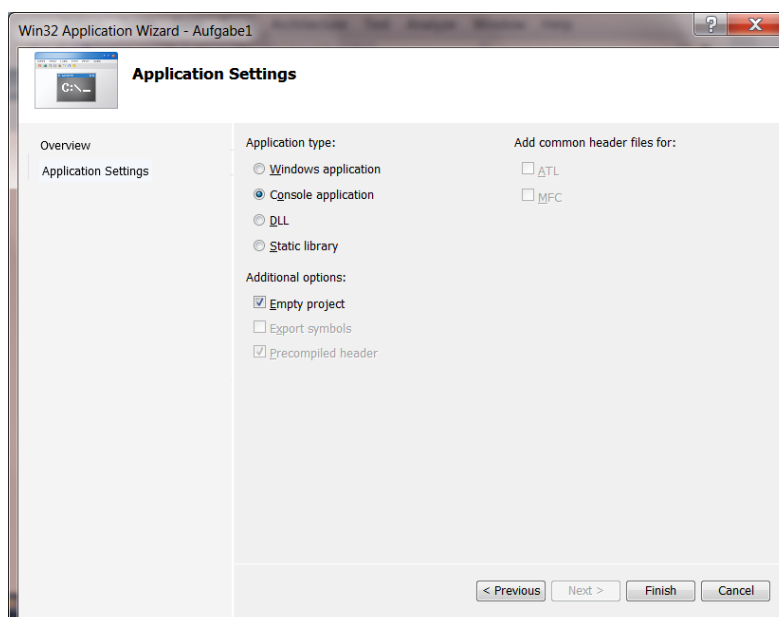
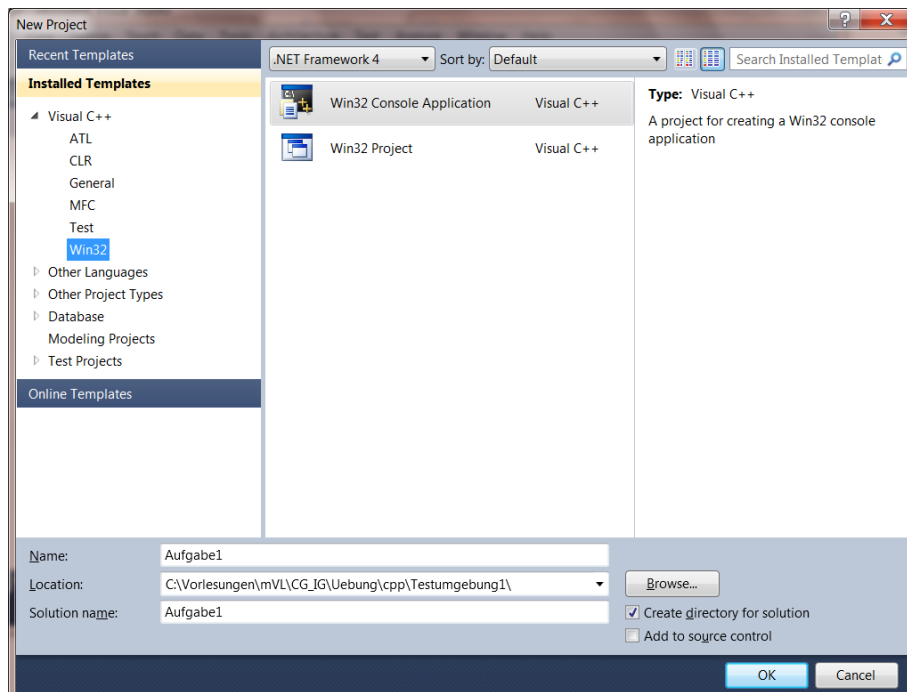
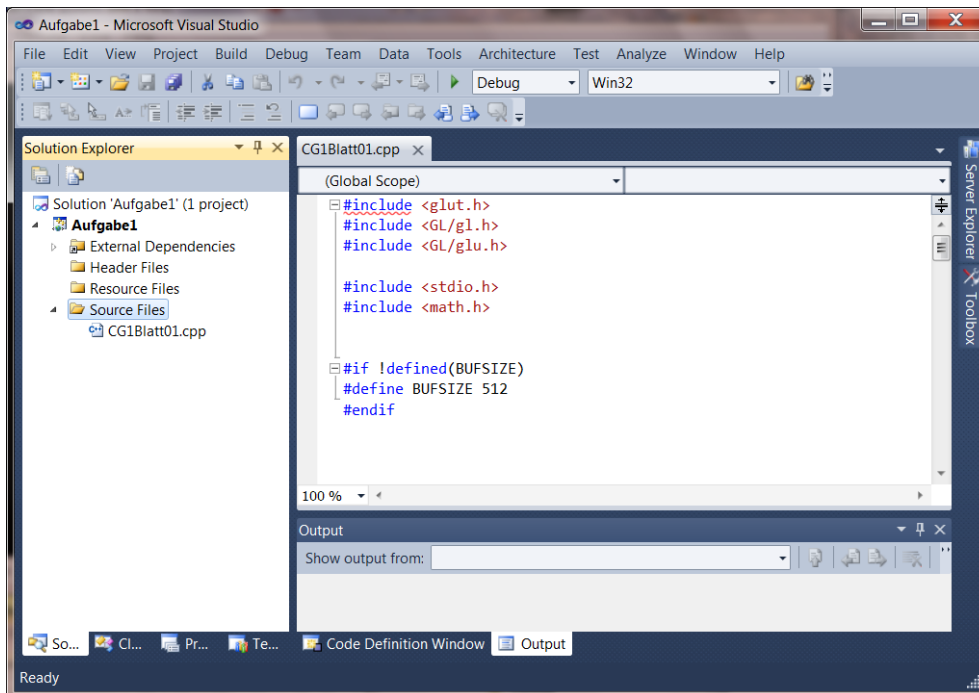


