

CONFIGURANDO O FREEGLUT NO WINDOWS 2010 (x64) E UTILIZANDO CODE BLOCKS

1) Download do freeglut

- Acesse a página <http://freeglut.sourceforge.net/>
- Navegue até o tópico “Downloads...” e depois até o subtópico “Prepackaged Releases”
- Clique no link “Martin Payne’s Windows binaries (MSVC and MinGW)”
- Na página que se abrirá procure pelo tópico “freeglut 3.0.0 MinGW Package”
- Uma vez encontrado o tópico clique em “Download freeglut 3.0.0 for MinGW”

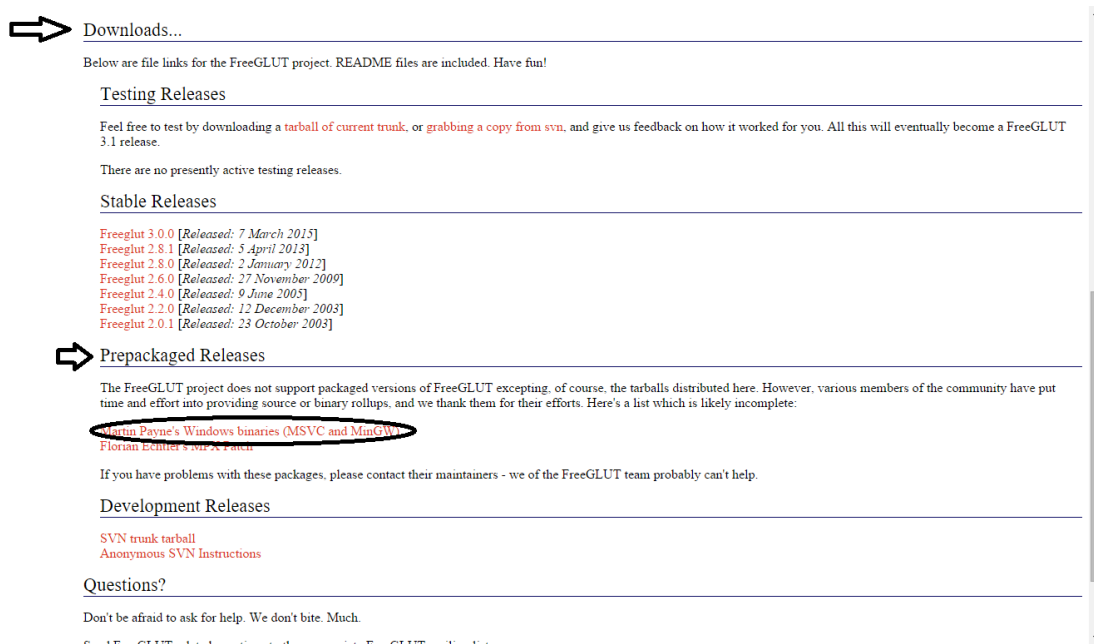


Figura 1 - <http://freeglut.sourceforge.net/>

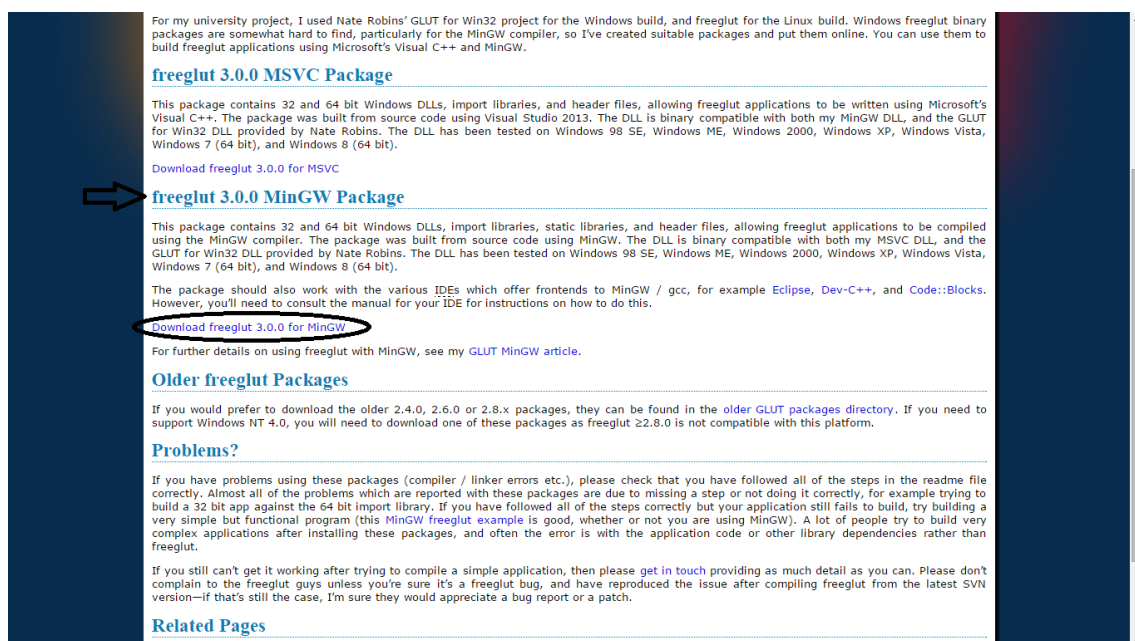


Figura 2 - <http://www.transmissionzero.co.uk/software/freeglut-devel/>

2) Configurando o freeglut

- a. Descompacte o arquivo baixado
- b. Dentro da pasta “freeglut” do arquivo baixado você encontrará mais três pastas: bin, include e lib.

