

1. Descarcare:

FreeGLUT:<http://www.transmissionzero.co.uk/software/freeglut-devel/> (binaries)
<http://freeglut.sourceforge.net/index.php#download>

GLEW: <http://glew.sourceforge.net/>

Mai jos sunt descriși pașii ce trebuie urmați în cazul în care au fost descărcate fișierele binare. În acest caz sunt vizibile (cel puțin) trei foldere: **include** (cu fișierele “.h”), **bin** (cu fișierele “.dll”) și **lib** (cu fișierele “.lib”).

2. Fișierele de tip “.h” (folderul GL din folderul include) sunt copiate în
C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 11.0\VC\include\GL

3. Fișierele de tip “.dll” (din folderul bin)

Pentru 32 biti în (!!!)

C:\Windows\SysWOW64

Pentru 64 biti în (!!!)

C:\Windows\System32

4. Fișierele de tip “.lib” (din folderul lib) sunt copiate:

- Pentru 32 biti în

C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 11.0\VC\lib

- Pentru 64 biti în

C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 11.0\VC\lib\amd64

În plus, trebuie ca proiectul creat să fie “legat” de aceste fișiere:

Project → Properties → Configuration properties → Linker → Input → Additional dependencies

Aici sunt adăugate fișierele de care trebuie legat proiectul (freeglut.lib, eventual glew32.lib).

Completare: (multumiri lui Adrian Simionescu pentru contribuție). Trebuie adăugată mențiunea că pe unele sisteme este necesară calea completă:

C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 11.0\VC\lib\glew32.lib;

C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 11.0\VC\lib\freeglut.lib;

(conform explicației de pe această pagină : <http://support.microsoft.com/kb/815645>)

Completare tutorial instalare biblioteci OpenGL - Windows 7 x64 (multumiri lui Razvan Petrescu pentru contributie)

Am urmat pasii din tutorialul postat de dumneavoastra, dar totusi nu am reusit sa compilez programul deoarece Visual Studio nu vedea acele biblioteci si implicit raspunsul era o eroare. Am descoperit problema ca fiind din Visual Studio si anume el ruleaza implicit pe 32 de biti, chiar daca Windows-ul este pe 64. M-am gandit ca ar fi util si pentru ceilalti colegi care pot fi in aceasta situatie; atasez mai jos pasii urmati de mine pentru a comuta pe 64 de biti:

- 1) Click dreapta pe proiect
- 2.1) Selectam "Properties"
- 2.2) La "Platform" selectam "Activex64" - in functie de versiune este posibil sau nu sa avem aceasta optiune
- 3) Click pe "Configuration Manager"
- 4) La "Active solution platform" selectam "x64"
- 5) La "Platform" (din dreptul proiectului curent) selectam "x64"

Mentionez ca acesti pasi trebuie facuti la crearea oricarui nou proiect.

Este disponibil si un tutorial instalare MVS 2013 (multumiri lui Mihai Bolozan pentru contributie), in folderul arhivat *MVS-2013-openGL_GLUT_mihai_bolozan*

Verificarea versiunii de OpenGL / GLSL:

```
#include<windows.h>
#include <GL/glew.h>
#include<gl/freeglut.h>
#include<cstdio>

void main (int argc, char** argv)
{
    glutInit (&argc, argv);
    glutInitDisplayMode (GLUT_SINGLE | GLUT_RGB);
    glutInitWindowPosition (1100, 100);
    glutInitWindowSize (600, 400);
    glutCreateWindow ("GL_VERSION");
    glewInit ( );
    printf("OpenGL version supported by this platform: (%s) \n",
glGetString(GL_VERSION));
    printf("GLSL version supported by this platform: (%s) \n",
glGetString(GL_SHADING_LANGUAGE_VERSION));
    glutMainLoop ( );
}
```