**Cmake学习**

|  |
| --- |
| cmake #需求的最低cmake程序版本 cmake\_minimum\_required(VERSION 3.12)  #本工程的名字 project(OpenGL\_Lecture)  #本工程支持的C++版本 set(CMAKE\_CXX\_STANDARD 17)  include\_directories(  SYSTEM ${CMAKE\_CURRENT\_SOURCE\_DIR}/third\_party/include )  link\_directories(  SYSTEM ${CMAKE\_CURRENT\_SOURCE\_DIR}/third\_party/lib )  #搜索所有的cpp，加入SRCS变量中 aux\_source\_directory(.SRCS)  #本工程所有cpp文件编译链接，生成exe add\_executable(openglStudy "main.cpp" "glad.c")  #将funcs.lib链接入openglStudy中 target\_link\_libraries(openglStudy glfw3.lib) |

**多文件夹编译**

**主cmake**

|  |
| --- |
| CMake #将funcs文件夹纳入到编译系统 add\_subdirectory(funcs)  #将funcs.lib链接入softRender中 target\_link\_libraries(glStudy FUNCS) |

**文件夹funcs下的cmake**

|  |
| --- |
| CMake #递归将本文件夹下所有cpp放到cFUNCS中 file(GLOB\_RECURSE cFUNCS ./ \*.cpp)  #将FUNCs中所有cpp编译为FUNCS这个lib库 add\_library(funcs ${cFUNCS}) |

**资源文件拷贝**

|  |
| --- |
| CMake #把需要拷贝的资源路径都放到ASSETS里 file(GLOB ASSETS "./assets" "thirdParty/assimp-vc143-mtd.dll")  #把ASSETS指代的目录集合的内容，都拷贝到可执行文件目录下 file(COPY ${ASSETS} DESTINATION ${CMAKE\_BINARY\_DIR}) |