

GL Scene

OpenGL оболочка для Delphi

УСТАНОВКА

АРХИВЫ

архиватор 7-Zip < <http://www.7-zip.org> >

GLSDLLs.7z /pak:1823к /size:5417к /data:08.01.07 /link:< <http://download.igora.org/glsdlls.7z> >

распаковываем в системную папку W98: [...Windows\System], WXP: [...Windows\System32]

bass.dll	/v:2.0	/s:97к	/d:07.07.04	< http://un4seen.com/ >
cg.dll	/v:1.5	/s:2109к	/d:18.09.06	< http://nvidia.com/ >
cgGL.dll	/v:1.5	/s:233к	/d:18.09.06	< http://nvidia.com/ >
fmod.dll	/v:3.7.5	/s:163к	/d:28.12.05	< http://fmod.org/ >
ode.dll	/v:0.7	/s:401к	/d:19.07.04	< http://ode.org/ >
python25.dll	/v:2.5	/s:2109к	/d:19.09.06	< http://python.org/ >
SDL.dll	/v:1.2.11	/s:258к	/d:26.06.06	< http://libsdl.org/ >

Хмм... при переносе своего проекта на другой компьютер, не забудьте добавить в папку проекта все необходимые используемые динамические библиотеки !

GLSDATA.7z /pak:2951к /size:13625к /data:08.01.07 /link:< <http://download.igora.org/glsdata.7z> >

архив можно распаковать в директорию Delphi, например: [C:\Program Files\Borland\Delphi\]

DWS /ver:2.0 /size:1053к /data:07.09.03 /link: < <http://www.dwscript.com/> >

- скриптовый язык "Delphi Web Script II"
- минимальная конфигурация
- Delphi 5, 6, 7

GLScene_1 /ver:1.0.0.0714 /size:7 656 Кб /data:13.07.06 /link:< http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=29749 >

- OpenGL оболочка для Delphi, тобиш сама GLScene =]
- Delphi 5, 6, 7, 2005, 2006

Graphics32 /ver:1.8.1 /size:3726к /data:28.08.06 /link:< <http://www.torry.net/authorsmore.php?id=1266> >

- "быстрая графика для Delphi", точнее - мини-Фотошоп
- полная конфигурация с примерами и описанием
- Delphi 5, 6, 7, 2005, 2006

LZRW /ver:2.0 /size:64к /data:30.09.98 /link:< <http://www.torry.net/authorsmore.php?id=247> >

- файлы, необходимые для включения поддержки компрессии в GLVfsPAK-компонента GLScene

Python /ver:3.32 /size:1127к /data:16.10.06 /link:< <http://mmm-experts.com/> >

- скриптовый язык "Python"
- минимальная конфигурация
- Delphi 5, 6, 7 и Borland Delphi Studio 3, 4

GLSDEMOS1.7z /pak:1545к /size:5487к /data:08.01.07 /link:< <http://download.igora.org/glsdemos1.7z> >

стандартный набор демонстрационных примеров для GLScene

GLSDEMOS2.7z /pak:4851к /size:12737к /data:08.01.07 /link:< <http://download.igora.org/glsdemos2.7z> >

дополнительный набор демонстрационных примеров для GLScene

УСТАНОВКА

GLScene

В **GLSDATA-архиве** содержится оптимальная конфигурация **GLScene_1**, но можно скачать и полную версию: < http://sourceforge.net/project/showfiles.php?group_id=29749 > или < <http://www.torry.net/authorsmore.php?id=1242> >

ПОДГОТОВКА

- не забываем скопировать содержимое **GLSDLLs-архива** в системную папку [для WXP: ...Windows\System32]
- распаковываем **GLSDATA-архив** в директорию Delphi: [C:\Program Files\Borland\Delphi##\], где ## - номер версии Delphi, т.е. в этой директории для удобства будут созданы следующие папки: [DWS], [GLScene_1], [Graphics32], [LZRW], [Python];

Хмм... файл [...GLScene_1\Delphi##\glscene.inc] можно немного отредактировать:

после строчки [//Additional support & dependencies] следуют определения встраиваемых модулей и отключение геометрических ASM расчетов, для этого достаточно удалить знак `.` (точка) перед знаком `\$`...

```
{ $DEFINE GLS_Graphics32_SUPPORT }
```

*подключение графической библиотеки **Graphics32** < Alex Denisov's, <http://www.g32.org> >, которая позволяет производить действия над текстурами, эдакий мини-Фотошоп, пример: GLSDEMOS1/materials/fire2D для установки нужно проделать стандартные процедуры:*

- распаковать, если ещё не распакован, в папку, например [C:\Program Files\Borland\Delphi##\Graphics32], которую же прописываем и здесь: Delphi | Tools | Environment Options | Library | Library Path;
- открываем пакет [...\Graphics32\Packages\GR32_D##.dpc] и в появившемся окошке жмем {»`Compile`}, {»`Install`};
- далее открываем пакет [...\Graphics32\Packages\GR32_DSGN_D##.dpc], жмем {»`Compile`}, {»`Install`};

```
{ $DEFINE GLS_LZRW_SUPPORT }
```

*включение поддержки компрессии **LZRW** [Kurt Haenen & Haruhiko OKUMURA] для GLVfsPAK-компонента GLScene*

```
{ $DEFINE GEOMETRY_NO_ASM }
```

отключение геометрических расчетов на Ассемблере и замена их библиотекой Math;

- осталось скопировать файл [...GLScene_1\Source\glscene.inc] в папку [...\Delphi##\GLScene_1\Delphi##\], т.е. в папку с номером установленной версии Delphi, находящейся в директории GLScene: [C:\Program Files\Borland\Delphi##\GLScene_1\];

УСТАНОВКА

- открываем пакет [C:\Program Files\Borland\Delphi##\GLScene_1\Delphi##\GLScene##.dpc], должно появиться окошко [Package - GLScene##.dpc];
- если нужна поддержка LZRW, то жмем {»`Add`} и в {`Unit file name`} указываем для установки файл [C:\Program Files\Borland\Delphi##\LZRW\LZRW1.pas], жмем {»`OK`};
- выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib, жмем {»`OK`};
- далее жмем {»`Compile`}, {»`Install`} и получаем список установленных компонентов GLScene.