Zusatzhinweise/Anleitung zum Aufgabenblatt 1:

- **GLUT:** Entpacken Sie glut-3.7.6-bin.zip, entweder aus ILIAS oder downloaden Sie es unter <http://www.xmission.com/~nate/glut-3.7.6-bin.zip> in ein zentrales Verzeichnis ihrer Wahl, z.B. in einen Ordner in ihr cpp Verzeichnis.
In *meinem* Beispiel: C:\cppProgs\glut\glut-3.7.6-bin
In diesem Verzeichnis sollte sich nun folgendes befinden:
glut.def
glut.h
glut32.dll
glut32.lib
README-win32.txt
- Legen Sie mit Visual Studio ein **leeres** Projekt an (**keine precompiled Header!**):



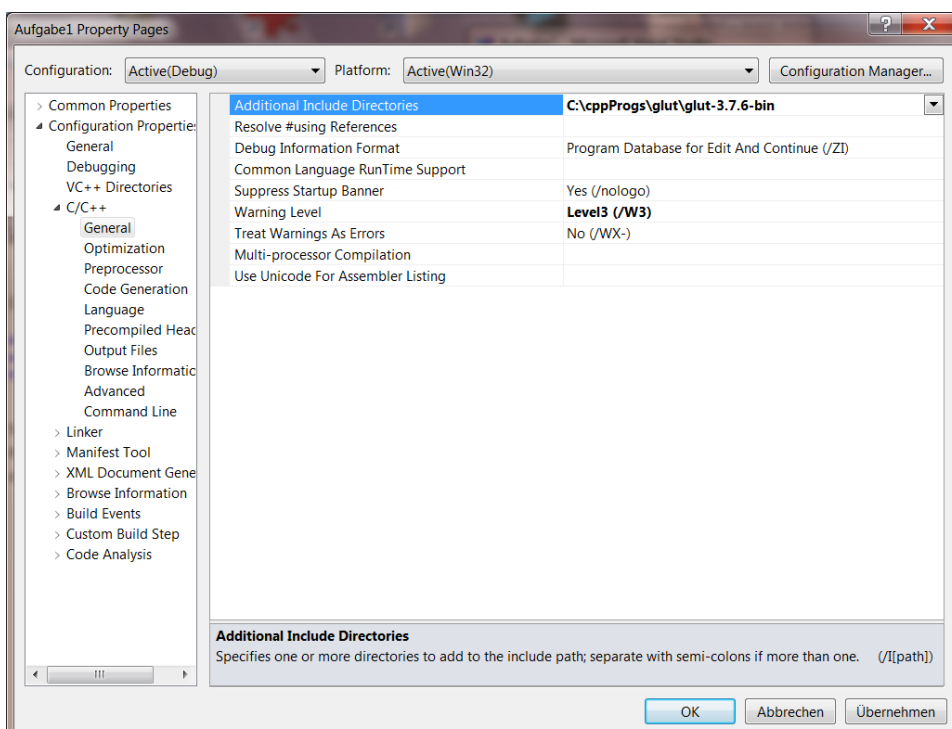
Integrieren Sie CG1Blatt01.cpp in ihr Projekt:

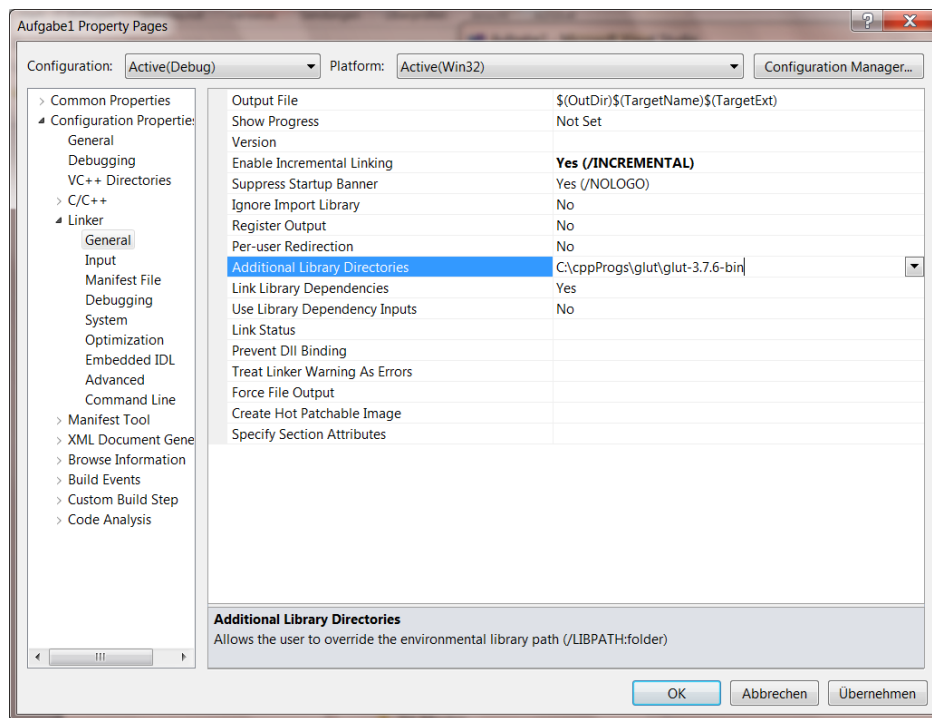


Überprüfen Sie (Einbindung von glut.h als erstes, ohne „GL/“):

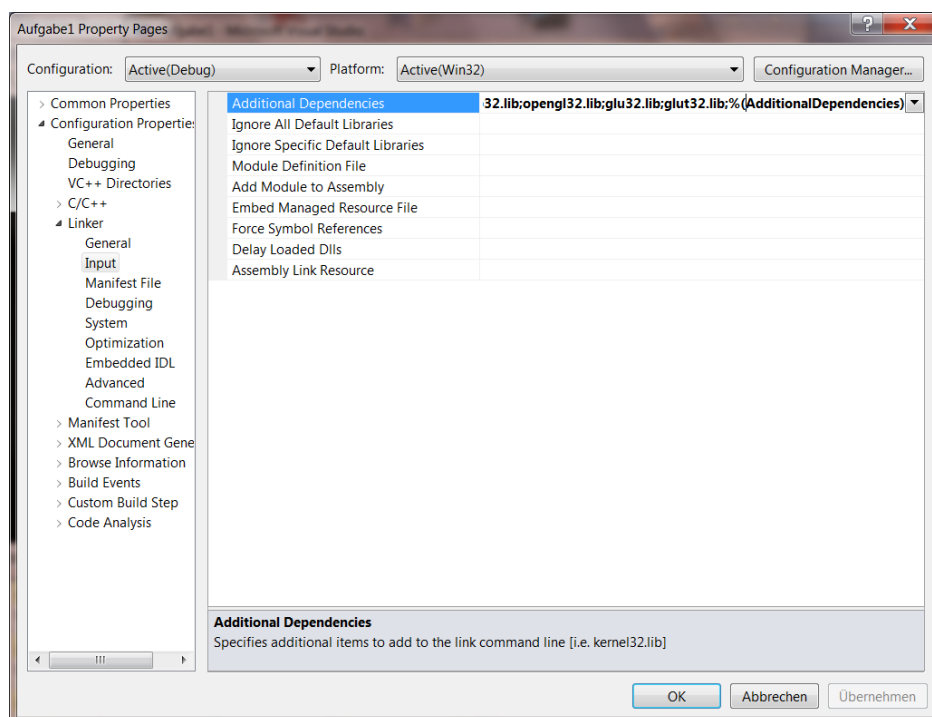
```
#include <glut.h>
#include <GL/gl.h>
#include <GL/glu.h>
```

Setzen Sie die fehlenden Pfade in Visual Studio (rechte Maustaste auf ihr Projekt, Menüpunkt Properties). Verwenden Sie dazu bitte ihren Pfad zu ihrem glut Verzeichnis (in meinem Beispiel ist dies C:\cppProgs\glut\glut-3.7.6-bin):





Ergänzen Sie opengl32.lib;glu32.lib;glut32.lib



Compilieren Sie ihr Projekt!

Das sollte jetzt fehlerfrei möglich sein, falls nicht überprüfen Sie ob sich bei den Pfaden ein Fehler eingeschlichen hat.

Vor dem Ausführen ihres Programmes:

Bei ihrem Rechner zu Hause:

Gehen Sie zu den Umgebungsvariablen, erweitern Sie bei den Systemvariablen **Path** um den Pfad zu ihrer glut32.dll

Bei den Praktikumsrechnern:

Kopieren Sie die glut32.dll dorthin, wo ihr Programm sie findet, z.B.:

- The directory where the executable is stored [1]
- The current directory, as set by CreateProcess()
- The Windows system directory (holds most of the Windows DLLs such as USER32.DLL)
- The Windows directory (for legacy reasons, mostly)
- The directories from the PATH variable

Nun können Sie ihr Programm starten, es sollte folgende Ausgabe liefern:

