

将 `include` 文件夹的东西放到你的编译器的 `include` 中

将 `lib` 文件夹里的东西放到编译器对应的 `lib` 中, 注意 `x86` 和 `x64` 放到对应的位置

将 `.dll` 文件放在你生成的 `.exe` 同目录下

注意要把 `model` 和 `skybox` 以及编译好的 `.frag` 和 `.vert` 着色器文件放到编译好 `exe` 的上级目录里

在 `Visual Studio` 中要添加那两个 `lib`

