

آموزش استفاده از OpenGL در Visual studio 2010

OpenGL به صورت پیش فرض در ویندوز پشتیبانی میشود و باید در پوشه system32 خود فایل opengl32.dll را مشاهده نمایید. اما GLUT که کتابخانه ای از توابع سطح بالاتر از OpenGL را شامل میشود را نیاز است تا در سیستم خود نصب کنید. برای نصب GLUT در سیستم و استفاده از آن در محیط visual studio مراحل زیر را طی کنید.

نصب GLUT در ویندوز (برای visual studio 2010) :

- فایل زیر را دانلود کنید
<http://user.xmission.com/~nate/glut/glut-3.7.6-bin.zip>
- فایل GLUT32.dll را به پوشه system از پوشه ویندوز خود منتقل نمایید. حتما پوشه system و نه system32
- فایل GLUT32.lib را به مسیر زیر کپی کنید

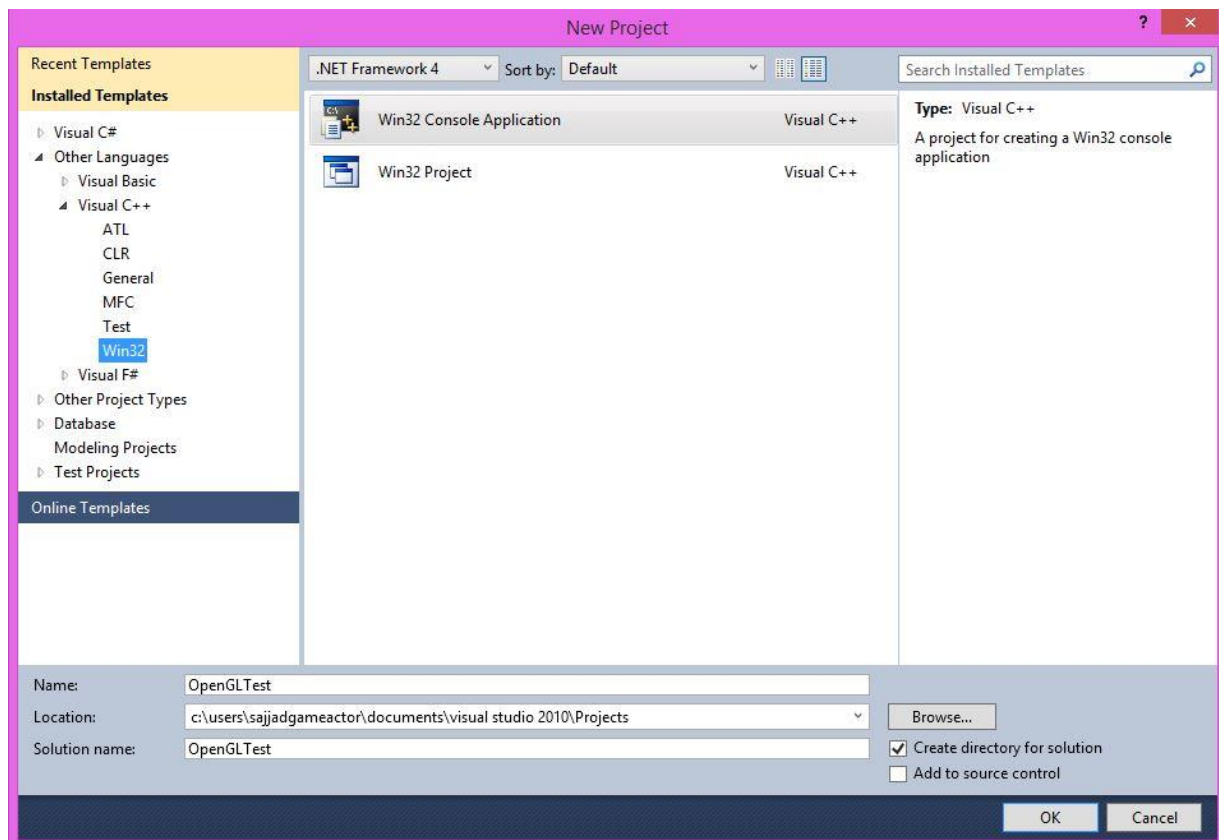
C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\lib

- فایل GLUT32.h را به مسیر زیر کپی کنید

C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 10.0\VC\include

ممکن است نیاز باشد تا سیستم را restart کنید تا فایل GLUT32.dll در سیستم شناسایی شود

حال یک پروژه جدید C++ ایجاد کنید



برای اطمینان از نصب صحیح GLUT ، یک فایل C++ به پروژه اضافه کنید و برنامه زیر را در آن کپی کنید.

```
#include<glut.h>

int Width=600 , Height=400 ;

void Draw()
{
    glClear(GL_COLOR_BUFFER_BIT);
    glutSwapBuffers();
}

int main(int argc, char **argv)
{
    glutInit(&argc, argv);
    glutInitDisplayMode(GLUT_DOUBLE);
    glutInitWindowSize(Width, Height);
    glutCreateWindow("Hello OpenGL World");
    glutDisplayFunc(Draw);
    glutMainLoop();

    return 0;
}
```

در صورت اجرا شدن صحیح برنامه GLUT به درستی نصب شده است.

نکات :

- این آموزش بر روی visual studio 2010 و در ویندوز 8.1 ورژن 64 بیت تست شده است.
- آموزش های قدیمی که برای visual studio 2005 بود نیاز داشت تا در پروژه از بخش add dependency فایل های opengl32.lib glu32.lib glut32.lib را به پروژه اضافه میکردیم ولی طبق تست انجام شده در visual studio 2010 نیازی به این کار نبود

در صورت داشتن سوال و یا اشکالی به آدرس sajjadgameactor@gmail.com ایمیل بزنید.