

PhysX、freelut 目录、库文件配置

准备 PhysX、freelut 文件

PhysX（需要 NVIDIA 账户以及 Github 账户）：

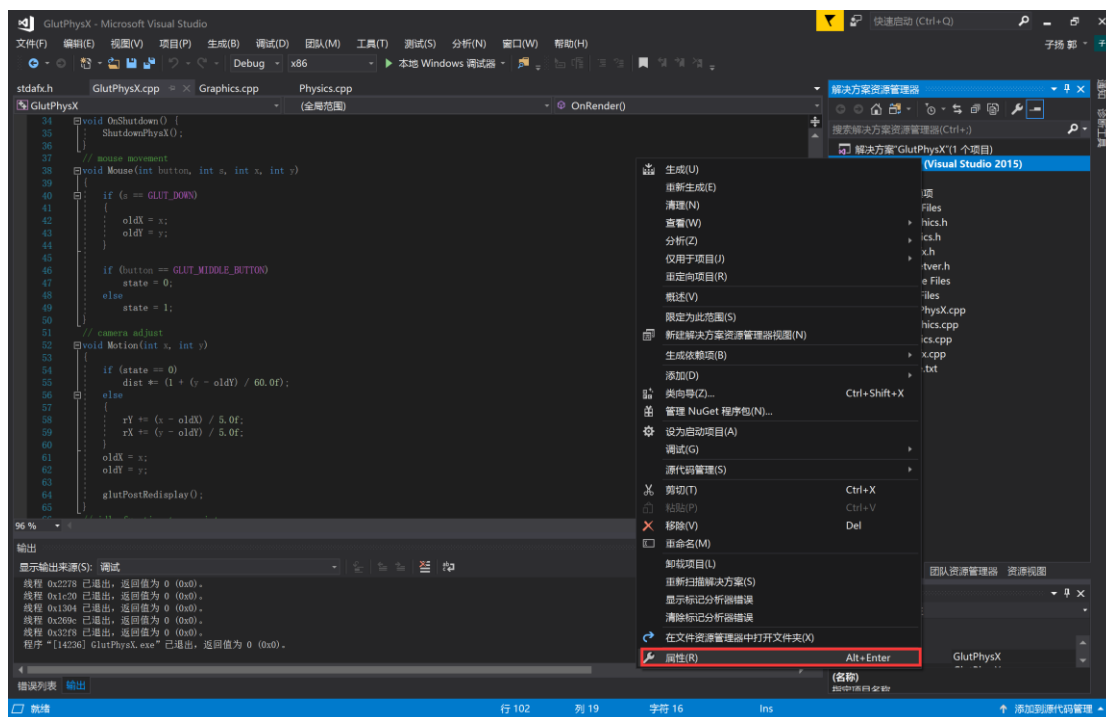
<https://developer.nvidia.com/gameworks-physics-overview>

freelut:

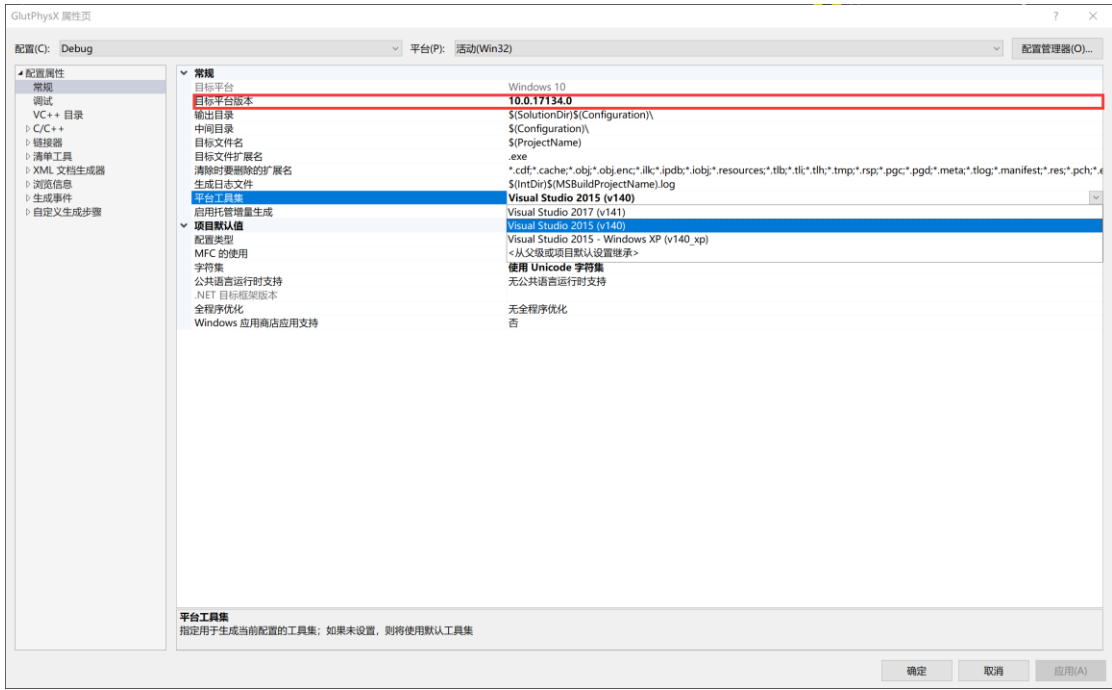
https://github.com/hanhonglei/Course_GamePhysics/tree/master/3rdLibs

确保 VS 平台版本及工具集

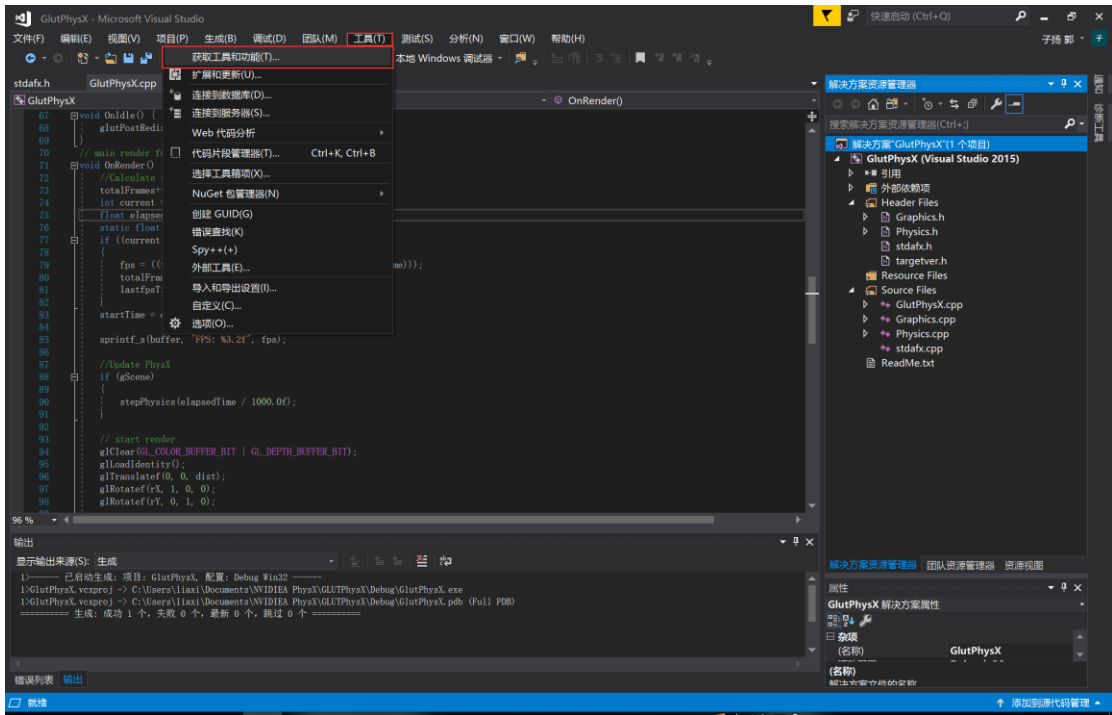
首先进入 Project Properties(工程属性，在解决方案窗口里右键项目)



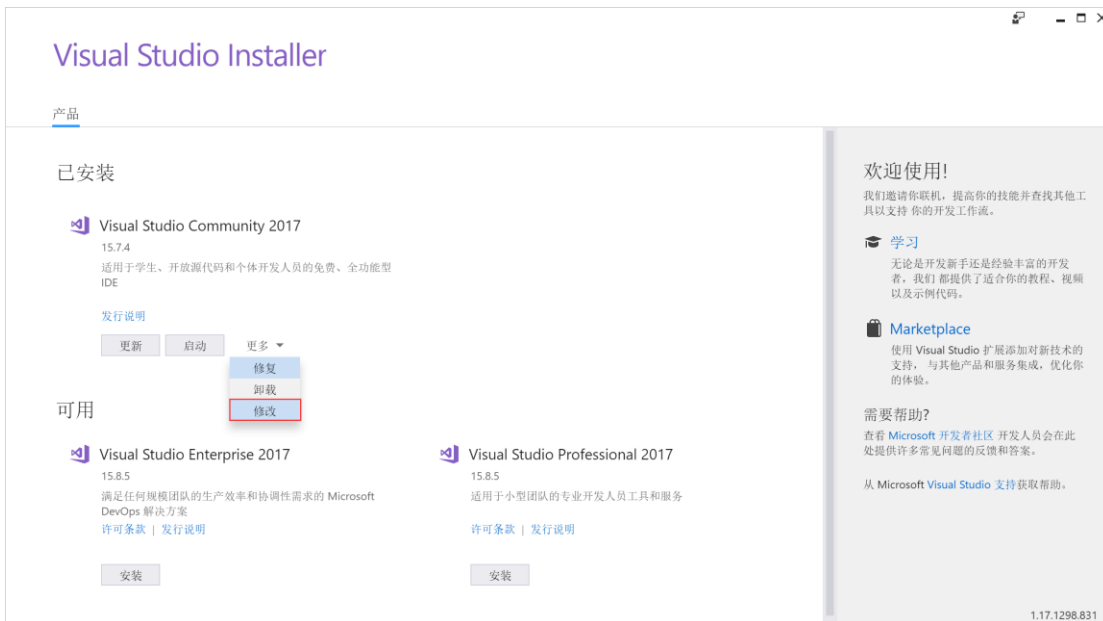
由于 PhysX 仅支持 VS2015,因此请确保 Solution（解决方案）使用的平台工具集为 VS2015，另外平台版本也有一定需求，请参考下图的目标平台版本。



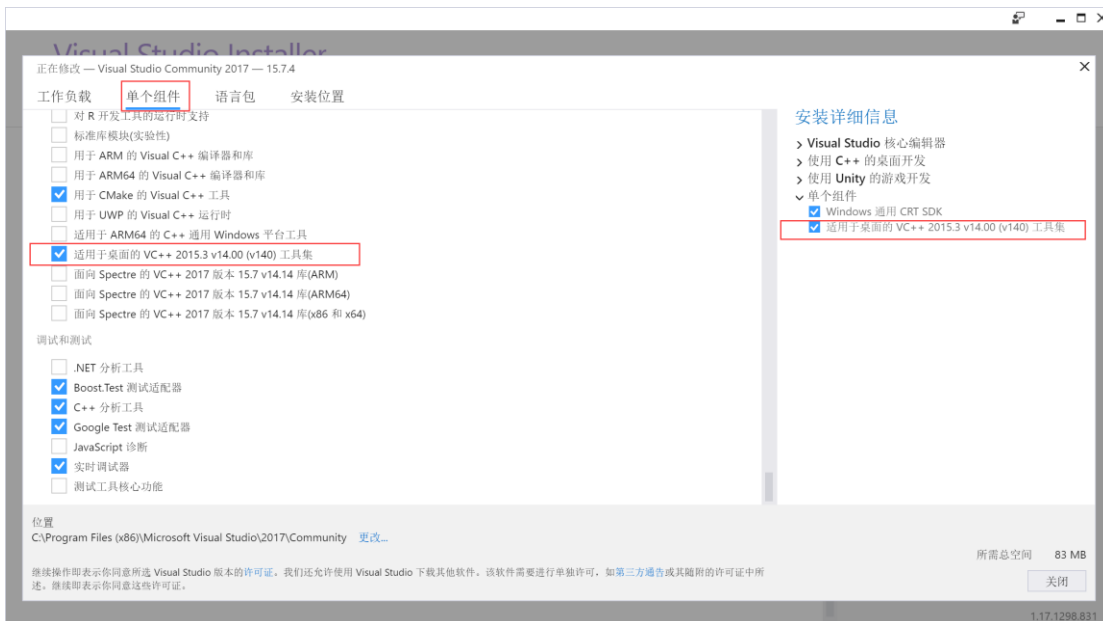
如果安装的是 VS2017,需要确保添加了 VS2015 组件, 在上方菜单栏中, 工具项下, 点击获取工具和功能运行 VS Installer



在 VS Installer 中选择修改 VS



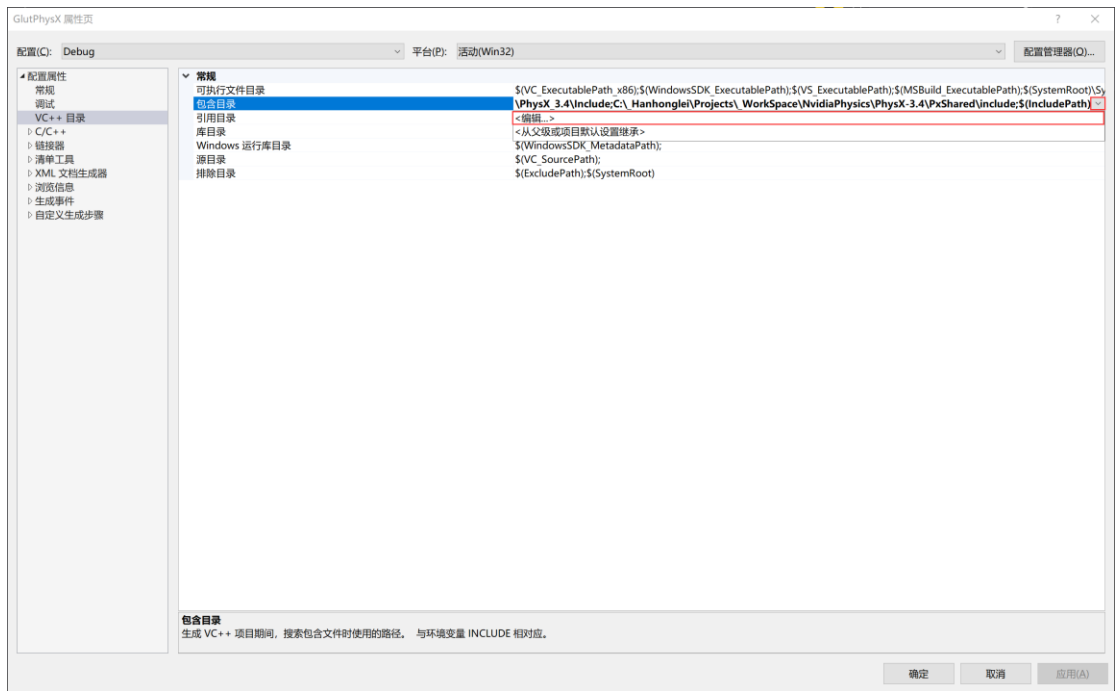
在弹出界面中，选择单个组件，找到并勾选 VS2015 工具集，成功添加后会在右边显示



