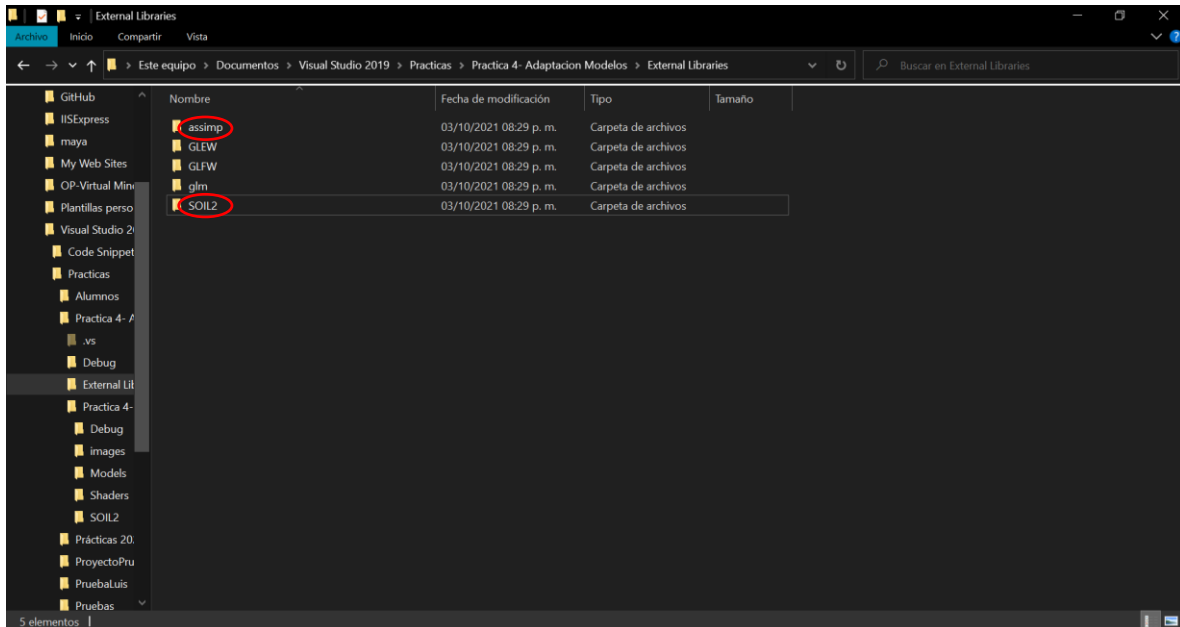


Assimp y OpenGL

Añadir en su carpeta dentro de la carpeta External Libraries las carpetas de assimp y SOIL2

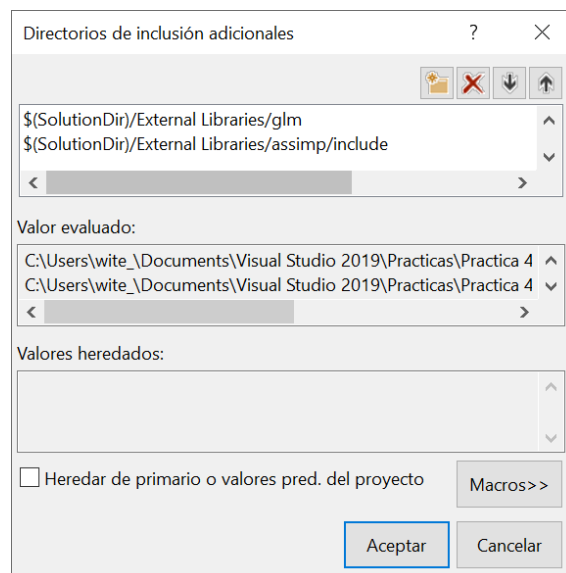


Dentro de la carpeta principal del proyecto donde se tiene el archivo main,.vcxproj,.vcxproj.filter y vcxproj.user añadir los siguientes elementos:

- La carpeta SOIL2(Ojo esta no es la misma que se añadió a ExtenalLibraries)
- assimp-vc140-mt.dll
- Camera.h
- Mesh.h
- Model.h
- stb_image.h
- Shader.h

