

Configuración de Dev-C++ en Windows para OpenGL

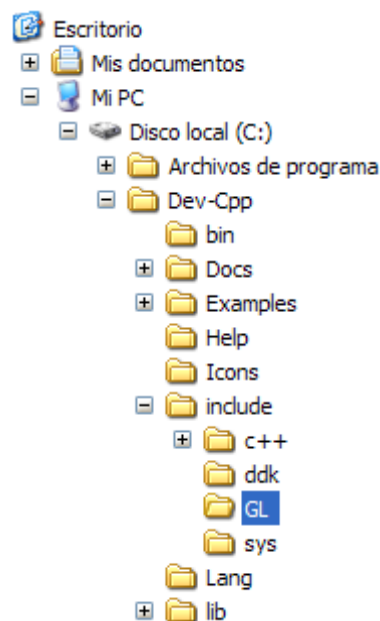
Los programas de ejemplo están hechos bajo lenguaje C, así que se requiere un compilador. Si se trabaja en alguna distribución de Linux, seguro cuenta con los compiladores GCC y G++.

Si se trabaja en ambiente Win32 se puede usar un compilador de Borland, de Microsoft y también un compilador de software libre como el Bloodshed Dev-C++ el cual usa el Mingw y se puede obtener en <http://www.bloodshed.net/dev/devcpp.html> .

Cualquiera de ellos al momento de instalarse ya incluyen las librerías gl y glu, por lo cual sólo nos hace falta la librería de glut, que es la usada para el manejo de ventanas y eventos. En la página <http://www.opengl.org/resources/libraries/glut.html> viene información de donde bajar glut, es importante hacer notar que los archivos **.a** son creados para cada compilador, por lo tanto es necesario bajar la librería apropiada de acuerdo al que se haya instalado.

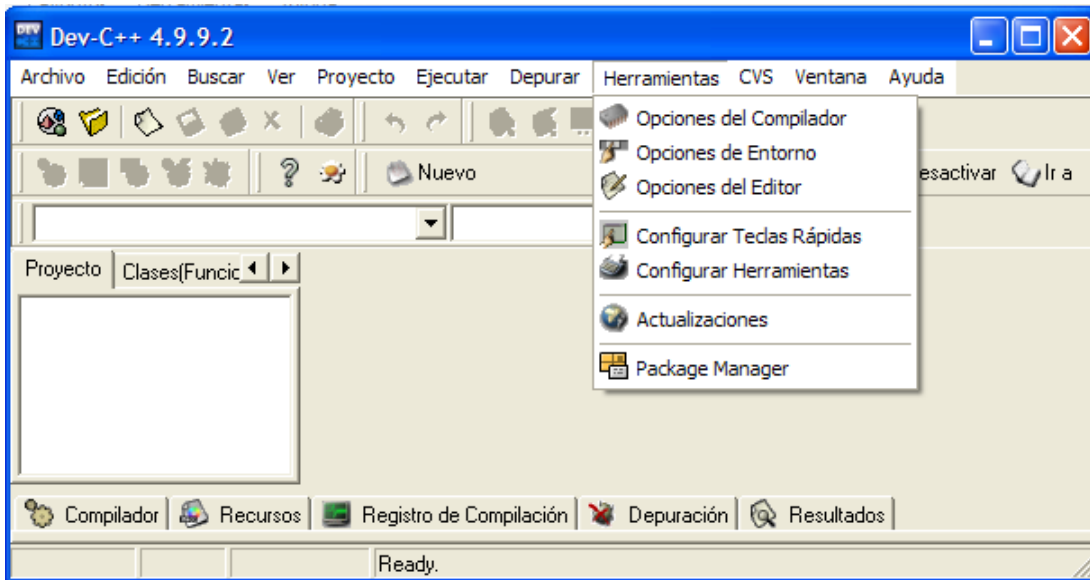
SourceForge, mantiene una versión de glut más actualizada llamada openglut, información y archivos para descargar se encuentran en <http://openglut.sourceforge.net/index.html>. Otro sitio donde se puede encontrar glut y openglut para Dev-C++ es: <http://www.nigels.com/glt/devpak> .

Una vez que se han descargado los archivos para glut, la instalación es muy sencilla: El archivo **glut32.dll** se coloca bajo el directorio windows/system32, el archivo **glut.h** se coloca bajo include/GL y **libglut32.a** se coloca bajo lib, ambos del directorio de instalación del Dev-C++

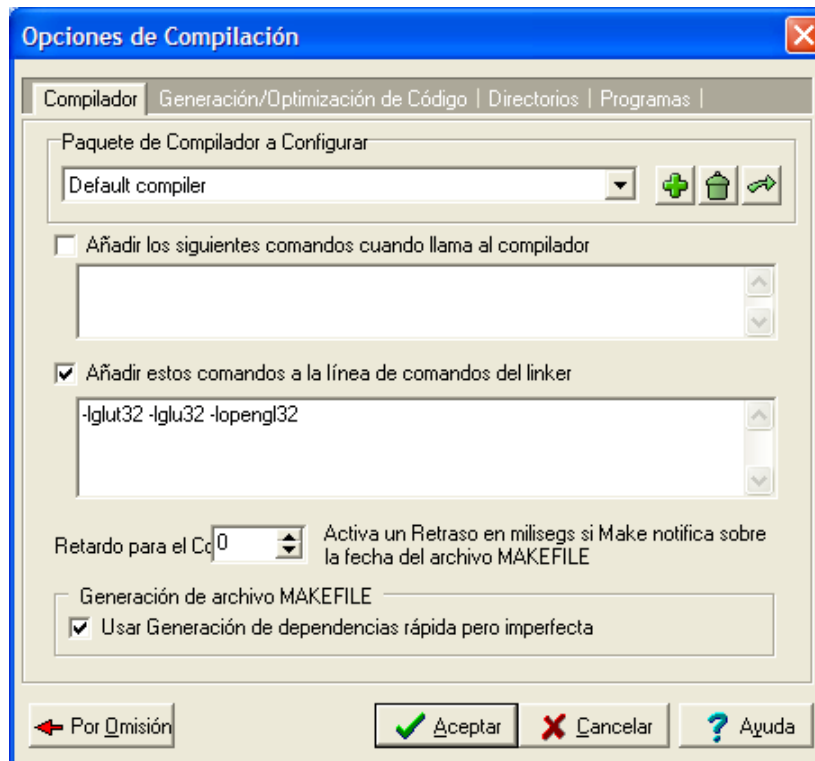


Una vez colocados los archivos donde corresponde, sólo hace falta configurar el Dev-C++ para compilar los programas. Existen varias formas, una es creando un proyecto y se puede consultar en la página de Linux de Acatlán: <http://www.acatlan.unam.mx/linux/graficacion/compilawindows.html>.

Otra manera es sólo compilar el programa con las opciones apropiadas, para esto se abre el menu Herramientas>Opciones del Compilador:



Después se marca el recuadro junto a “Añadir estos comandos a la línea de comandos del linker” y se agregan los nombres de las librerías -lglut32 -lglu32 -lopengl32.



Esto sólo se hace una vez y después se puede compilar cualquier programa de OpenGL con glut.