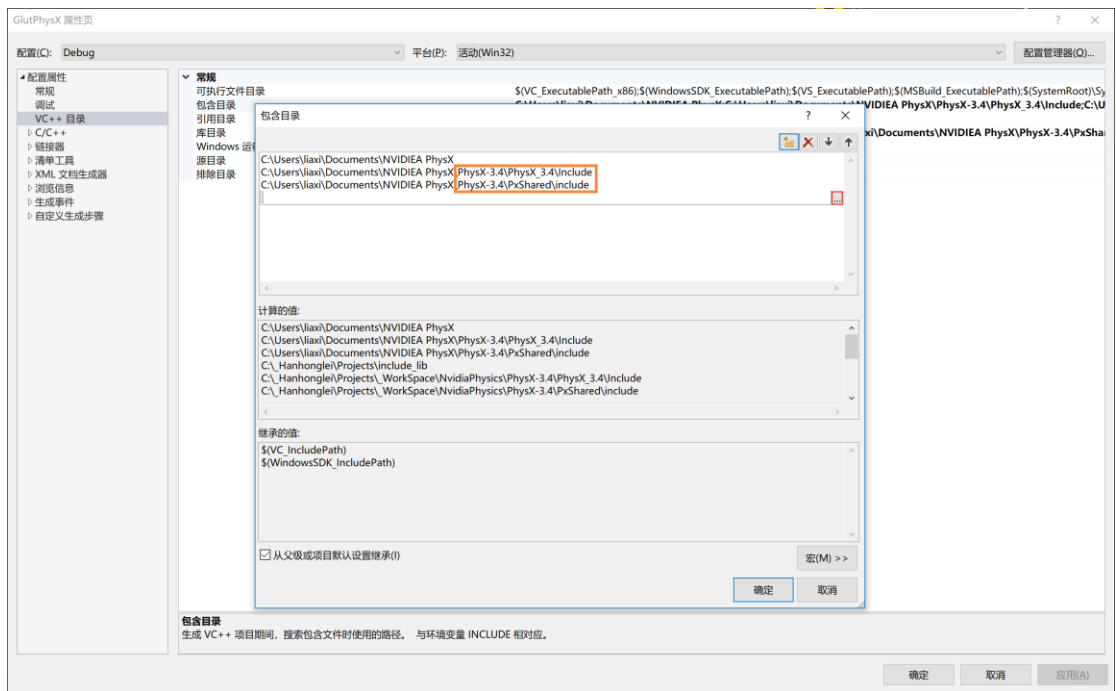
开始配置

要添加这些目录（需要 VS 搜索库和 include 文件的地方），需打开 Project Properties(工程属性，在解决方案窗口里右键项目)

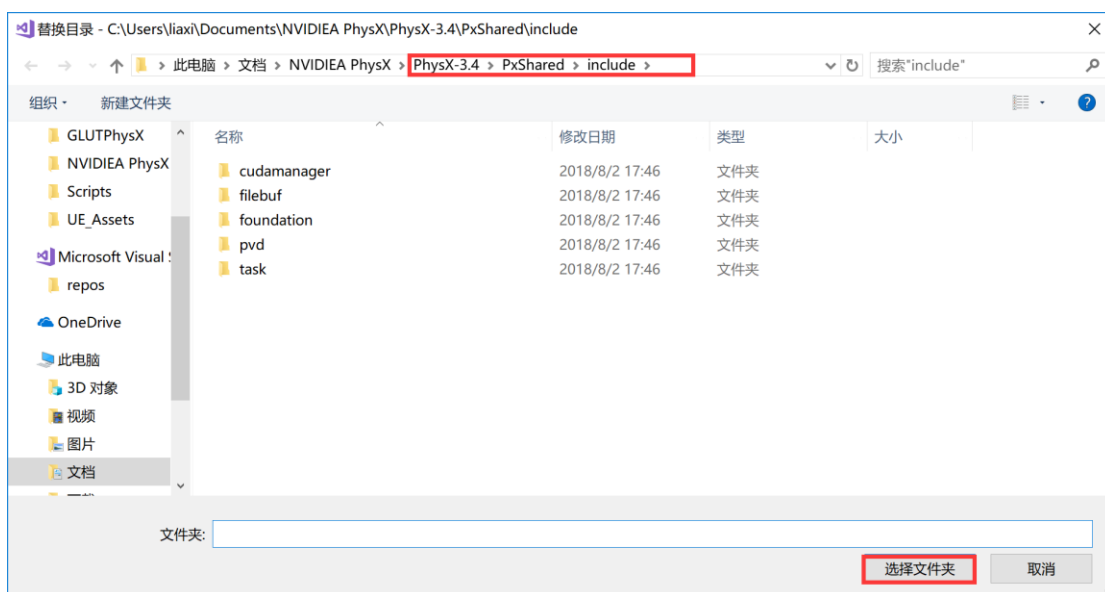
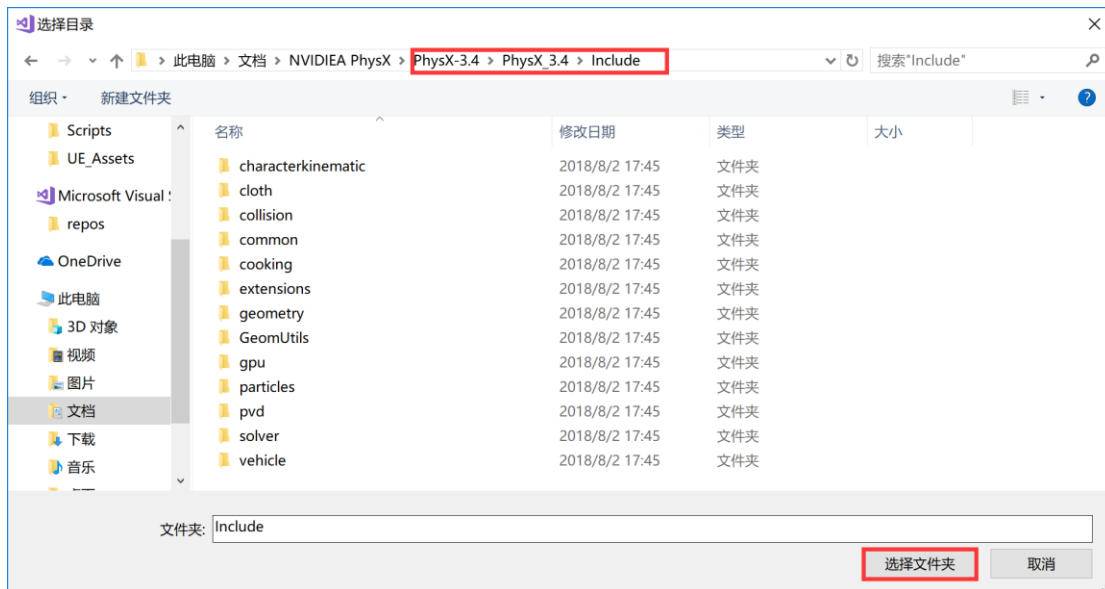
然后选择 VC++ Directories(VC++ 目录)选项卡，选择 Include Directories(包含目录)，在下拉菜单中选择 Edit(编辑)



