

Les tutoriels NeHe avec PureBasic

par [Comtois hagibaba](#)

Date de publication : 07/03/08

Dernière mise à jour :

Cet article est une introduction à OpenGL avec PureBasic, et quoi de mieux que les tutoriels Nehe ? Ils sont la référence dans le monde OpenGL.

- I - Introduction
- II - Importer une fonction
- III - Liens
- IV - Remerciements

I - Introduction

La plupart des fonctions OpenGL sont déjà déclarées dans PureBasic.



Pensez à ajouter un underscore au nom de la fonction que vous souhaitez utiliser.

*Exemple : **glRotatef_()***

Vous aurez également besoin du fichier **OpenGL.pbi** qui contient la déclaration des constantes (issues du fichier gl.h).

Ce fichier se trouve dans votre répertoire PureBasic puis sous **Exemples/Sources-Advanced/OpenGL Cube**

C'est tout, vous êtes prêt pour la grande aventure dans le monde OpenGL.

Reportez vous au chapitre 'Liens' pour lire la traduction des 10 premières leçons.

II - Importer une fonction


Lorsqu'une fonction n'est pas déclarée dans PureBasic, il est facile de l'importer à l'aide des commandes **Import** et **EndImport**.

Exemple :

```
Import "glaux.lib"
  auxDIBImageLoad.l(filename.s) As "_auxDIBImageLoadA@4" ;loads a 24-bit Windows DIB
EndImport

Import "opengl32.lib"
  glClearDepth(depth.d) ;specifies the clear value for the depth buffer
  glOrtho(left.d,right.d,bottom.d,top.d,near.d,far.d) ;multiplies the current matrix by an
  orthographic matrix
  glTranslated(x.d,y.d,z.d) ;moves the current matrix to the point specified
EndImport
```

III - Liens

Téléchargez  **l'archive**, elle contient le code source des 30 premières leçons.

Consultez  **les tutoriels Nehe**.

IV - Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement **Dut** pour la relecture de l'article.

