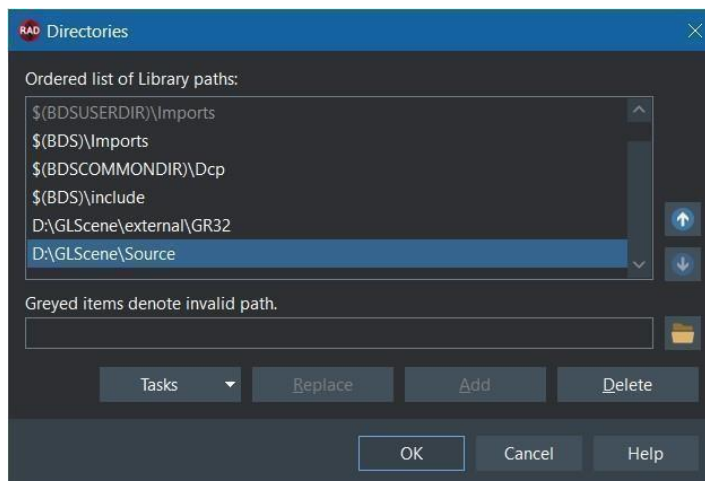
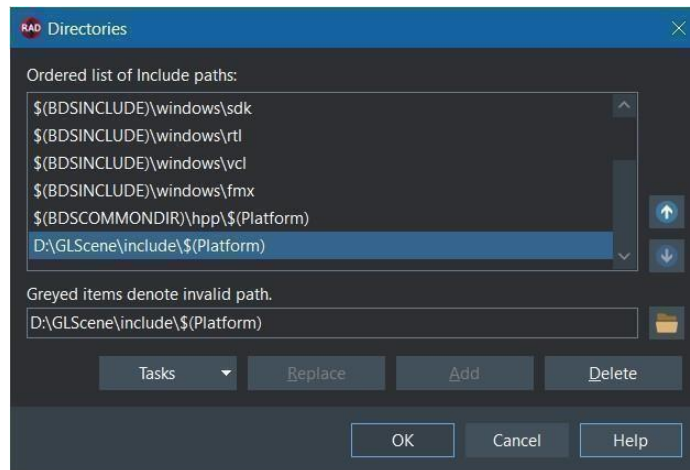


Инсталляция GLScene в Embarcadero RAD Studio

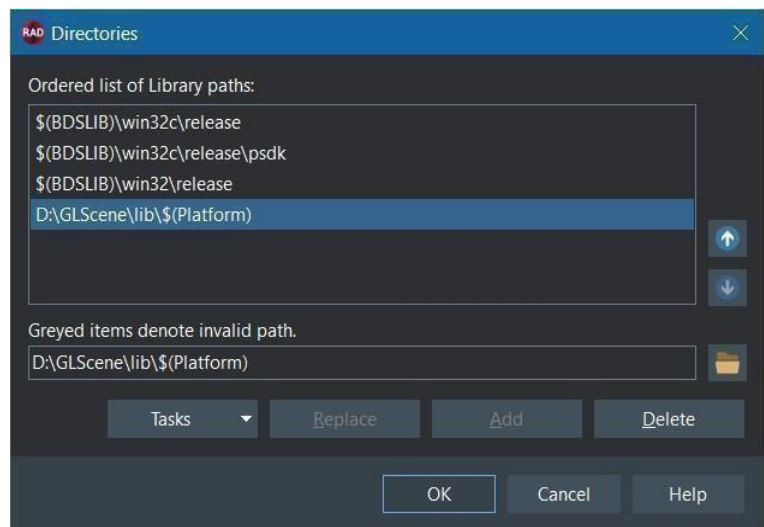
1. Загрузите последнюю версию GLScene с <https://gitflic.ru/user/glscene> или <https://gitverse.ru/glscene> или клонируйте репозиторий себе на компьютер, например, в папку D:\GLScene.
2. В директории D:\GLScene\external запустите командный файл _setupDLL.cmd с правами администратора, щёлкнув по нему правой кнопкой мыши. Имеющиеся там вспомогательные динамические библиотеки будут скопированы в системные папки C:\Windows\System32 и C:\Windows\SysWOW64. Они необходимы для поддержки 3D звука (BASS, FMOD, OpenAL), шейдеров nVidia (CG) и физики (ODE, Newton).
3. В среде разработки RAD Studio добавьте пути к исходникам движка, для этого в меню Tools|Options... перейдите к закладке диалога Language. Для Delphi откройте страницу Library и добавьте путь Library Path к папке Source, как это показано ниже.



4. На закладке диалога Language|C++ для классического и модерн C++ компиляторов добавьте пути, Path and Directories, к папке заголовочных файлов .hpp



и библиотечным .lib/bpl файлам, которые генерируются средой автоматически.



5. Откройте в RAD Studio в меню File|Open Project... групповой проект пакетов D:\GLScene\GLScene.groupproj. При этом в окне Project Manager должен появиться по меньшей мере следующий список пакетов с расширением *.bpl. Главные и необходимые – первые два:



6. Откомпилируйте пакеты, используя опцию “Compile All From Here”. Для дизайн-пакетов с серыми рулонами на иконках и обозначенных символами `_DT` щелкните по ним правой кнопкой мыши и нажмите команду `install`. После инсталляции рулоны должны позеленеть. В палитру компонентов RAD Studio из пакета `GLScene_DT.bpl` добавятся следующие компоненты:

