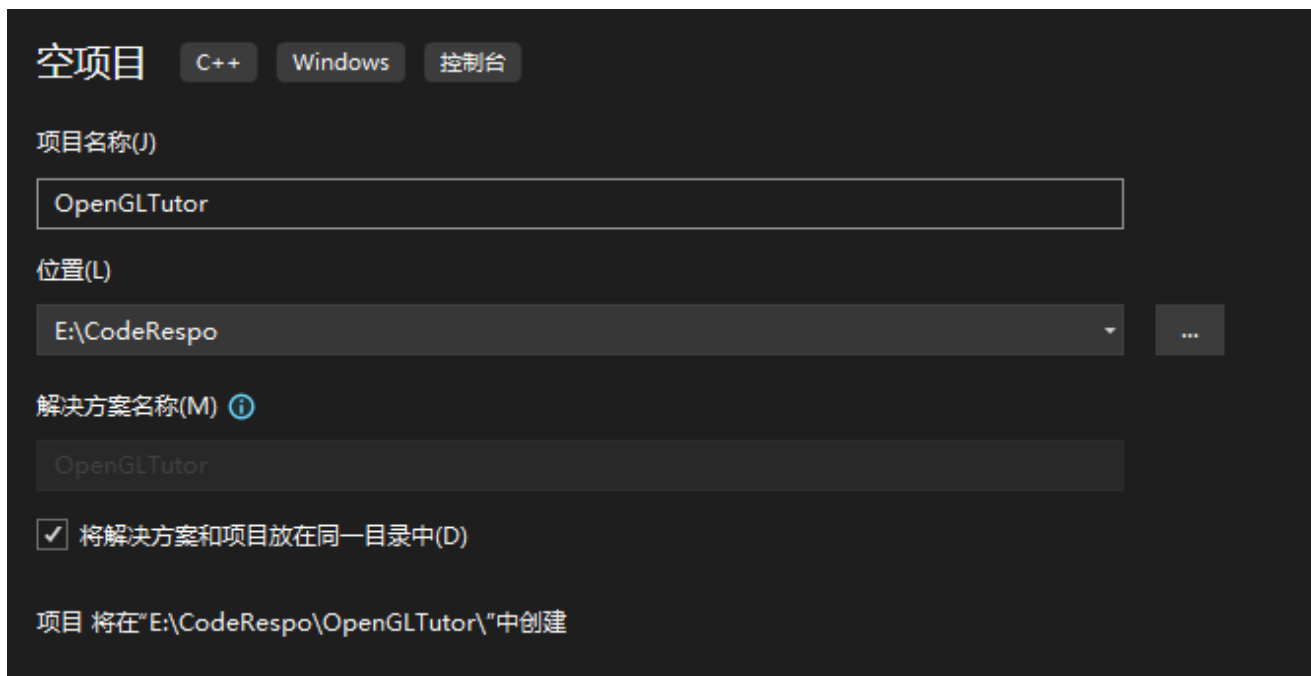


VS2022 实验环境配置手册

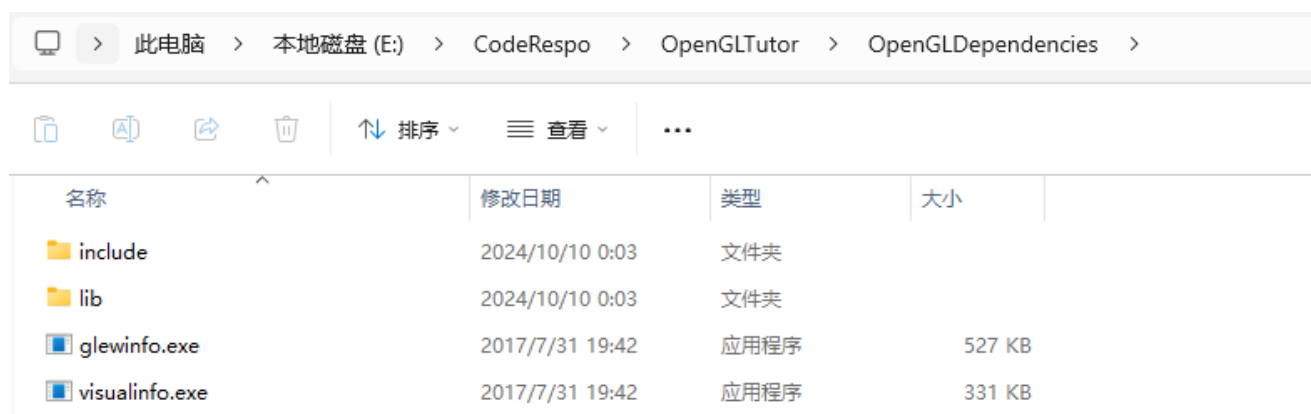
在VS2022中新建一个空项目



