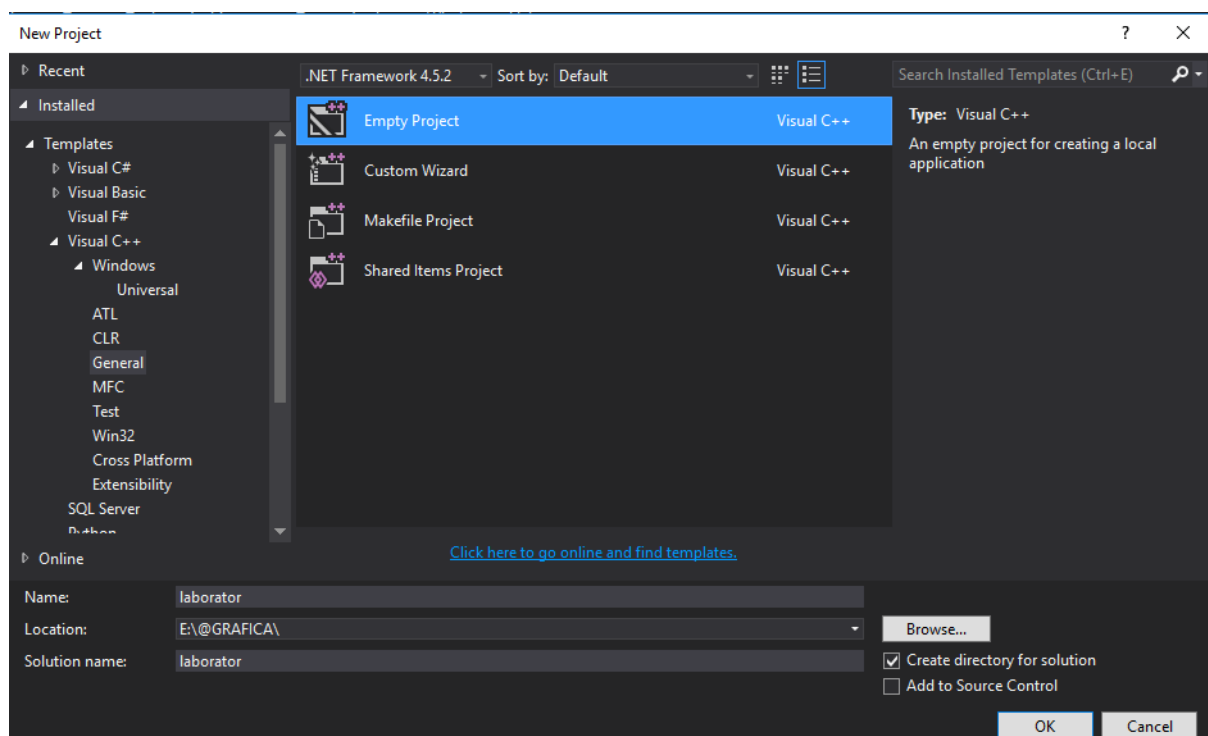
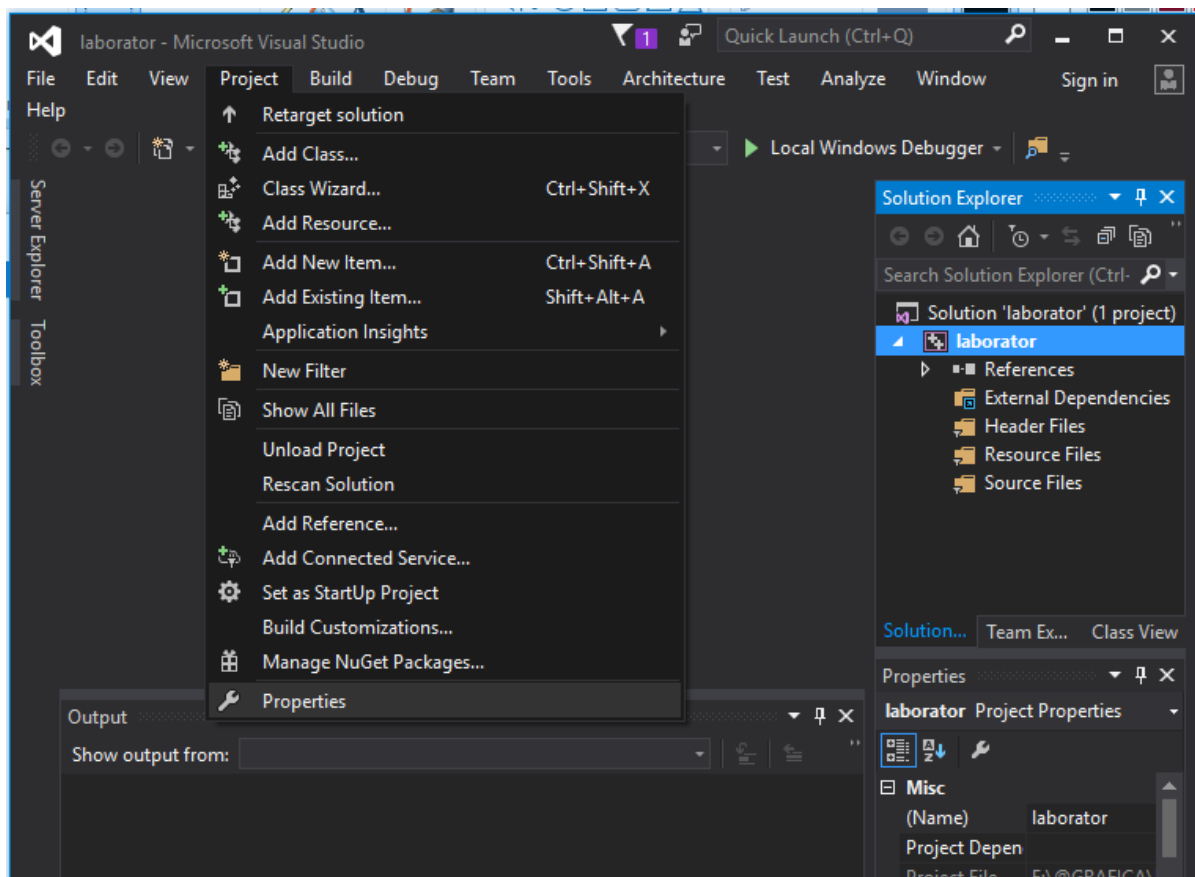


