**Configuraciones**

* En la Ventana de Propiedades, ir a C/C++ > General, del lado derecho ubicar Directorios de inclusión adicionales, y agregar include



* En la Ventana de Propiedades, ir a Vinculador > General, del lado derecho ubicar Directorios de bibliotecas adicionales, y agregar **lib**



En la Ventana de Propiedades, ir a Vinculador > Entrada, del lado derecho ubicar Dependencias adicionales, y agregar SDL2.lib;SDL2main.lib;assimp-vc141-mtd.lib;opengl32.lib;glew32.lib;glfw3.lib; (Respetar los elementos que ya existan)

Si no existen otros elementos por parte del programa, solo agregar:

assimp-vc141-mtd.lib;SDL2.lib;SDL2main.lib;opengl32.lib;glew32.lib;glfw3.lib; kernel32.lib;user32.lib;gdi32.lib;winspool.lib;comdlg32.lib;advapi32.lib;shell32.lib;ole32.lib;oleaut32.lib;uuid.lib;odbc32.lib;odbccp32.lib;%(AdditionalDependencies)



Cerrar la ventana de propiedades

Finalmente, verificar que Debug tiene se encuentre en x86