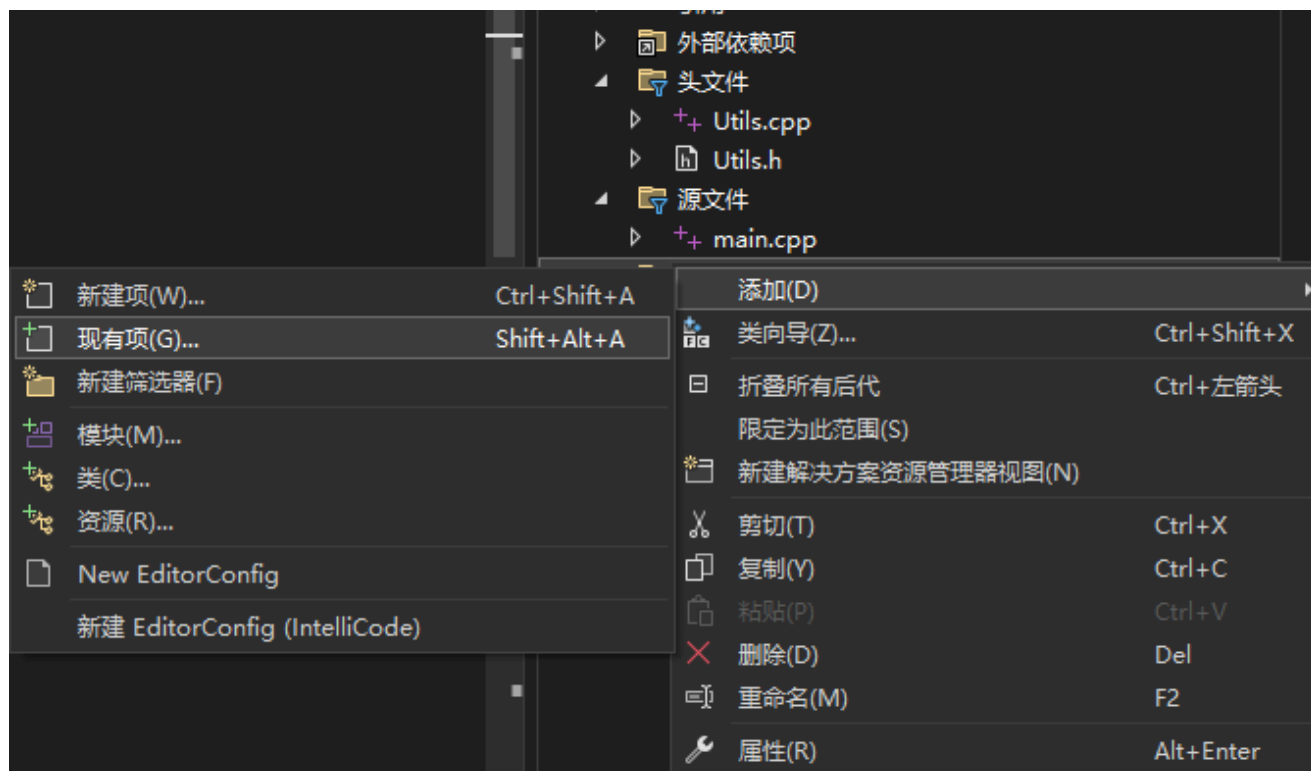
创建完成后，将提供的实例文件（比如SquareAndTriangle.rar）解压缩放在项目中，并新建一个文件夹存放依赖库，这里命名为OpenGLDependencies，文件结构如下