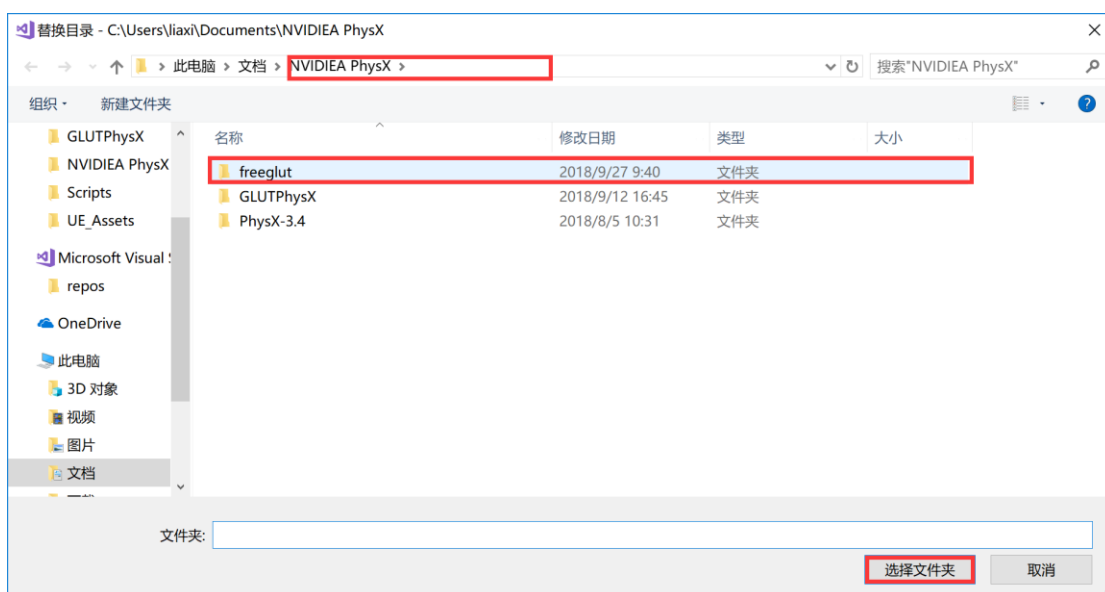
在弹出界面上半部分空白处左键双击（无法选中时可以点击新建文件项按钮（下图蓝框），选中后可手动粘贴/输入目录文件地址，或者在最右单击[...]按钮，在弹出的文件浏览器中选定所在文件夹（路径会因自身文件存放位置不同而不同，图中仅供参考，选定文件夹时请注意选定的层是否正确）。



