Для того, чтобы успешно работать с OpenGL в Visual Studio (в частности, на С++), следует разместить по определенным папкам файлы, которые находятся в папке вместе с файлом, который Вы сейчас читаете.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Файлы | Где разместить (выделенное желтым должно присутствовать в адресе обязательно) | Примечания для местонахождения папок | Общее предупреждение |
| glut.dll и glut32.dll | 1) C:\Windows\System32 (если 32-битная Windows); 2) C:\Windows\SysWOW64 (если 64-битная Windows) | Бывает, что папка Windows находится не в корневом каталоге диска С | Если такой файл уже существует в указанной папке, то, скорее всего, лучше заменять не надо, особенно, если копируемый файл более старый |
| glut.h и glaux.h | C:\ProgramFiles\ Microsoft\_Visual\_Studio10.0\VC\include | У Вас м.б. другая версия Visual Studio, и она м.б. расположена в др. месте. Кроме того, не перепутайте папку VC c VC#. |
| glut.lib, glut32.lib и glaux.lib | C:\ProgramFiles\ Microsoft\_Visual\_Studio10.0\VC\lib |