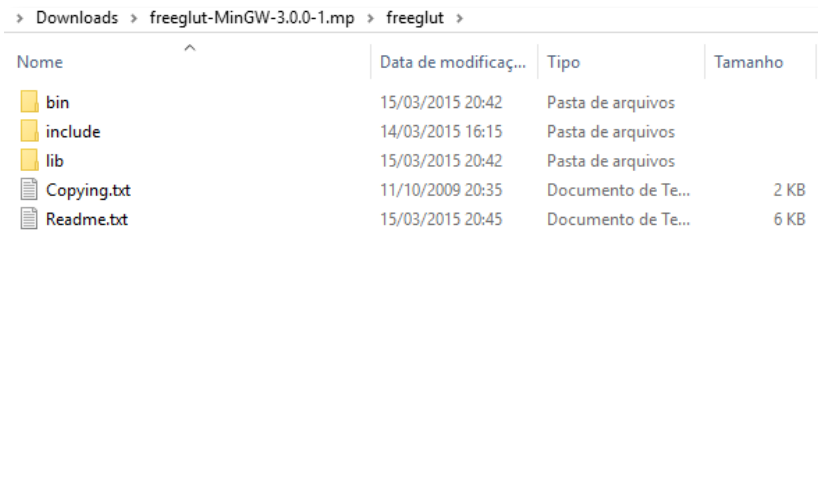


Figura 3 - Arquivos da pasta freeglut

- c. Navegue para dentro da pasta “bin” e copie o arquivo “freeglut.dll”
- d. Agora navegue para o seguinte caminho: C:\Windows\SysWOW64 e cole o arquivo “freeglut.dll”