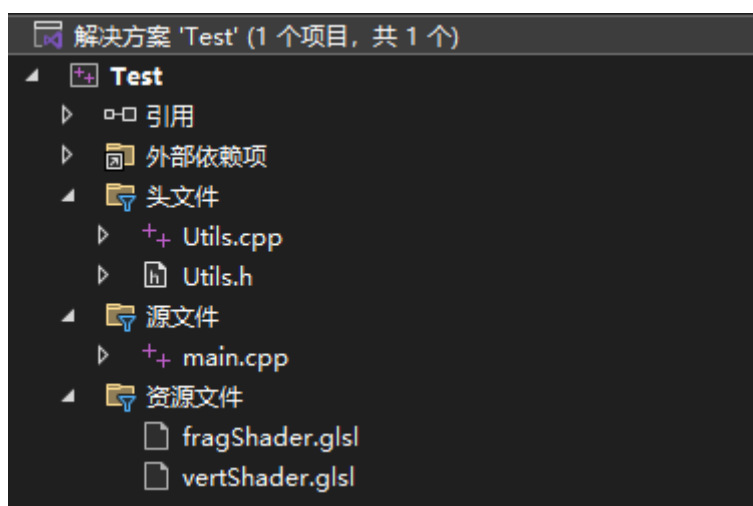
将编译好的依赖文件解压，将glfw3.dll和glew32.dll放入跟解决方案一个文件夹中，剩余文件放入OpenGLDependencies



