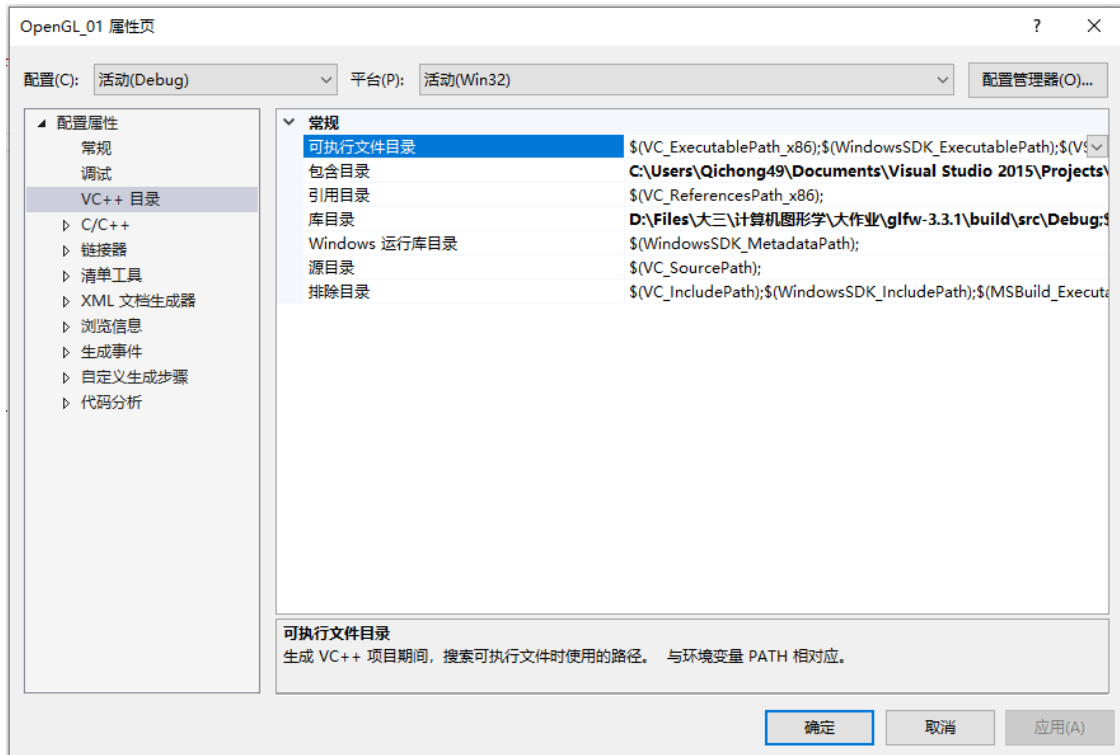


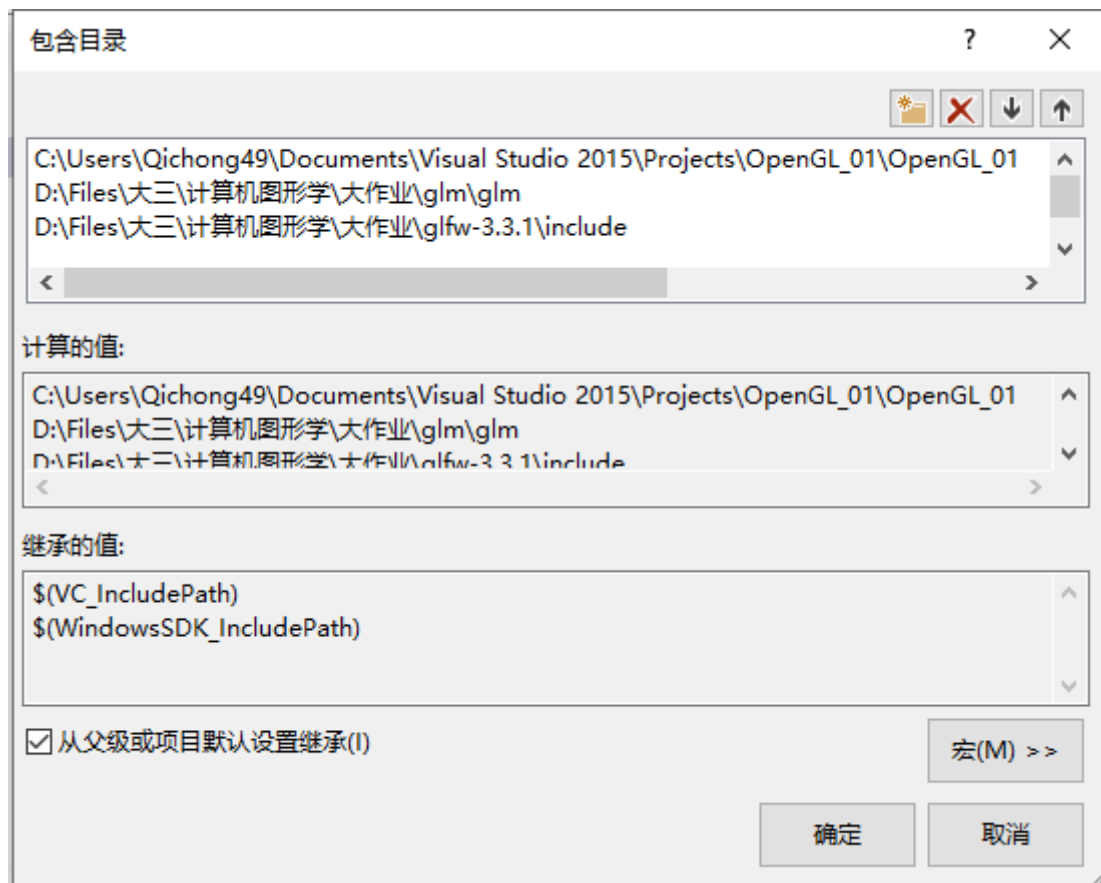
项目配置说明

由于包含了外部库，所以在此说明相关配置。

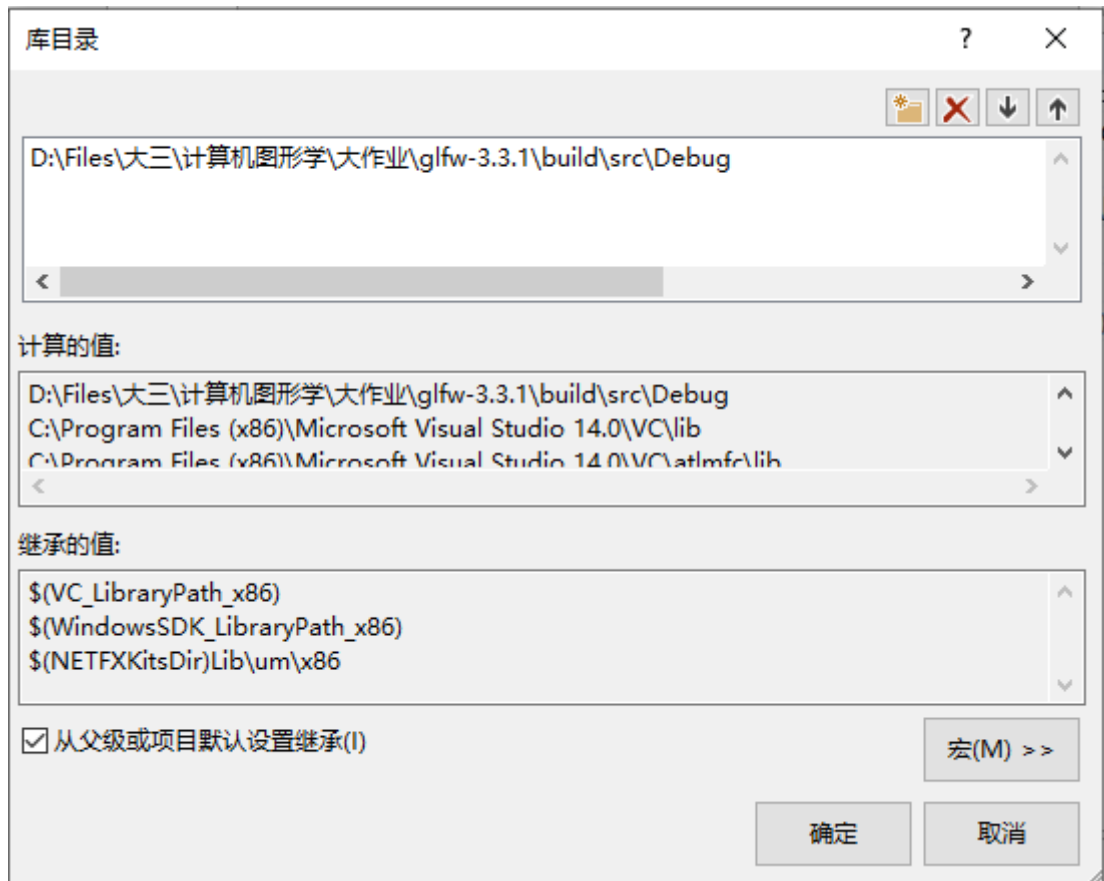