GLScene_SDL

`SimpleDirectmediaLayer is a cross-platform multimedia library`

упрощенное обращение со звуком, CD-ROM`ом, джойстиком, клавиатурой, мышью, OpenGL и видео...
библиотека бесплатна.

УСТАНОВКА

- файл **SDL.dll** должен быть либо в системной папке [для WXP: ...Windows\System32] либо в директории проекта;
- открываем пакет [...\GLScene_1\Delphi##\GLS_SDL##.dpk], появится окно [Package - GLS_SDL##.dpk];
- выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib;
- жмем {»`Compile`}, {»`Install`} и получаем список установленных компонентов GLScene_SDL;

GLScene_BASS

`BASS is an audio library` простая, но мощная аудио-библиотека;

- некоммерческий проект - бесплатно, Shareware-проект - €100, коммерческий проект - от €950.

УСТАНОВКА

- файл **BASS.dll** должен быть либо в системной папке [для WXP: ...Windows\System32] либо в директории проекта;
- открываем пакет [...\GLScene_1\Delphi##\GLS_BASS##.dpk], появится окно [Package - GLS_BASS##.dpk];
- выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib;
- жмем {»`Compile`}, {»`Install`} и получаем список установленных компонентов GLScene_BASS;

GLScene_FMOD

`FMOD Music&Sound Effects System` поддерживается на тринадцати платформах;

- некоммерческий проект - бесплатно, Shareware-проект - от \$100, коммерческий проект - от \$1500.

УСТАНОВКА

- файл **FMOD.dll** должен быть либо в системной папке [для WXP: ...Windows\System32] либо в директории проекта;
- открываем пакет [...\GLScene_1\Delphi##\GLS_FMOD##.dpk], появится окно [Package - GLS_FMOD##.dpk];
- выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib;
- жмем {»`Compile`}, {»`Install`} и получаем список установленных компонентов GLScene_FMOD;

GLScene_Cg

`The Cg Language Specification is a high-level C-like graphics programming language that was developed by NVIDIA`

УСТАНОВКА

- файлы **cg.dll & cgGL.dll** должны быть либо в системной папке [для WXP: ...Windows\System32] либо в директории проекта;
- открываем пакет [...\GLScene_1\Delphi##\GLCg##.dpk], появится окно [Package - GLCg##.dpk];
- выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib;
- жмем {»`Compile`}, {»`Install`} и получаем список установленных компонентов GLScene_Cg;

GLScene_ODE

`OpenDynamicsEngine is a physics engine`, популярный физический движок;
библиотека бесплатна.

УСТАНОВКА

- файл **ODE.dll** должен быть в папке W98: [Windows\System], WXP: [Windows\System32];
- открываем пакет [...\GLScene_1\Delphi##\GLS_DWS##.dpc], появится окно [Package - GLS_DWS##.dpc];
- выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib;
- жмем {»`Add`} и в {`Unit file name`} указываем файл для установки [...\GLScene_1\PhysicsAPIs\moduleloader.pas];
- жмем {»`Compile`}, {»`Install`} и получаем список установленных компонентов GLScene_ODE;

GLScene_Python

`Python is a freeware portable object oriented language`, скриптовый язык
перед установкой GLScene_Python, необходимо установить дистрибутив Python`а:

- файл **python25.dll** должен быть либо в системной папке [для WXP: ...Windows\System32] либо в директории проекта;
- открываем пакет [...\Borland\Python\Python_d##.dpc]
- выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib
- жмем {»`Compile`}, {»`Install`} и получаем список установленных компонентов Python;

УСТАНОВКА

- открываем пакет [...\GLScene_1\Delphi##\GLS_Python##.dpc], появится окно [Package - GLS_Python##.dpc];
- выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib;
- жмем {»`Compile`}, {»`Install`} и получаем список установленных компонентов GLScene_Python;

GLScene_DWS2

`DelphiWebScript is a scripting language for use in Delphi projects`

перед установкой GLScene_DWS2, необходимо установить дистрибутив DWS`а:

- открываем пакет [...\DWS\Delphi##\dws2Runtime.dpc] первым, выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib, {»`OK`}, далее жмем только {»`Compile`};
- таким же образом компилируем пакеты [...\dws2VCLRuntime.dpc] и [...\dws2CLXRuntime.dpc];
- открываем пакет [...\DWS\Delphi##\dcldws2.dpc], выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib, жмем {»`OK`}, далее жмем {»`Compile`}, {»`Install`} и получаем список компонентов DWS2;

УСТАНОВКА

- открываем пакет [...\GLScene_1\Delphi##\GLS_DWS##.dpc], появится окно [Package - GLS_DWS##.dpc];
- выбираем Options | Directories/Conditionals | Unit output directory = \$(DELPHI)\Lib;
- жмем {»`Install`} и получаем список установленных компонентов GLScene_DWS2;