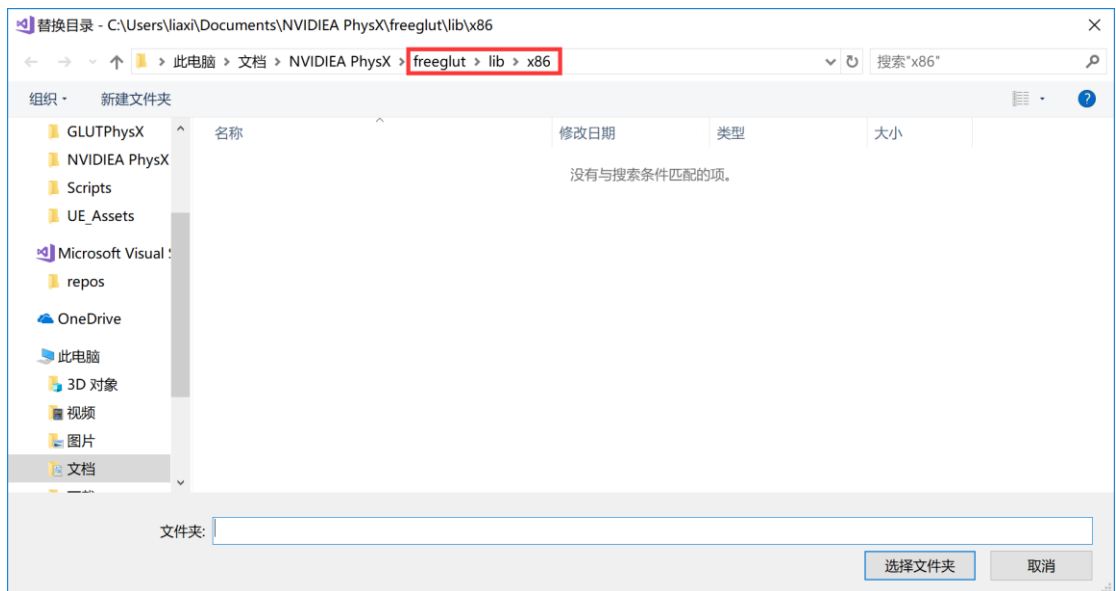
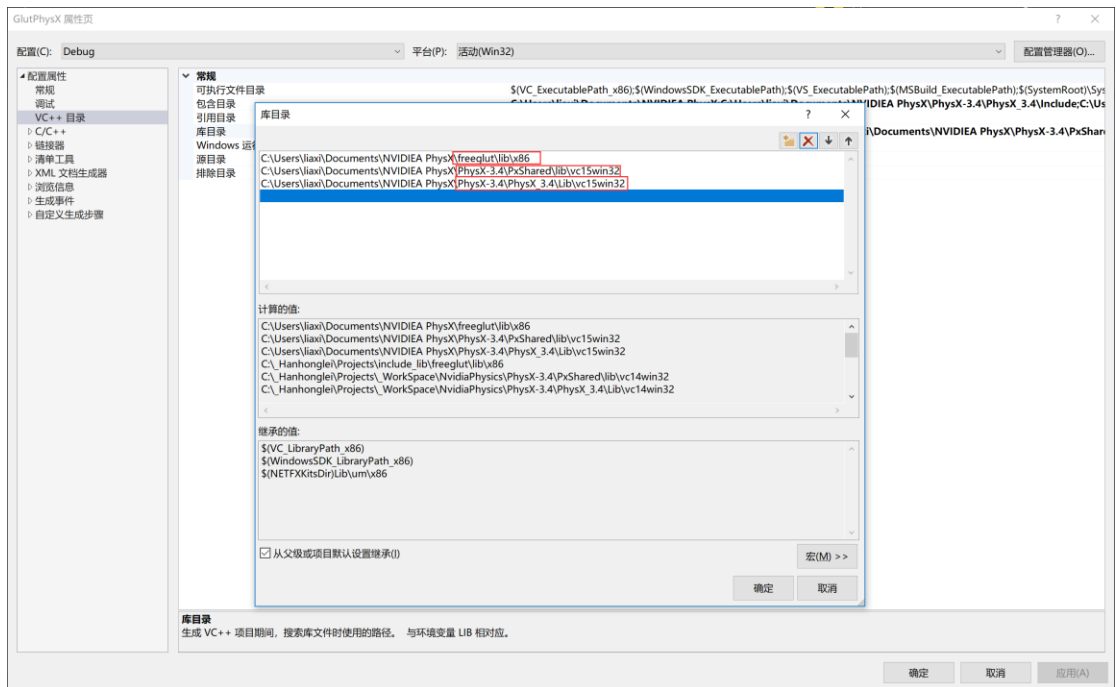
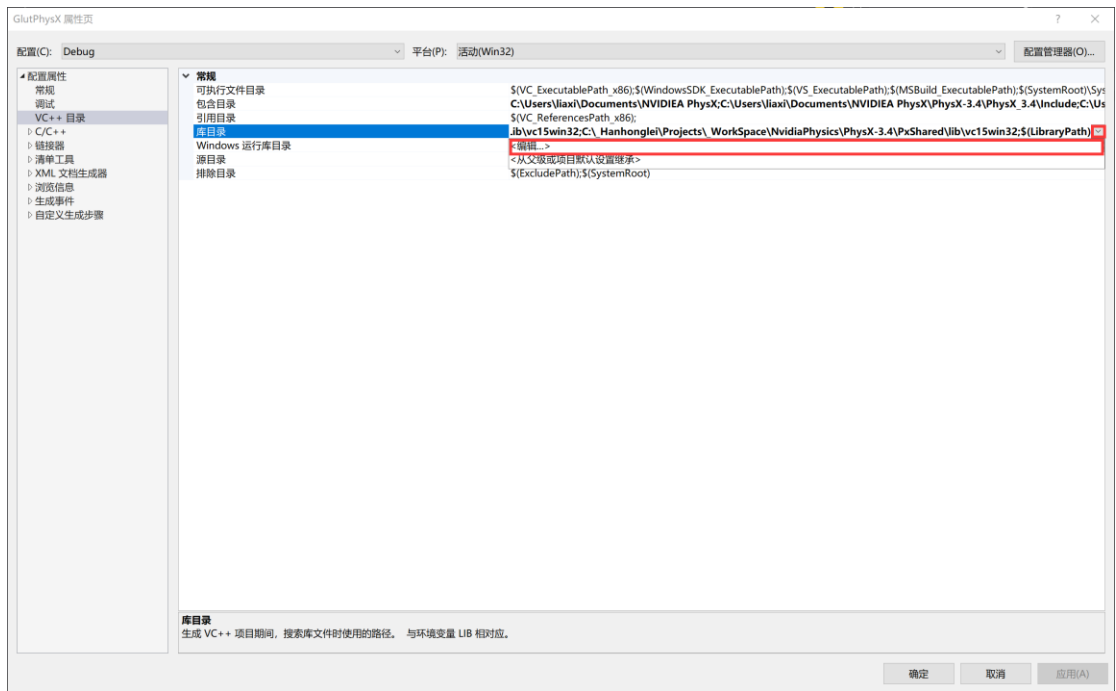
分别配置

