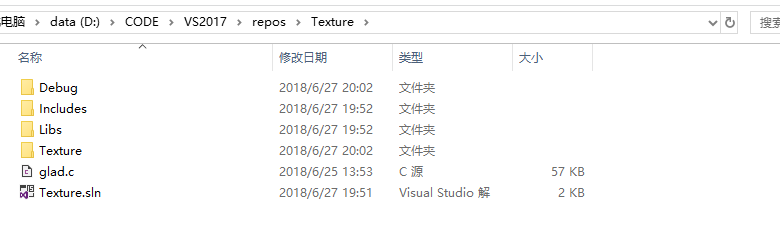
## OpenGL准备工作

**入门学习网站：https://learnopengl-cn.github.io/**

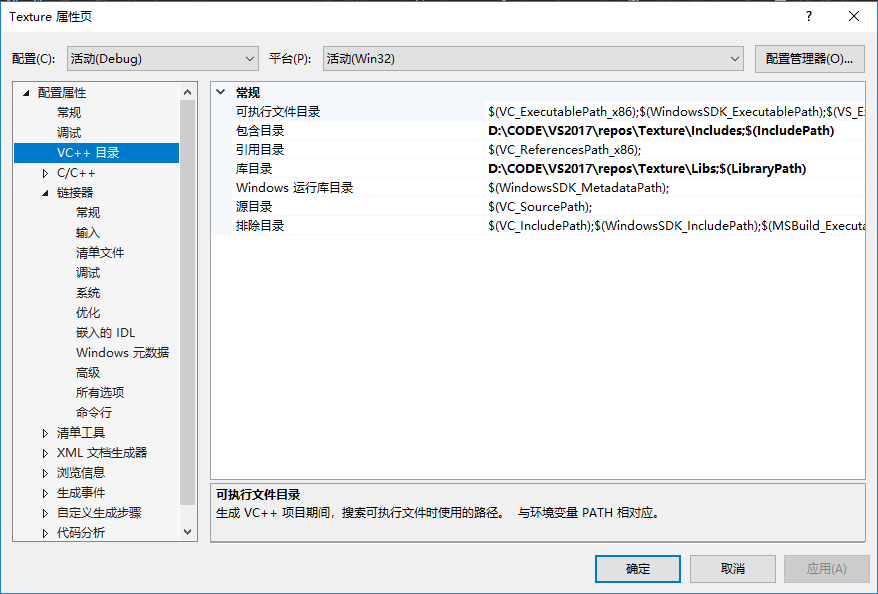
**OpenGL3.3 VS2017**

建立新项目，建立空白项，项目方案右键，打开项目资源所在文件夹。



将解压的配置文件放入其中

右键项目—》属性—》VC++目录：修改包含目录和库目录



链接器🡪输入—》附加依赖项：修改为

opengl32.lib;glfw3.lib;msvcrt.lib;

## Cmake

程序是由成百上千的.h,.cpp文件通过编译器生成的，那么大量的源码文件就需要项目工程来构建和管理。windows下自然是VS开发工具，linux下使用Qt Creator，eclipse等等，但是两个不同平台上面的项目构建不能相互移植

cmake给跨平台的C++程序提供了很好的构建解决方案。适合需要跨平台项目的使用。功能不多，简单，但还是比较实用的。参考资料<https://cmake.org/cmake-tutorial/> 。

## 创建窗口、三角形 6/26

创建main函数 ---- main函数中调用glfwInit函数来初始化GLFW ---- 创建一个窗口对象 ---- 初始化GLAD ---- 设置视口 ---- 渲染循环 ---- 释放/删除之前的分配的所有资源

顶点着色器

片段着色器

索引缓冲对象

此两节重在理解函数含义以及所调用的参数，构建一个窗口或者三角形的过程

## 纹理 6/27

学习中遇到的两个巨坑

1. 为将stb\_image.h引入项目中必须在cpp文件首行加上#define STB\_IMAGE\_IMPLEMENTATION
2. 在一开始配置时我们引入了三个库文件opengl32.lib;glfw3.lib;msvcrt.lib; 在纹理及后面的教程里一定要记得删除msvcrt.lib;否则你就哭死吧，这个问题足足耗费了我一天半的时间！！！

这两坑未跨过的话会报错：

