

Note: 此版本僅在 Visual studio 2015 上測試通過，其他版本不保證能執行

1. 安裝 Visual Studio 2015 之後開啟 .\simple_shading\OpenGL\OpenGL.vcxproj，且 add “legacy_stdio_definitions.lib” to Project > OpenGL Properties > Linker > Input，之後編譯即可執行，OpenGL 的環境基本上都已經設置好了。



