Nome: Loraine Oliveira Duarte

Matrícula: 201522040021

# Tutorial Open GL + GLUT

1. Foi instalado inicialmente um Code Blocks já com o MinGW, pois facilita bastante o processo;
2. Já instalado o CodeBlocks, é só instalar a biblioteca do freeGlut. Vá na pagina <http://freeglut.sourceforge.net> e no subtópico "Prepackaged Releases ", clicar no link "Martin Payne's Windows binaries (MSVC and MinGW)";
3. Baixe a versão 2.8.1-1 e descompacte-o;
4. Feito isto, primeiramente temos que copiar o arquivo “freeglut.dll” que está na pasta Bin do arquivo e tem que colar este arquivo no diretório C:\Windows\SysWOW64;
5. No Diretório de Instalação do Code Blocks, vá na pasta chamada Share->Code Blocks-> Templates-> Wizard-> Glut. No arquivo wizard.script abra o arquivo no cloco de notas e faça as seguintes alterações:

1ª) No trecho do código:

if (PLATFORM == PLATFORM\_MSW)

{

if (!VerifyLibFile(dir\_nomacro\_lib, \_T("glut32"), \_T("GLUT's"))) return false;

}

devemos alterar "glut32" para "freeglut".

2ª) Assim como no anterior, no 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"));

}

devemos alterar **apenas** onde está "glut32" para "freeglut".

1. Para ativar as alterações, salve o arquivo na área de trabalho do Computador e depois substitua o arquivo de volta na pasta de origem.
2. Depois devemos realizar o mesmo procedimento em um arquivo de nome "glut.cbp", localizado na pasta "templates" (C:\Program Files (x86)\CodeBlocks\share\CodeBlocks\templates. O arquivo é aberto da mesma forma que o anterior. No trecho de código <Add library="glut32" />, altere "glut32" para "freeglut". E para salvar, é o mesmo processo anterior.
3. Com isso é só criar o projeto como normalmente se cria, mas aberto a nova janela, clica em GLUT Project, e depois em Go.Com isso já é criado um projeto com um exemplo, se ele rodar , a IDE ja esta pronta para ser usada.