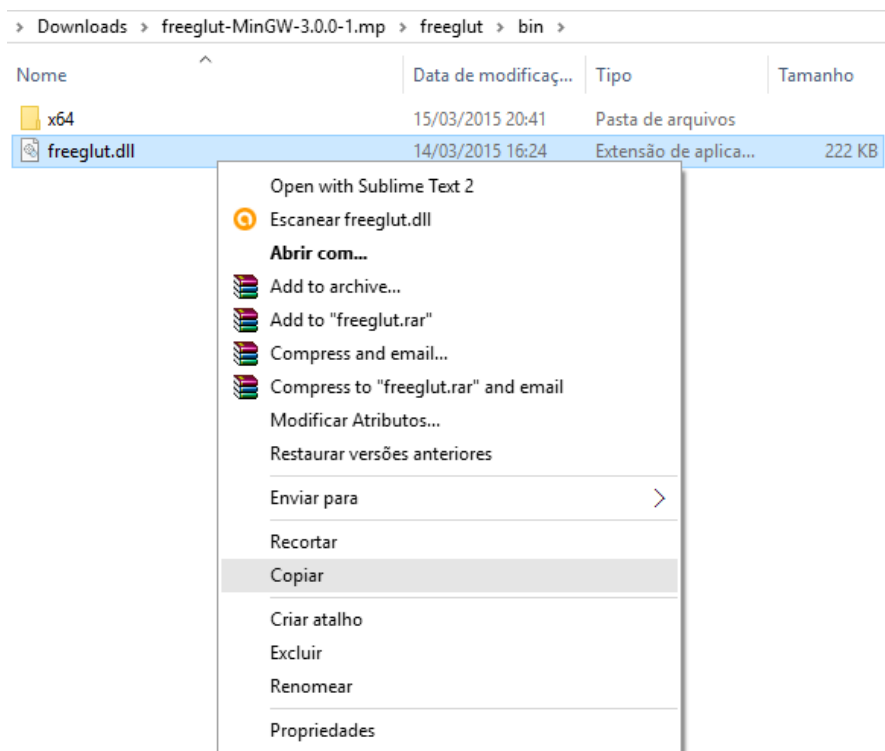


Figura 4 - Copiando freeglut.dll

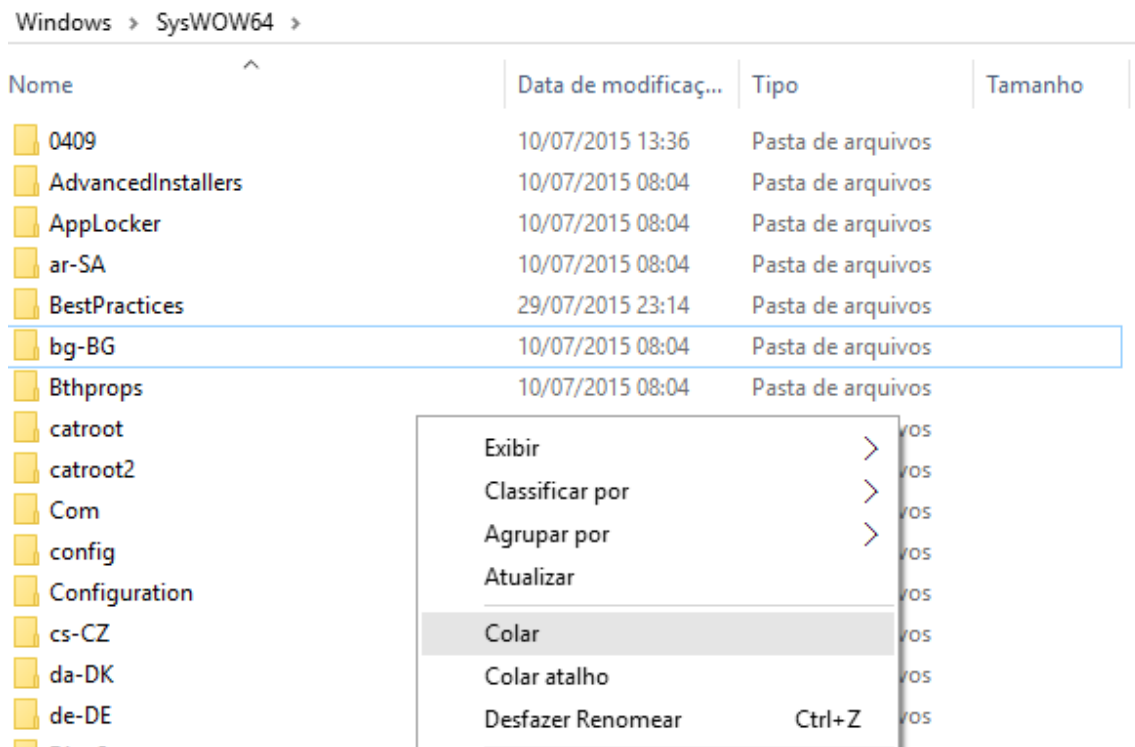


Figura 5 - Colando o arquivo freeglut.dll na pasta SysWOW64

- Agora volte para a pasta “freeglut”, que foi baixada, e acesse a pasta “include”
- Acesse a pasta “GL” e dentro dela haverá quatro arquivos de extensão “.h”, copie todos
- Navegue até o seguinte caminho C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\include\GL e cole os arquivos de extensão “.h”