1. 项目→OpenGL_01属性→配置属性→VC++目录



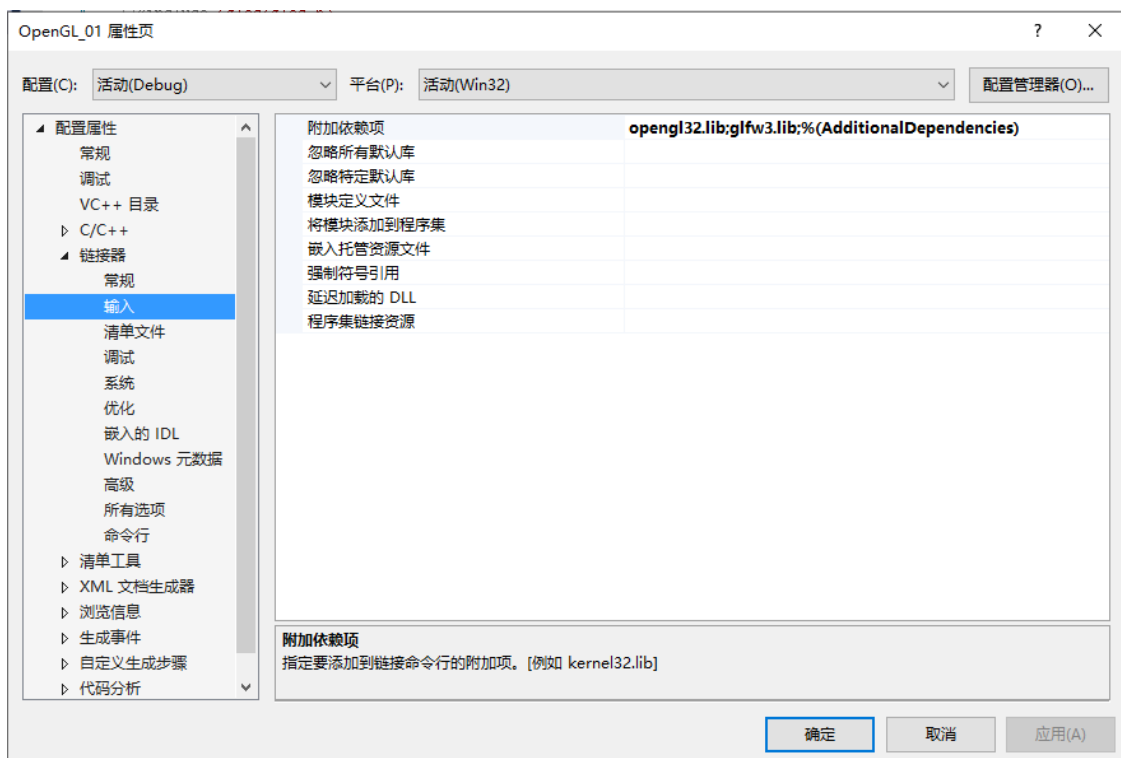
2. 在包含目录中添加 glm\glm 与 glfw-3.3.1\include 文件夹，若项目无法找到项目内自定义头文件，则再添加 Visual Studio 2015\Projects\OpenGL_01\OpenGL_01 文件夹



3. 在库目录中添加 glfw-3.3.1\build\src\Debug 文件夹



4. 选择链接器→输入，添加 opengl32.lib 与 glfw3.lib



5. 在项目源文件中添加现有项→glad\src\glad.c，此文件为在线选择OpenGL版本后自动生成。

配置完成。