

Géométrie solide constructive

Vieux code GLUT 16 bit que j'ai recompilé GLUT 32 bit (Console) avec Visual Studio 2017.
Fenêtre Windows 3.1 (16 bit).



GLUT n'existe plus dans Visual Studio 2017.

J'ai modifié:

`#include <GL/glut.h>` en `#include "glut.h"` et mettre `glut.h`, `glut32.dll`, et `glut32.lib` dans le répertoire de compilation.

J'ai créé un nouveau projet:

Nouveau > Projet à partir de code existant...

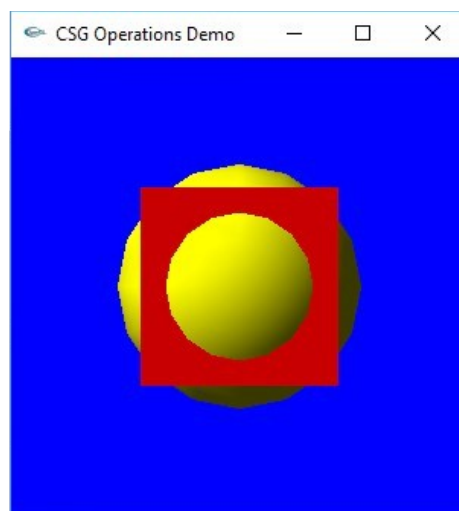
Ne pas oublier de créer un projet "**Console**".

J'ai traduit les sources en Français.

Le code original est inclus.

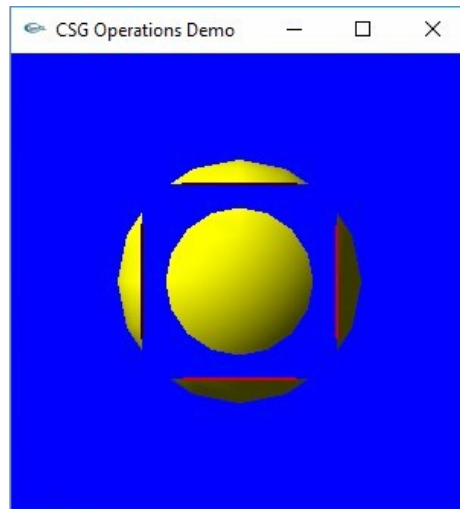
Clic droit de la souris pour le menu.

Après la compilation j'ai exécuté le programme et j'ai obtenu ceci:

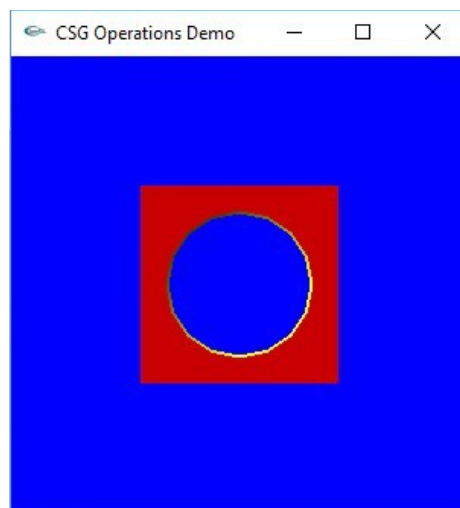


Géométrie solide constructive

Avec l'option A moins B j'ai obtenu ceci:



Avec l'option B moins A j'ai obtenu ceci:



L'option rotation ne fonctionne pas.

L'environnement SGI est fait sur Unix.

Vous pouvez télécharger les autres exemples sur:

http://users.polytech.unice.fr/~buffa/cours/synthese_image/DOCS/trant.sgi.com/opengl/examples/more_samples/more_samples.html

Quand vous téléchargez drip.zip ça donne une erreur 404 Not Found.

Voici la bonne adresse:

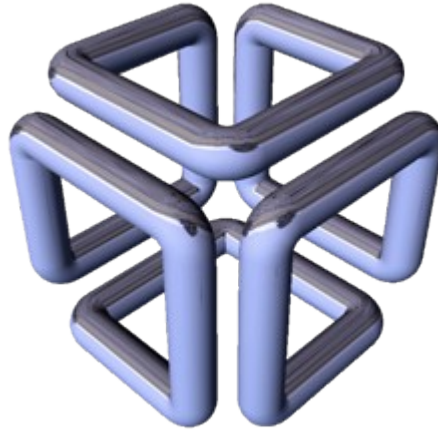
http://users.polytech.unice.fr/~buffa/cours/synthese_image/DOCS/trant.sgi.com/opengl/examples/more_samples/drip.zip

Il y a 19 exemples, Console et Win16.

Géométrie solide constructive

Dans les exemples il y a beaucoup de code qui peut être utilisé dans vos sources.

Voici le Logo de SGI des années 1990:



J'ai l'intention de réécrire le code sur win32 avec GL et GLU seulement.

J'ai déjà commencé à écrire le nouveau code.

Je vais publier le code quand j'aurai nettoyé et corrigé les sources.