Configurare OpenGL pentru Visual Studio:

1. C:\Windows\system32
 - GLU32.dll
 - GLUT32.dll
 - OPENG32.dll
2. C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio (**versiune**)\VC\include
 - GL.h
 - GLAUX.h
 - GLU.h
 - GLUI.h
 - GLUT.h
3. C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio (**versiune**)\VC\lib
 - GLAUX.lib
 - GLU32.lib
 - GLUI32.lib
 - GLUT32.lib
 - OPENG32.lib
4. Crearea unui proiect nou → Empty Project

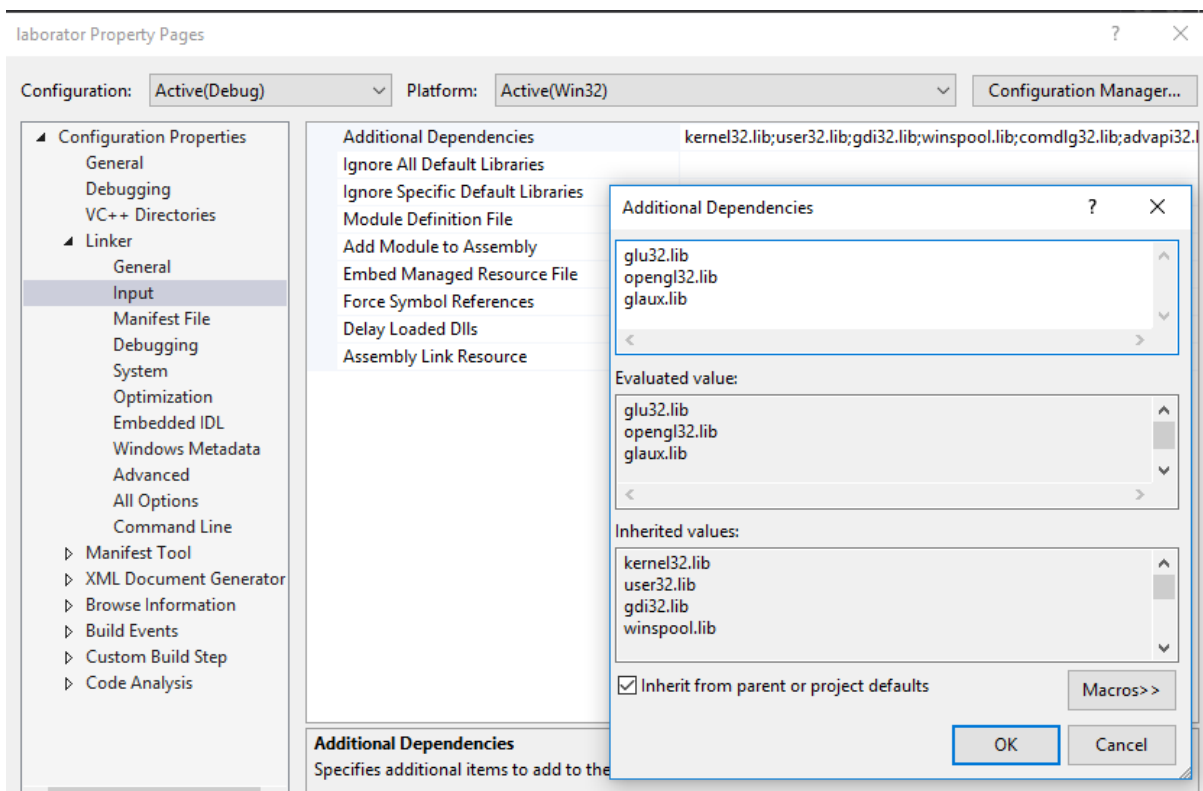


5. Configurarea proiectului → Properties

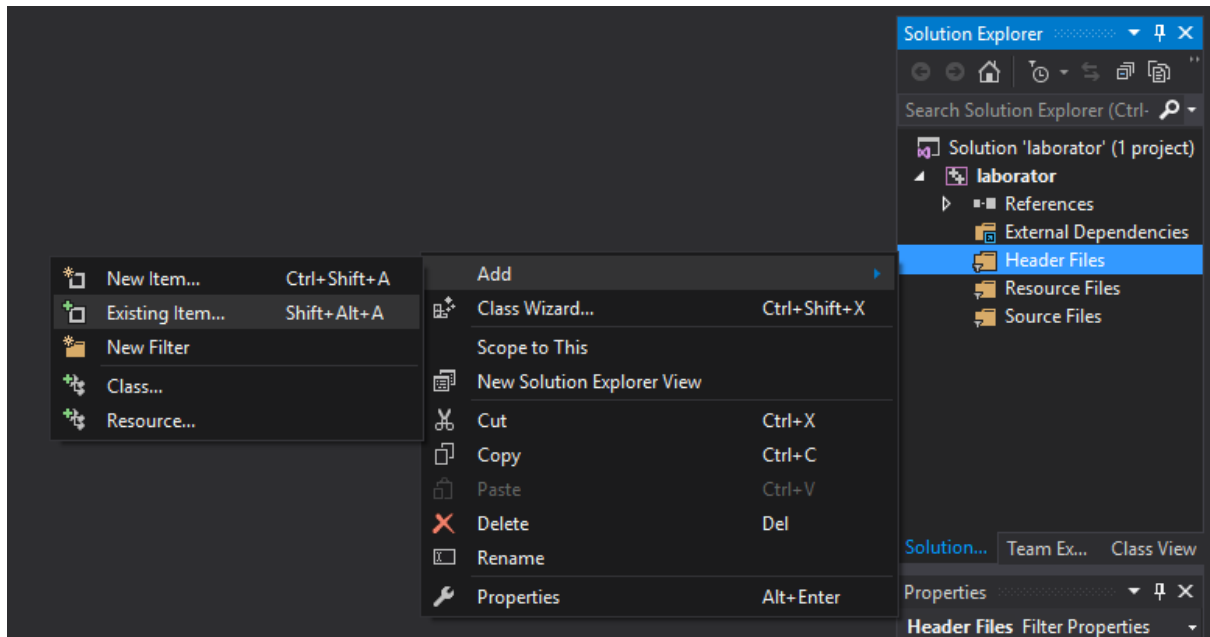


6. Adăugarea dependențelor → Linker → Input → Additional Dependencies

- glu32.lib
- opengl32.lib
- glaux.lib



7. Adăugarea fișierelor (Existing Item... după ce au fost copiate în directorul proiectului creat)
- Header Files ← GLOS.h
 - Source Files ← [aplicație].c



8. Build Solution → Run*

* Visual Studio 2015:

Dacă primiți erorile:

LNK2019 : unresolved external symbol _scanf referenced in function

LNK2019 : unresolved external symbol _sprintf referenced in function

încercați să adăugați în lista de dependențe următoarea librărie:

- legacy_stdio_definitions.lib