En propiedades, En la pestaña de C/C++ en la opcion General/Directorios de inclusión adicionales añadir las siguientes línea:

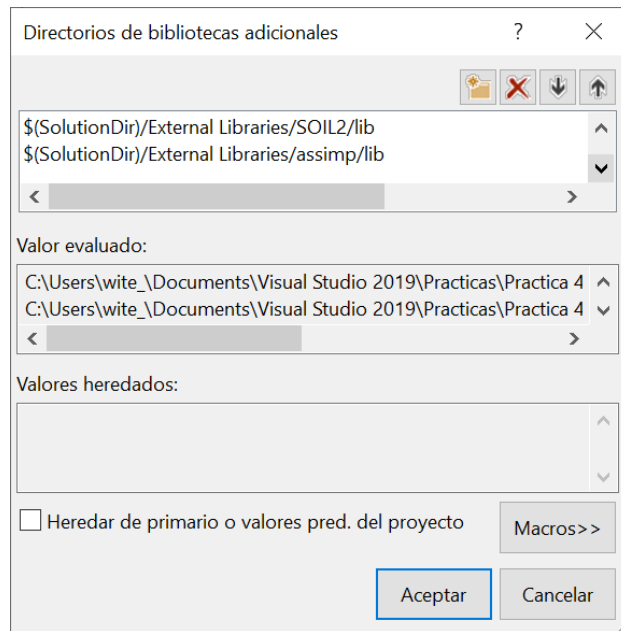
- \$(SolutionDir)/External Libraries/assimp/include



Damos aceptar después de haber añadido la línea descrita en directorios de inclusión adicionales.

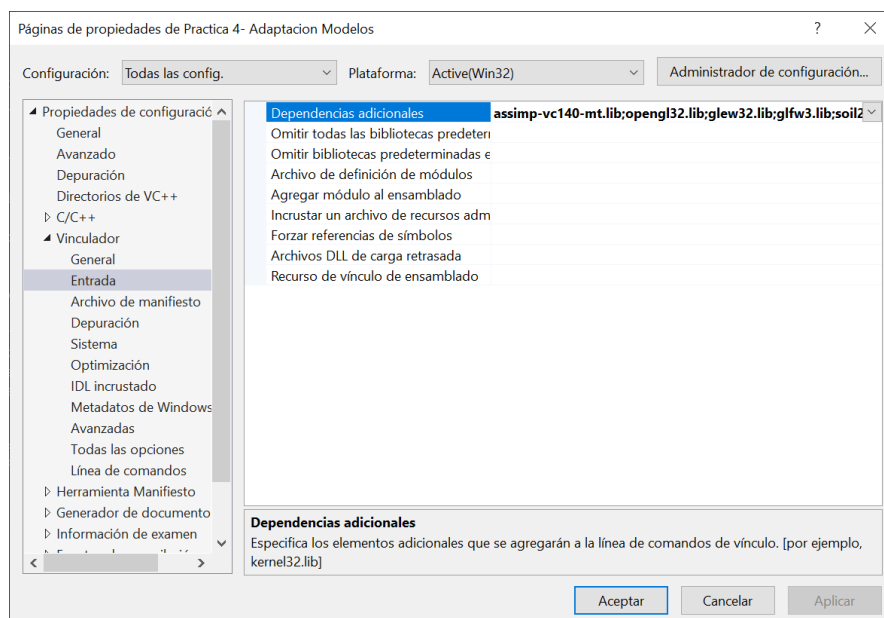
Posteriormente en la pestaña de Vinculador en la opción General seleccionamos directorios de bibliotecas adicionales añadir las siguientes líneas:

- `$(SolutionDir)/External Libraries/SOIL2/lib`
- `$(SolutionDir)/External Libraries/assimp/lib`



Una vez añadido las líneas antes descritas dar aceptar y proseguir a la opción de entrada y colocar las siguientes líneas:

- `assimp-vc140-mt.lib`
- `soil2-debug.lib`



Verificar que no haya errores, recuerde que esta configuración es complemento de las prácticas pasadas y si no se tienen los archivos de dichas prácticas y configuraciones no podrá ejecutar correctamente la práctica.