

0. 简介

OPENGL

一个由[Khronos组织](#)制定并维护的规范(Specification)

库配置

均放置在【属性】->【配置属性】->【VC++目录中】

/include: 包含库的头文件.h, 在【包含目录】

/lib: 编译好的库文件.lib, 在【库目录】

绘制流程

绘制画面之前需要创建一个OpenGL上下文(Context)和一个用于显示的窗口（包括处理用户输入）

这些操作在每个系统上都是不一样的

引用的库

- **GLFW**

- 一个专门针对OpenGL的C语言库，
- 提供了一些渲染物体所需的最低限度的接口
- 允许用户创建OpenGL上下文、定义窗口参数以及处理用户输入

- **GLAD**

- OpenGL驱动版本众多，它大多数函数的位置都无法在编译时确定下来，需要在运行时查询
- 在运行时获取函数地址，并将其保存在一个函数指针中供以后使用
- 对每个可能使用的函数都要重复这个过程
- **GLAD用于简化该过程**
- glad的include设置较为特殊
 - glad (作为其中一个include目录，和/include同级)
 - glad
 - .h
 - KHR
 - .h
- glad.c放置在每个项目的根目录里，并且【添加已有项】