|  |  |
| --- | --- |
| Действие | Примечание |
| 1. Запускаем Visual Studio 2010 |  |
| 2. Выбираем «Создать проект» |  |
| 3. Выбираем «Консольное приложение Win32» |  |
| 4. Создайте папку (НЕ на диске С! Назовите ее по своему смотрению), в которой будет находиться приложение, укажите адрес этой папки в строке «Расположение», и название в строке «Имя». Затем нажимаем «ОК», после этого нажимаем «Далее» и «Готово» |  |
| 5. В созданном проекте в меню «Проект» выбираем «Свойства» (после этого слова должно отображаться заданное Вами имя проекта) |  |
| 6. В открывшемся окне в левой области выбираем Свойства конфигурации -> Компоновщик -> Ввод |  |
| 7. В правой области выбираем «дополнительные зависимости» и нажимаем «Изменить» |  |
| 8. В появившееся окно (в верхнюю часть) скопировать названия библиотечных файлов (каждое – с новой строки):  opengl32.lib  glut32.lib  glu32.lib  Нажать на ОК, а после возврата в предыдущее окно (см. п. 7) нажать на «Применить» и «ОК» |  |
| 9. Открываем файл OpenGLSource.cpp (его содержимое появится на другой вкладке), копируем его содержимое в файл нашего проекта (переключаемся на вкладке), предварительно очистив программный код нашего проекта. Учтите, что в конце не хватает закрывающей фигурной скобки, которую надо добавить! |  |
| 10. Запускаем, нажав на зеленый треугольник или на F9 |  |
| 11. Если появится сообщение типа errorLNK1123, то обойти (хотя это не самое верное решение, но для нашего случая допустимое) проблему можно, действуя, как в п.5, а затем выбираем Свойства конфигурации -> Компоновщик -> Общие и отменить включение инкрементной компоновки (поставить «НЕТ») |  |
| 12. Когда все заработает, попробовать изменить: а) заголовок выходного файла; б) цвет фона; в) цвет квадрата; г) размеры квадрата. |  |
| 13. Создайте новый проект и попробуйте запустить программный код из файла Пример2.doc |  |