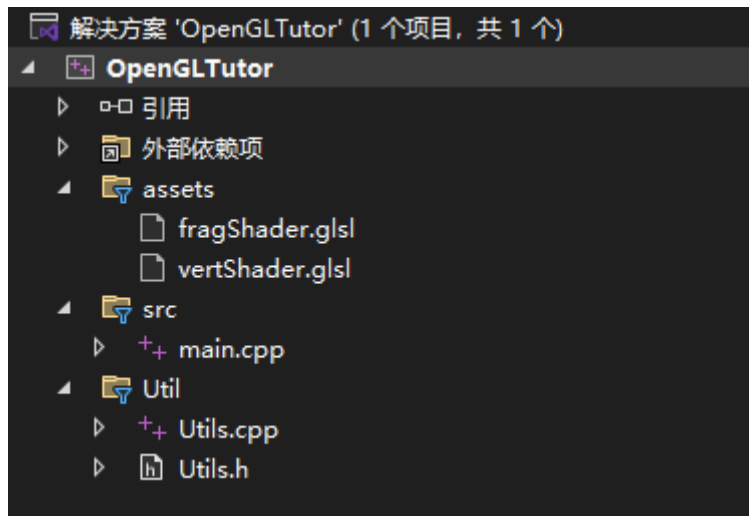
打开解决方案，右键添加现有项，添加实例文件



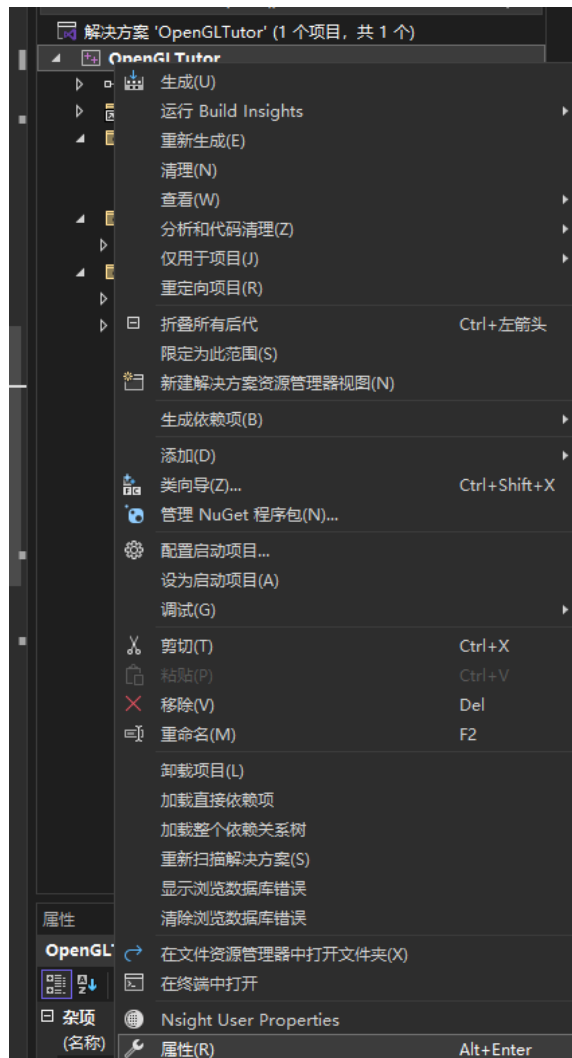
完成后如下



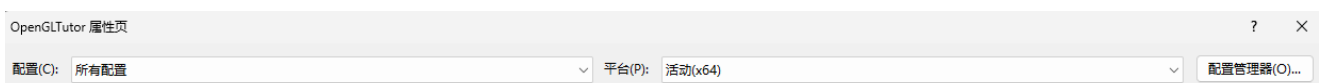