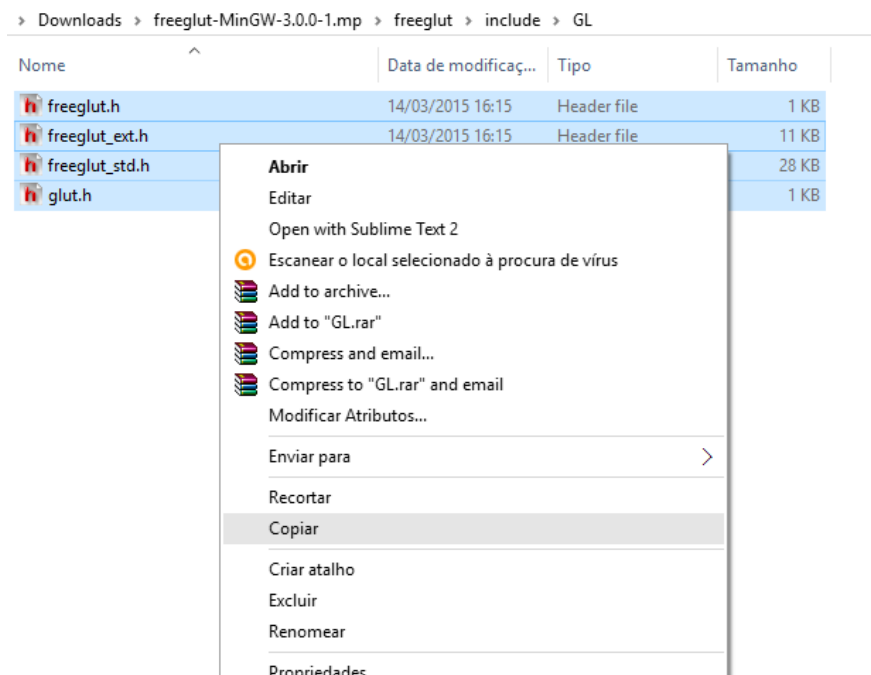


Figura 6 - Copiando os arquivos da pasta GL do freeglut que foi baixado

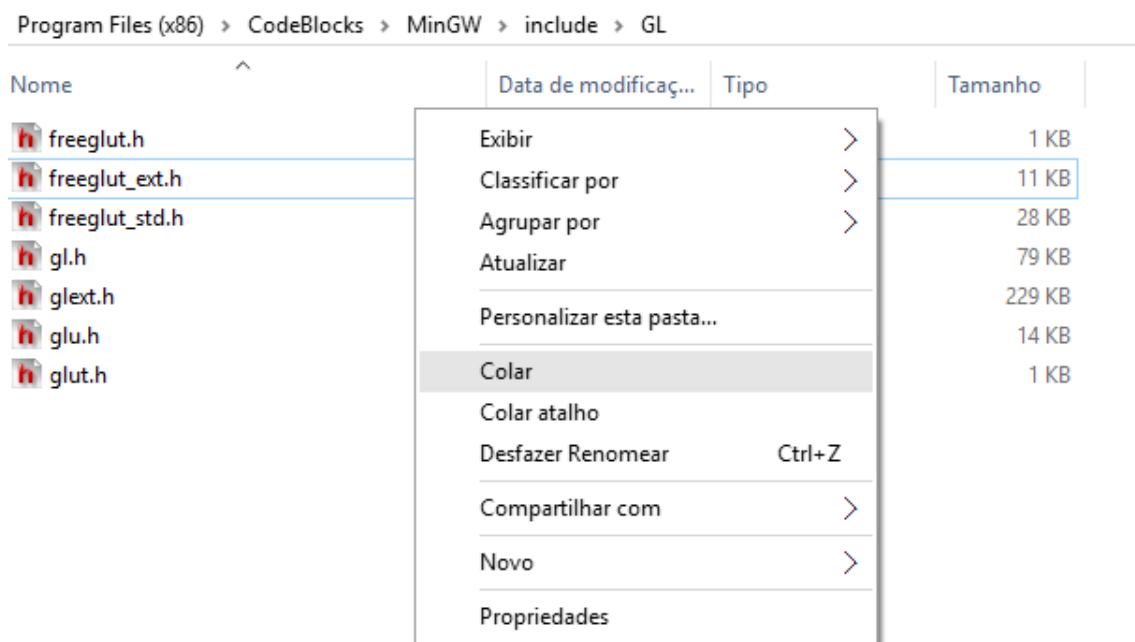


Figura 7 - Colando os arquivos na pasta GL do CodeBlocks

- h. Volte novamente para a pasta do freeglut que foi baixada e acesse a pasta "lib"
- i. Dentro da pasta "lib" haverá dois arquivos de extensão ".a", copie-os
- j. Acesse o seguinte caminho C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW\lib e cole os arquivos ".a"

