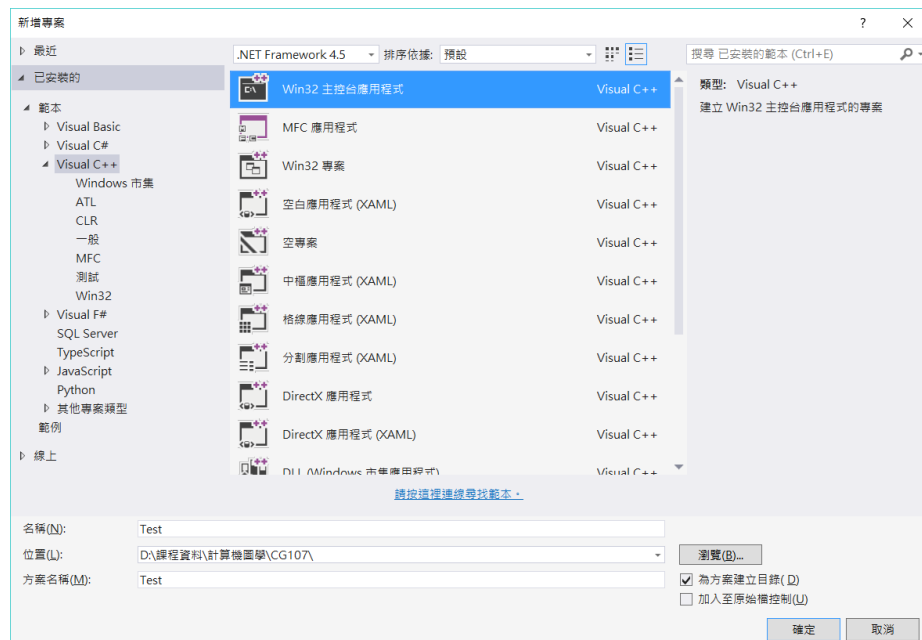


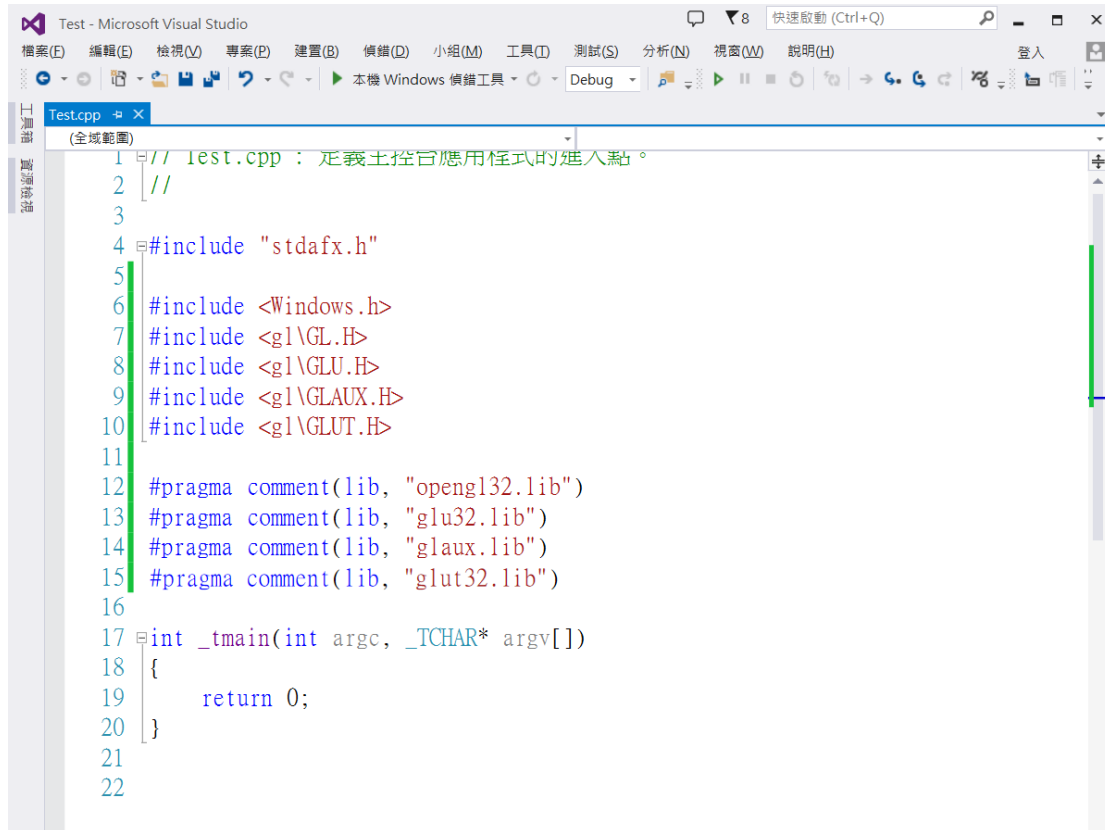
1. 請至“課程網站-檔案下載”下載 OpenGL 環境建立所需檔案：openGL.zip 並將加縮檔中的三個資料夾(dll, include, lib)內的所有檔案複製到以下資料夾中
 - (1) 將 lib 資料夾內的所有檔案放於以下資料夾中
C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 12.0\VC\lib
 - (2) dll 資料夾內應有三個檔案，全部放於以下兩個資料夾中
C:\Windows\System32
C:\Windows\SysWOW64
 - (3) include 資料夾內包含一個資料夾 gl，將此資料夾放於以下資料夾中
C:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 12.0\VC\include

建立專案



2. 引入標頭檔

3. 連結函式庫 LIB 檔



```
1 // Test.cpp : 定義主控台應用怪式的進入點。
2 //
3
4 #include "stdafx.h"
5
6 #include <Windows.h>
7 #include <gl\GL.H>
8 #include <gl\GLU.H>
9 #include <gl\GLAUX.H>
10 #include <gl\GLUT.H>
11
12 #pragma comment(lib, "opengl32.lib")
13 #pragma comment(lib, "glu32.lib")
14 #pragma comment(lib, "glaux.lib")
15 #pragma comment(lib, "glut32.lib")
16
17 int _tmain(int argc, _TCHAR* argv[])
18 {
19     return 0;
20 }
21
22
```

複製 Chapter02 任一專案的原始碼，取代原本的主程式
(用 Chapter01 的範例測試還需要複製貼圖檔案、LoadTGA 程式碼...等，所以不建議)

