- 1. 請至"課程網站-檔案下載"下載 OpenGL 環境建立所需檔案: openGL.zip 並將加縮檔中的三個資料夾(dll, include, lib)內的所有檔案複製到以下資料 夾中
  - 將 lib 資料夾內的所有檔案放於以下資料夾中
     C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 12.0\VC\lib
  - (2) dll 資料夾內應有三個檔案,全部放於以下兩個資料夾中 C:\Windows\System32
     C:\Windows\SysWOW64
  - (3) include 資料夾內包含一個資料夾gl,將此資料夾放於以下資料夾中
     C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 12.0\VC\include

## 建立專案

新増專案							?	×
▶ 最近		.NET F	amework 4.5 👻 排序依據: 預設	• #* E	搜尋 已安裝的	的範本 (Ctrl+E)		ρ.
▲ 已安裝的		EV.	Win32 主控台應用程式	Visual C++	► 類型: Visu	ual C++		
<ul> <li>✓ 範本</li> <li>▷ Visual Basic</li> <li>▷ Visual C#</li> <li>✓ Visual C++</li> <li>Windows 市集</li> <li>ATL</li> <li>CLR</li> <li>一般</li> <li>MFC</li> <li>測試</li> <li>Win32</li> <li>▷ Visual F#</li> <li>SQL Server</li> <li>TypeScript</li> <li>▷ JavaScript</li> </ul>			MFC 應用程式	Visual C++	建立 Win3	專案		
			Win32 專案	Visual C++				
			空白應用程式 (XAML)	Visual C++				
		<b>N</b>	空專案	Visual C++				
		<u>.</u>	中樞應用程式 (XAML)	Visual C++				
			格線應用程式 (XAML)	Visual C++				
		<b>•</b>	分割應用程式 (XAML)	Visual C++				
Python ▷ 其他專案類型			DirectX 應用程式	Visual C++				
範例			DirectX 應用程式 (XAML)	Visual C++				
V for		R	DII M/indows 市集廠田程式)	Visual C++	r			
請按這裡連線尋找範 <u>本。</u>								
名稱( <u>N</u> ):	Test					_		
位置( <u>L</u> ):	D\課程資料\計算機面學\CG107\							
方案名稱( <u>M</u> ):	Test				☑ 為方案建立目録(D) □ 加入至原始備控制(U)			
						確定	取消	
Test - Microsoft Visual Studio				▶ ▼8 快速啟	動 (Ctrl+Q)	- ۹		×
備案(F) 編輯(E) 檢視(M) 專案(P) 建置(B) 偵錯(D) 小组(M) 工具(T) 测試(S) 分析(N) 視窩(M) 説明(H)						登	λ	
※ ♥ ▼ ♥   「 ■ ♥   フ × ♥ ▼   ▶ 本機 Windows 償還工具 * O × Debug ▼   戸 <sub>⇒</sub> ☆ ▶    ■ O   で   → G• G, G   名 <sub>⇒</sub> ☆ 旨 作  <sub>⇒</sub>								
Testcpp + 4 X         ▼           溜         (全域範囲)         ▼								
■ 1 P// Test.cpp : 定義主控台應用程式的進入點。								
3								
4 #include "stdaix.h"								-
6								
7 <b>⊨int</b> tmain(int argc, TCHAR* argv[])								
8 {								
9 return 0;								
9	return	0;						
9 10	return	0;						
9 10 11	return }	0;						
9 10 11 12	return	0;						

## 2. 引入標頭檔

3. 連結函式庫 LIB 檔

₽ \_ = × Test - Microsoft Visual Studio 檣案(E) 編輯(E) 檢視(⊻) 專案(P) 建置(B) 偵錯(D) 小組(M) 工具(D) 測試(S) 分析(№) 視窗(Ѡ) 説明(H) 登入 🎴 🕴 🖸 🔹 🖆 🗳 🗳 🖓 - 🖓 - 🖓 - 🕨 本機 Windows 偵錯工具 - 〇 - Debug - - 🎜 📮 🕨 🗉 = 〇 「つ | → G- G, C | 褐 🐺 🖕 🏣 🎬 🍟 H Ⅲ ゴ (全域範圍) -(全域範圍) 」 」リ// lest.cpp : 正義土控百應用怪式的進入點。 資源檢視 **‡** 2 11 3 4 ⊟#include "stdafx.h" 5 6 #include <Windows.h> 7 #include <gl\GL.H> 8 #include <gl\GLU.H> 9 #include <gl\GLAUX.H> 10 #include <gl\GLUT.H> 11 12 #pragma comment(lib, "openg132.lib") 12 #pragma comment(11b, "glu32.lib")
13 #pragma comment(lib, "glu32.lib")
14 #pragma comment(lib, "glaux.lib")
15 #pragma comment(lib, "glut32.lib") 16 17 **□**int \_tmain(int argc, \_TCHAR\* argv[]) 18 { 19 return 0; 20 } 21 22

## 複製 Chapter02 任一專案的原始碼,取代原本的主程式

(用 Chapter01 的範例測試還需要複製貼圖檔案、LoadTGA 程式碼...等,所以不建議)