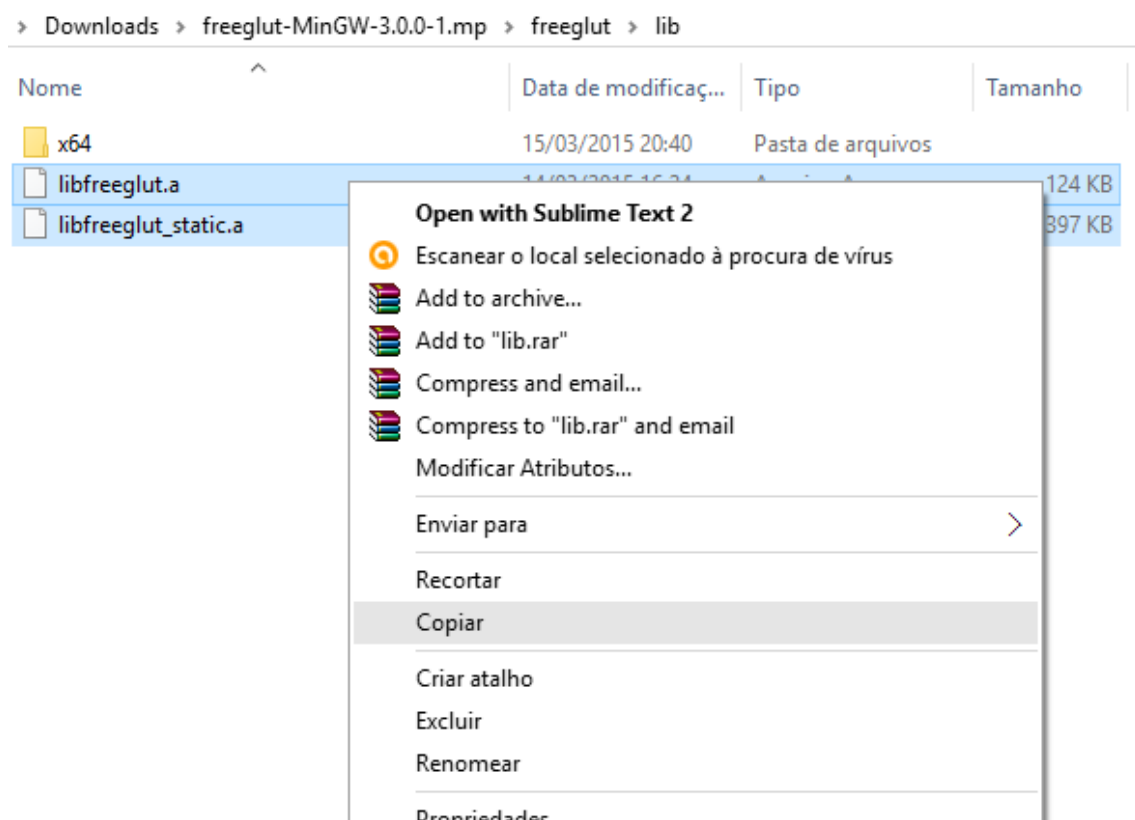


Figura 8 - Copiando os arquivos ".a" da pasta lib do freeglut baixado

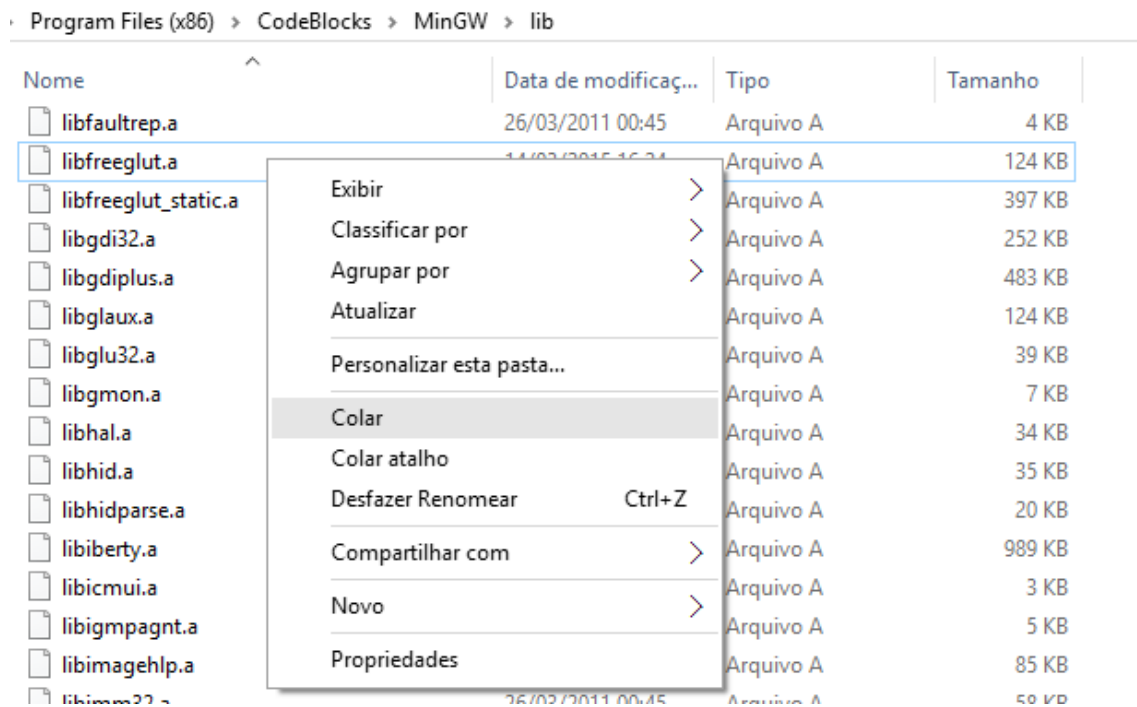
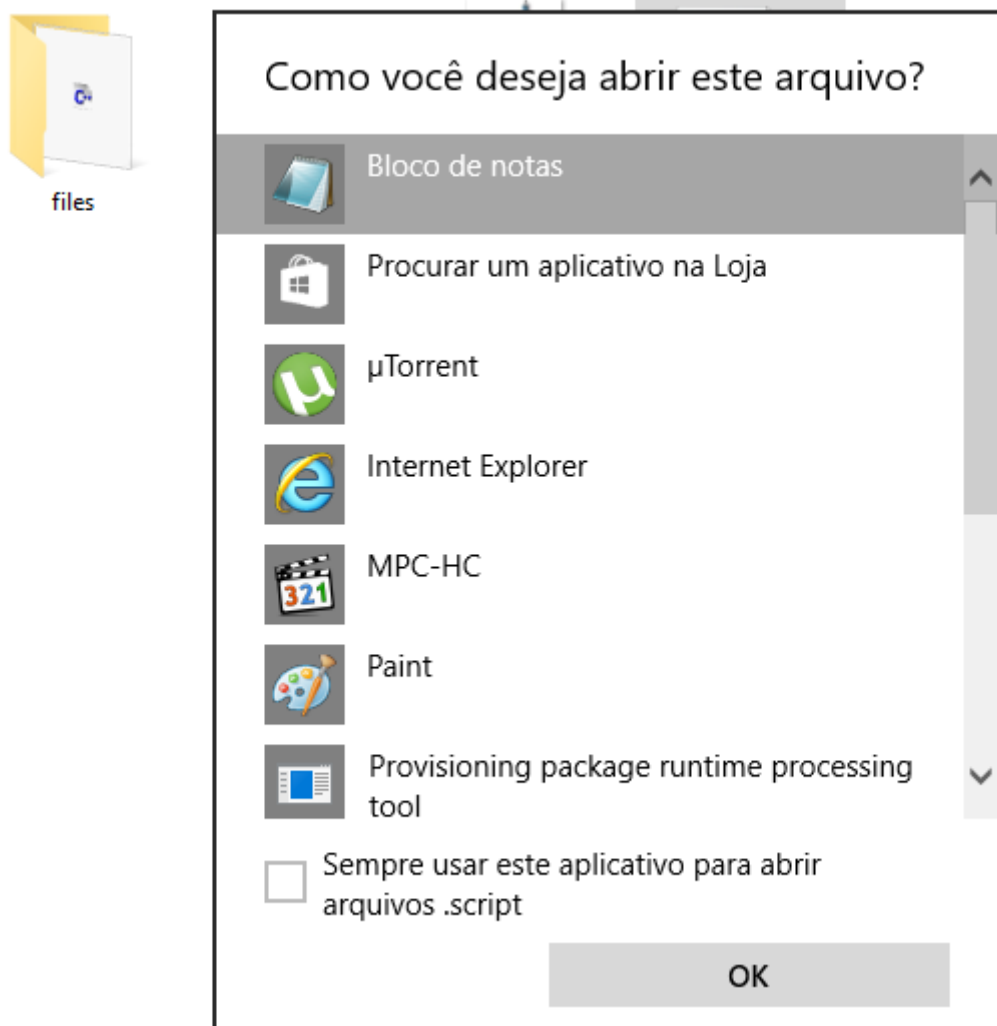


Figura 9 - Colando os arquivos ".a" na pasta lib do CodeBlocks

- k. Agora acesse o seguinte caminho C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\share\CodeBlocks\templates\wizard\glut , clique com o botão direito no arquivo "wizard.script" e clique em "Abrir como..."



- l. Escolha um editor de textos para editar este arquivo. Aqui usaremos o Bloco de Notas para exemplificar.



- m. Com o Bloco de Notas aberto procure pelo seguinte trecho no código que se abrirá:

```
if (PLATFORM == PLATFORM_MSW)
{
    if (!VerifyLibFile(dir_nomacro_lib, _T("glut32"), _T("GLUT's"))) return false;
}
```