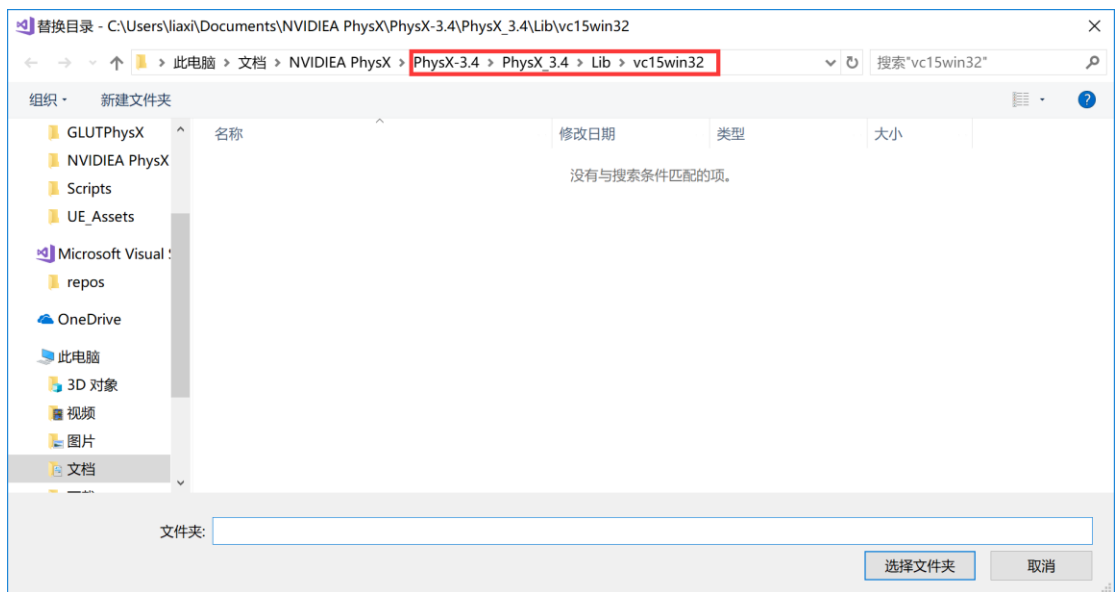


以及存放 freeglut 文件夹的上一层目录

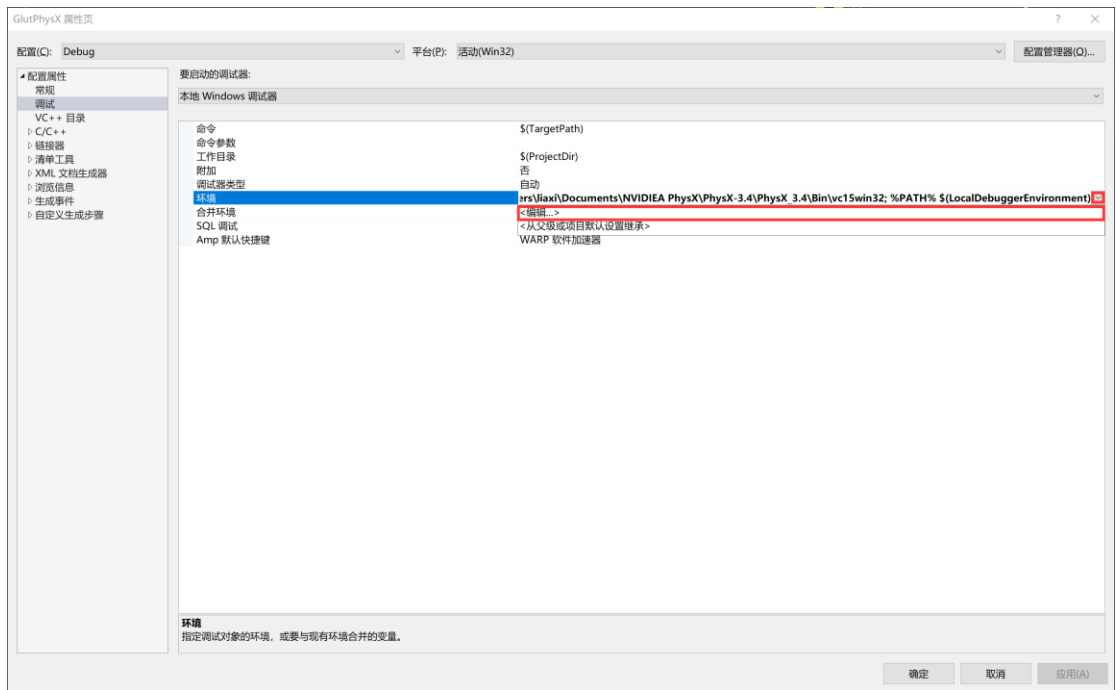


参考 Include Directories(包含目录)的配置，请配置 Library Directories（库目录）

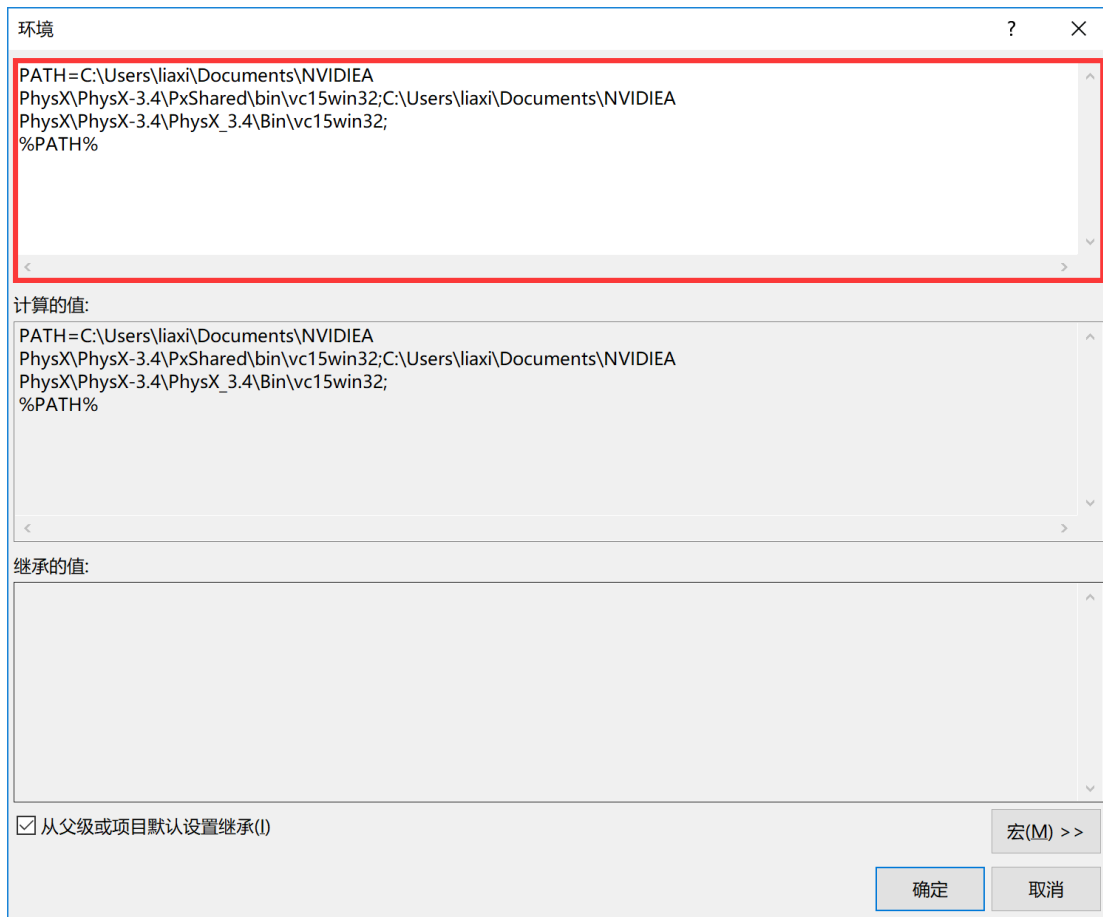




然后在 Project Properties(工程属性, 在解决方案窗口里右键项目)中选择 Debugging(调试)选项卡, 选择 Environment(环境), 在下拉菜单中选择 Edit (编辑)



在弹出界面中输入 PATH=加上 PhsyX_3.4 中 Bin 文件夹内的 vc15win32 以及 PxShared 中 bin 文件夹中 vc15win32 的路径，两个路径直接使用; (分号) 隔开，路径输入完成后输入;(分号)并回车，换行后输入%PATH%



至此配置完成。

教程编写：2016 游戏设计技术 郭子扬

2018 年 9 月 27 日