

# HƯỚNG DẪN CÀI ĐẶT VÀ CẤU HÌNH PROJECT CHO MÔN HỌC LẬP TRÌNH ĐỒ HOẠ

- **Cài đặt API OpenGL và GLUT vào Visual Studio C++ 2010**
  - Download glut.3.7.6
  - Chép 3 file trong file giải nén theo trình tự:
  - + “glut32.dll” Chép vào thư mục C:\Windows\System32. (Nếu cẩn thận thì nên copy sang thư mục khác nữa là :C:\Windows\SysWOW64)
  - + “glut.h” Chép vào thư mục include của Visual C++: C:\Program Files (hoặc Program Files (x86))\Microsoft SDKs\Windows\v7.0A\include\gl.
  - + “glut32.lib” Chép vào thư mục library:: C:\Program Files(hoặc Program Files (x86))\Microsoft SDKs\Windows\v7.0A\Lib
- **Tạo Visual Studio C++ project với OpenGL**
  1. Mở chương trình *Visual Studio C++*.
  2. Nhấn vào mục *Create new project* trong Visual Studio
  3. Lựa chọn *Win32 Console Application*, nhập tên của project và nhấn nút OK
  4. Trong cửa sổ wizard hiện ra sau đó, nhấn vào mục *Application Settings* và chọn mục *Empty Project*, sau đó nhấn nút Finish.
  5. Lựa chọn *Add New Item* từ Project menu, sau đó chọn loại tập tin cpp, nhập tên tập tin và nhấn OK.
  6. Nội dung trong tập tin mã nguồn.
  7. Nhấn chuột phải vào *Project* và chọn *Properties*
  8. Ở cửa sổ vừa hiện ra, ở trên cùng, đổi *Configuration* thành *All Configurations*.
  9. Ở phía bên cột bên trái, chọn *Linker => Input*
  10. Khi đó ở phía bên phải sẽ hiện ra danh mục, trong đó có mục *Addititonal Dependencies*, thêm “;glut32.lib” vào sau mục này, nếu có sử dụng glew, cũng thêm cả “;glew32.lib” vào sau đó.
  11. Nhấn nút OK và chọn *Build Solution* từ Build menu.
  12. Thực thi chương trình bằng cách nhấn tổ hợp phím Ctrl+F5.