- n. Uma vez encontrado o trecho do código, altere “glut32” por “freeglut”, na terceira linha do trecho
- o. Agora encontre o seguinte trecho:

```
if (PLATFORM == PLATFORM_MSW)
{
    project.AddLinkLib(_T("glut32"));
    project.AddLinkLib(_T("opengl32"));
    project.AddLinkLib(_T("glu32"));
}
```

```

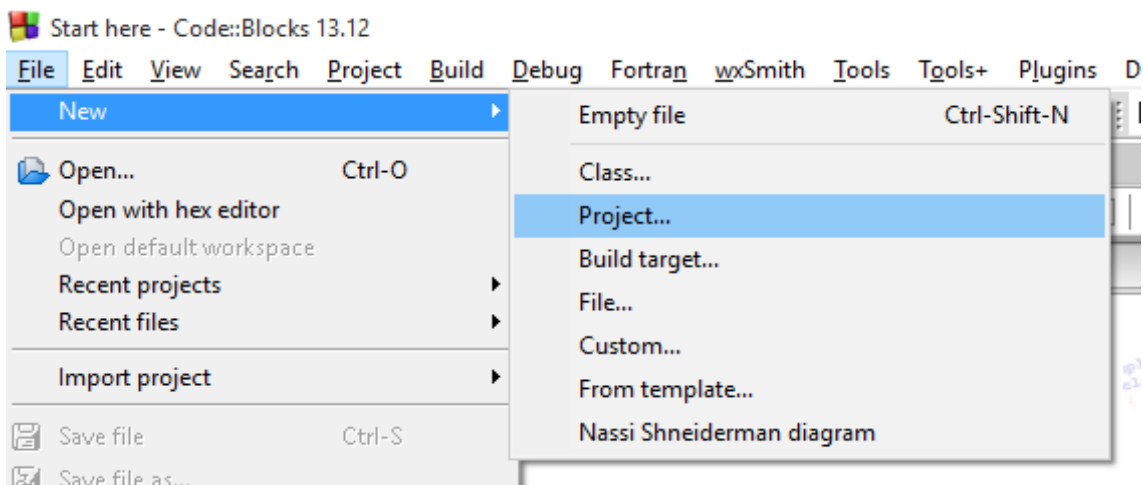
project.AddLinkLib(_T("winmm"));
project.AddLinkLib(_T("gdi32"));
}

```

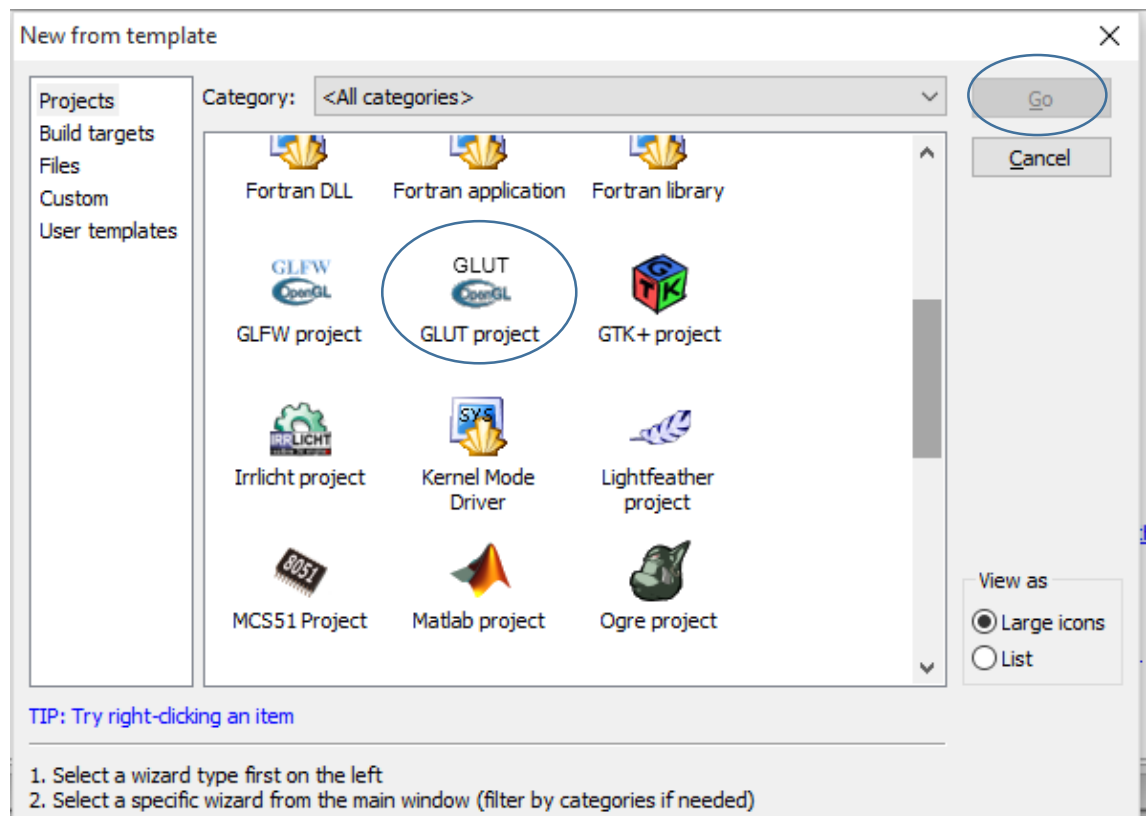
- p. Uma vez encontrado, substitua “glut32” por “freeglut”, na terceira linha do trecho
- q. Salve o arquivo na área de trabalho e feche o bloco de notas.
- r. Agora copie o arquivo que foi salvo na área de trabalho para a pasta de origem (C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\share\CodeBlocks\templates\wizard\glut) e substitua o arquivo original por este que você acabou de salvar.
- s. Realize o mesmo procedimento descrito nos últimos passos editando o arquivo “glut.cbp”, com o Bloco de Notas, localizado no caminho C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\share\CodeBlocks\templates
- t. Encontre o seguinte trecho no arquivo “glut.cbp”: <Add library="glut32" /> e altere “glut32” para “freeglut”
- u. Salve o arquivo na área de trabalho, copie e cole na pasta de origem (C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\share\CodeBlocks\templates) substituindo o arquivo original pelo arquivo que você acabou de salvar.