也可以按个人喜好对文件夹重命名，方便自己查看文件



项目->右键属性



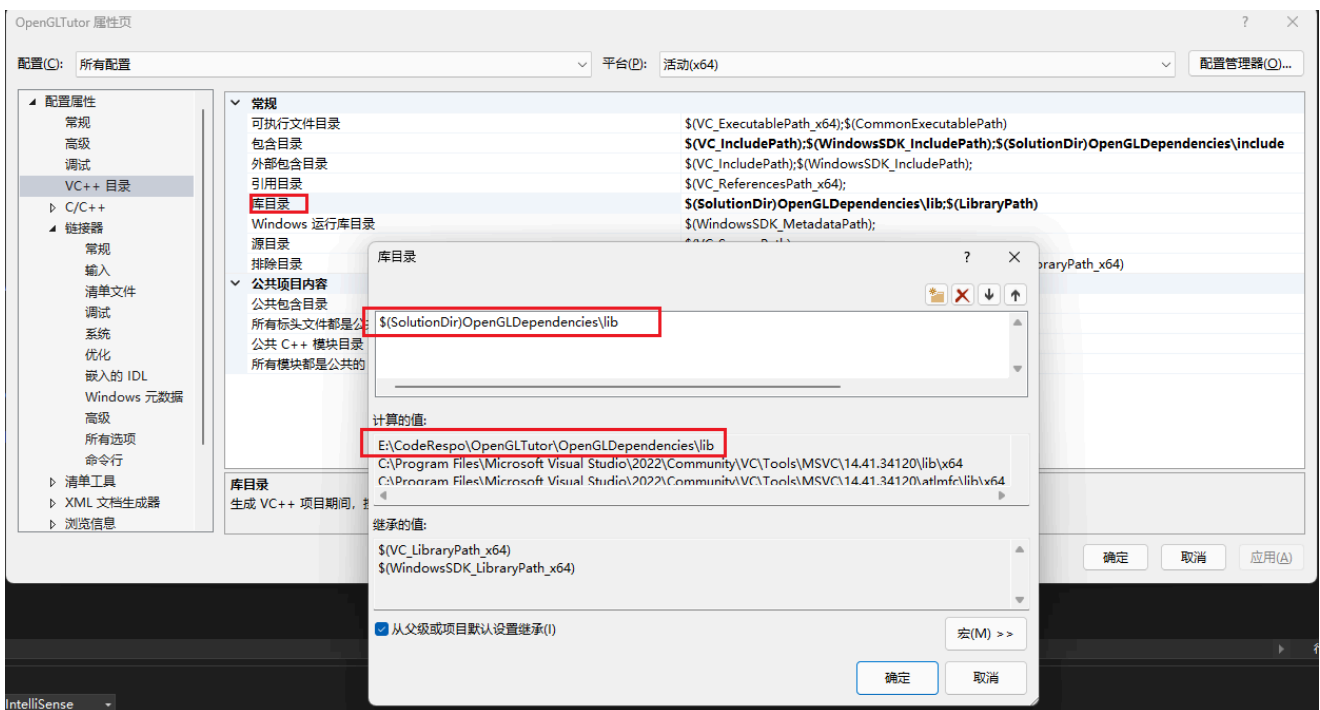
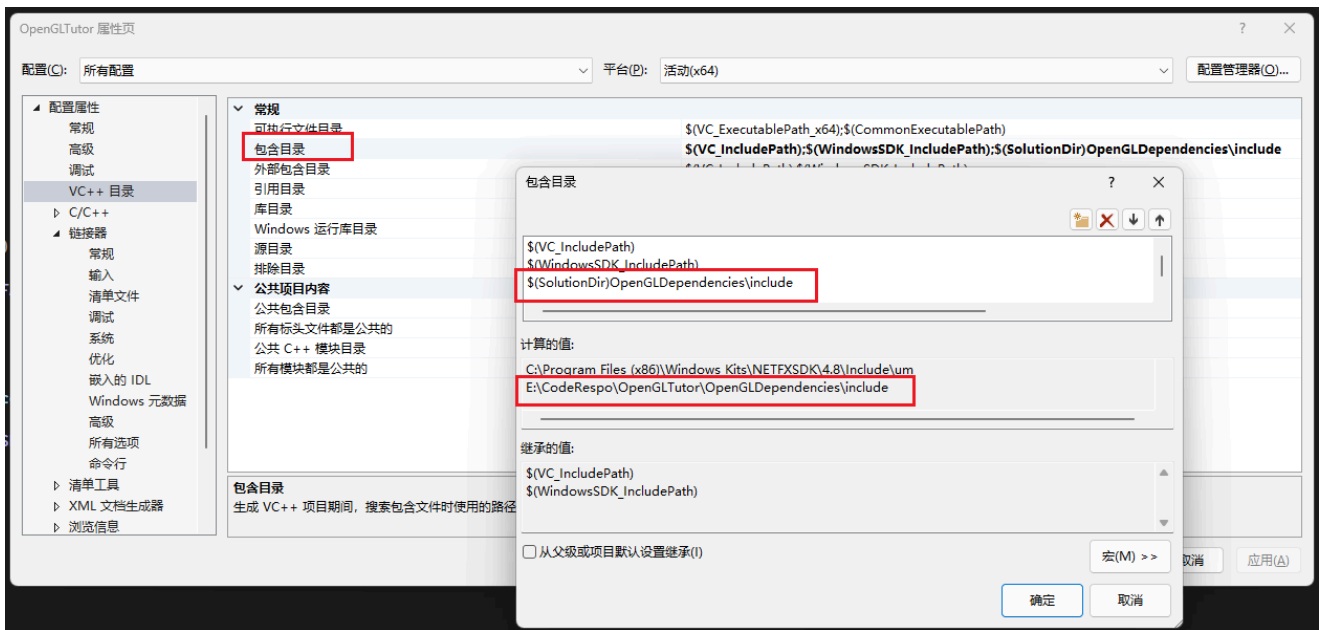
平台->活动(x64)，配置->所有配置