3) Configurando o freeglut

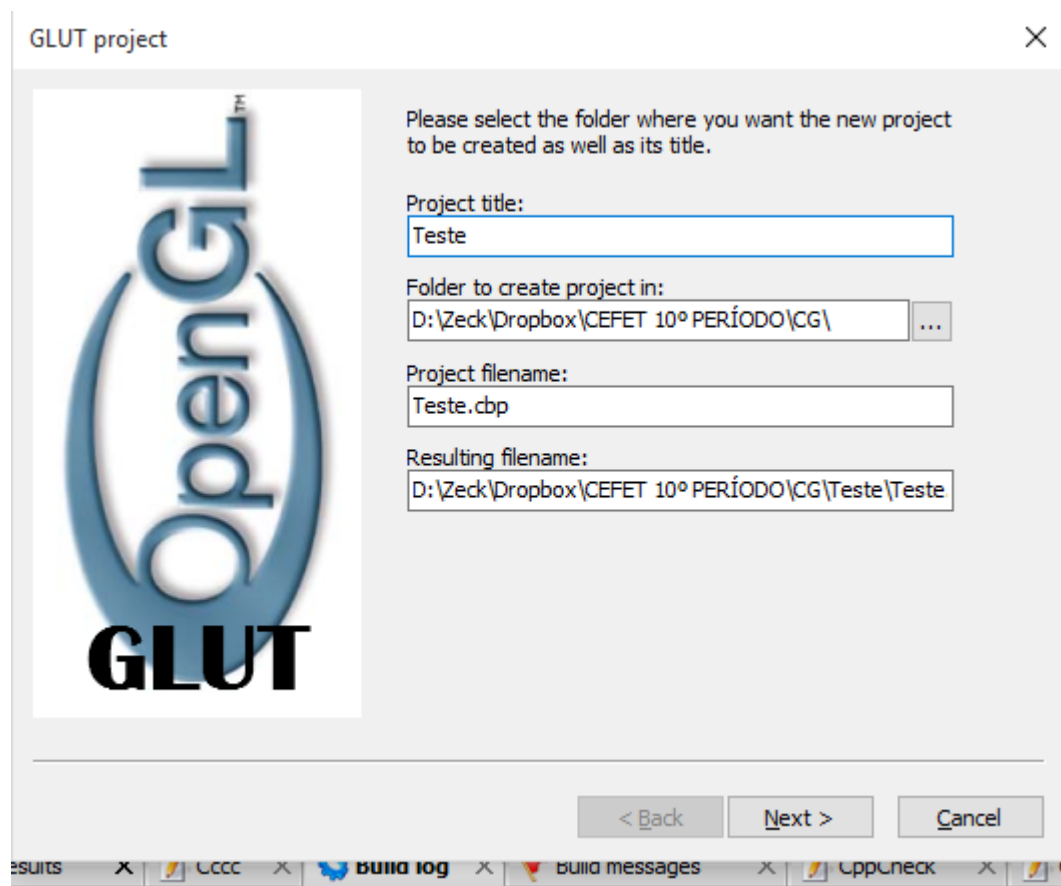
- a. Abra o Code Blocks
- b. Clique em File, New, Project



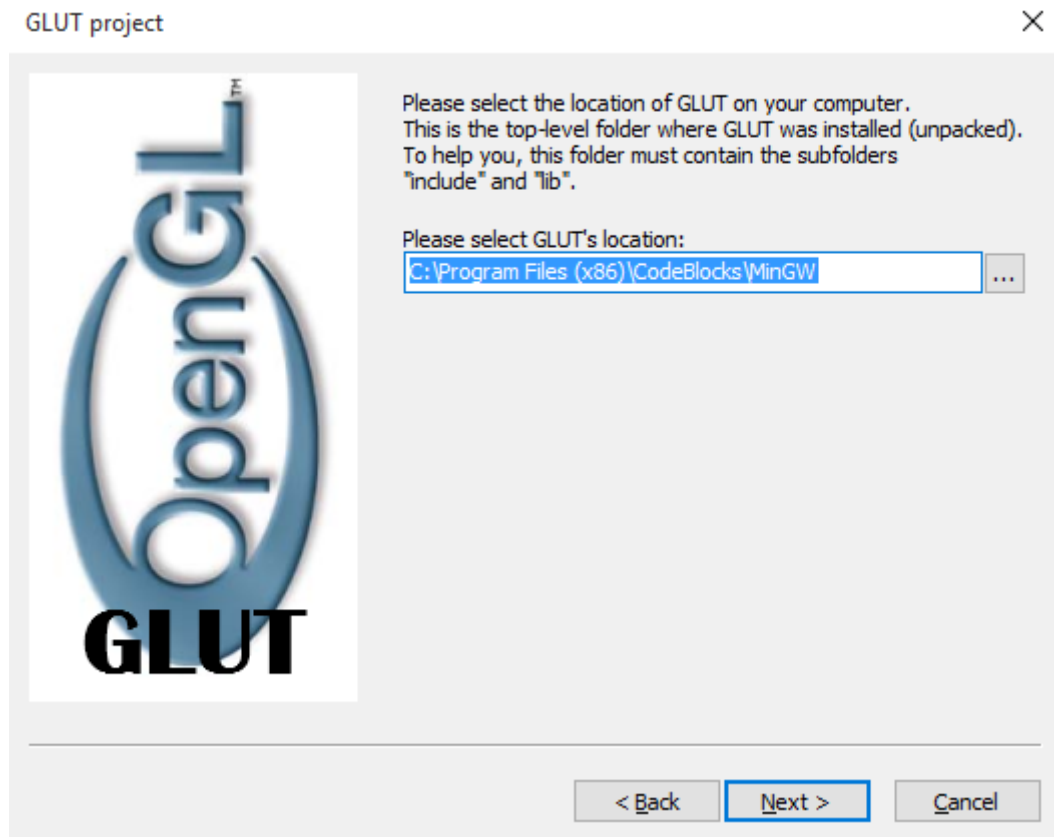
- c. Na tela que se abrirá procure por GLUT Project, dê um clique em cima do ícone com o botão esquerdo e, após, clique em GO



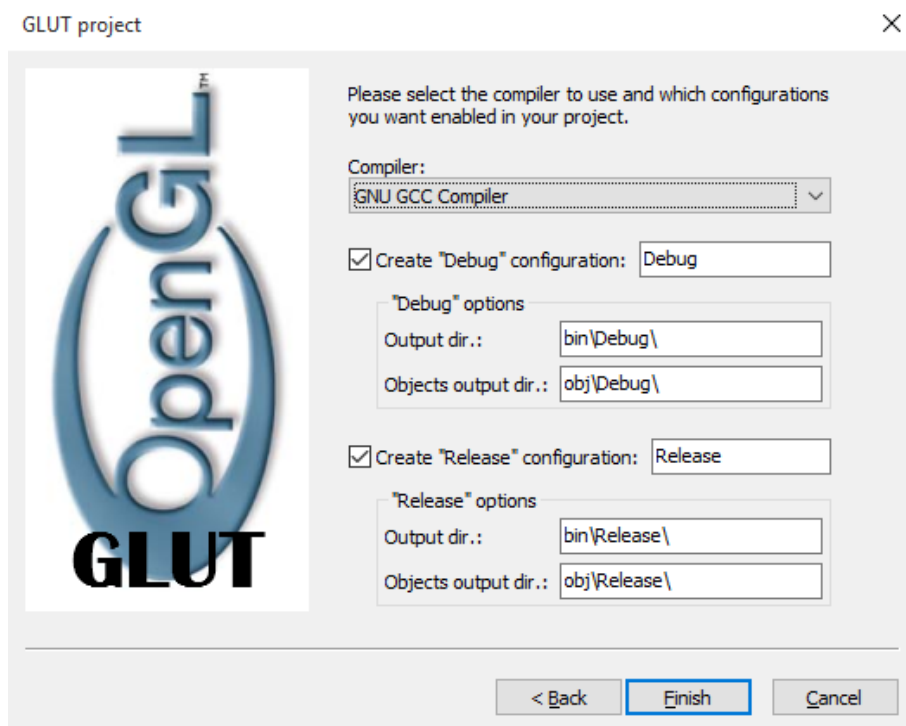
- d. Dê um nome ao projeto, escolha o caminho em que será salvo, altere o nome do arquivo, se achar necessário, e clique em Next



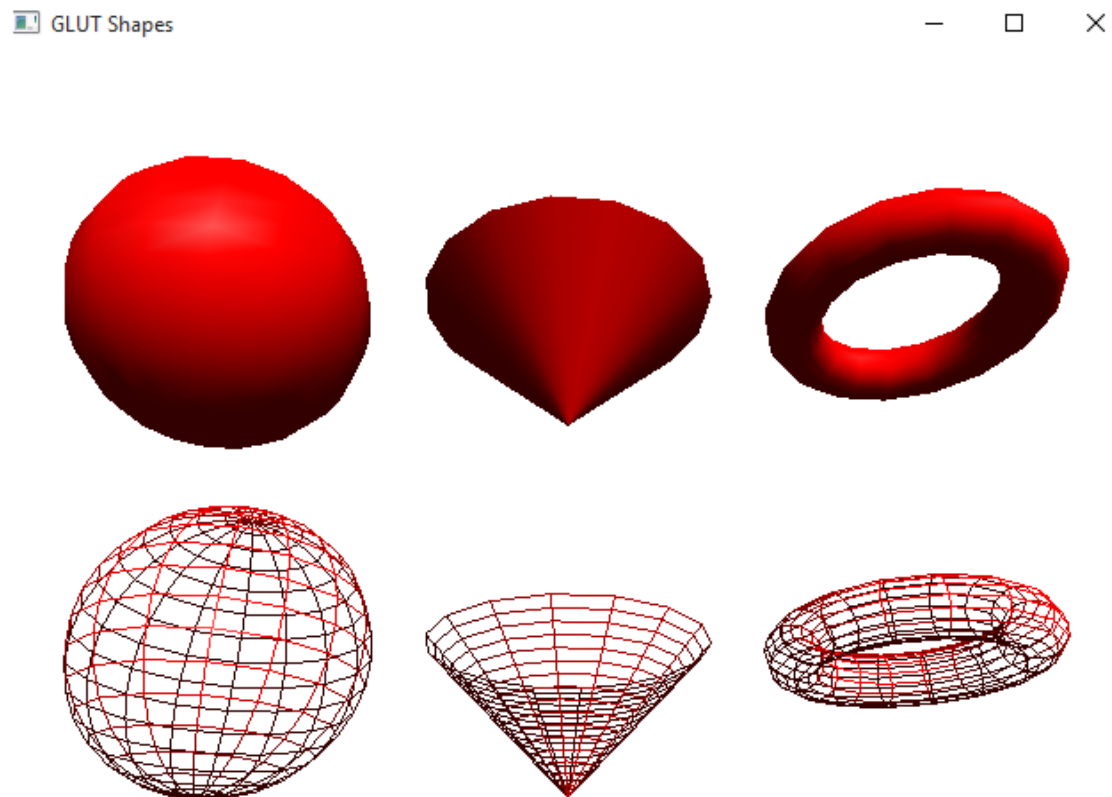
- e. Na próxima tela copie e cole o caminho onde o MinGW está salvo, no caso deste tutorial o caminho é: C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\MinGW. Clique em Next.



- f. Na tela posterior, apenas finalize a ação



- g. Agora que o projeto foi criado execute o programa (F9) e a tela abaixo deverá aparecer



- h. Se a tela apareceu, parabéns! Você fez todos os passos da maneira correta. Se não, lamente, respire fundo e tente encontrar o erro.
- i. Enjoy!