配置VC++目录

-> 包含目录增加 \$(SolutionDir)OpenGLDependencies\include

-> 库目录增加 \$(SolutionDir)OpenGLDependencies\lib



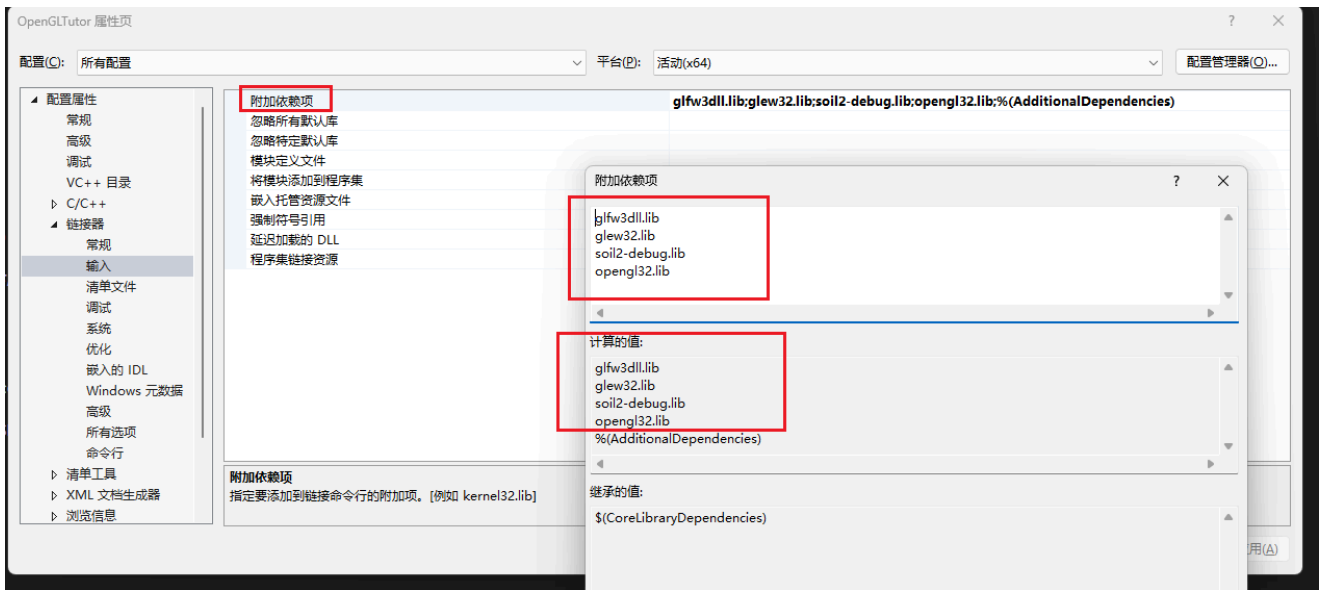
配置链接器->输入->附加依赖项添加如下依赖项：

glfw3dll.lib

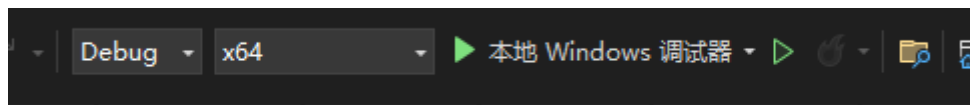
glew32.lib

soil2-debug.lib

opengl32.lib



最后点击属性页“应用”或“确定”，选择Debug或Release模式，x64平台，点击运行本地Windows调试器即可运行



TIP

由于使用的版本比较新，在GLSL 420版本以上不支持gl_FragColor了，最终可能得不到正确结果

```
Fragment shader compilation error.
Shader Info Log: 0(7) : error C7616: global variable gl_FragColor is removed after version 420

linking failed
Program Info Log: Fragment info
-----
0(7) : error C7616: global variable gl_FragColor is removed after version 420
0(0) : error C2003: incompatible options for link
```

因此需要修改fragShader.glsl、vertShader.glsl版本，改为#version 330 core即可

```
#version 330 core

in vec4 fColor;

void main()
{
    gl_FragColor = fColor;
}
```

```
#version 330 core

in vec4 vPosition;
in vec4 vColor;
out vec4 fColor;

void main()
{
    fColor = vColor;
    gl_Position = vPosition;
}
```