

《DirectX 3D HLSL 高级实例精讲》配置 以 VisualStudio2012 讲解

总述

鉴于读者在使用《DirectX 3D HLSL 高级实例精讲》的代码中出现配置不正确，导致代码不能正确编译链接的情况，现在就以 VisualStudio2012 讲解，供用户参考。其他版本类似，可以参照设置。

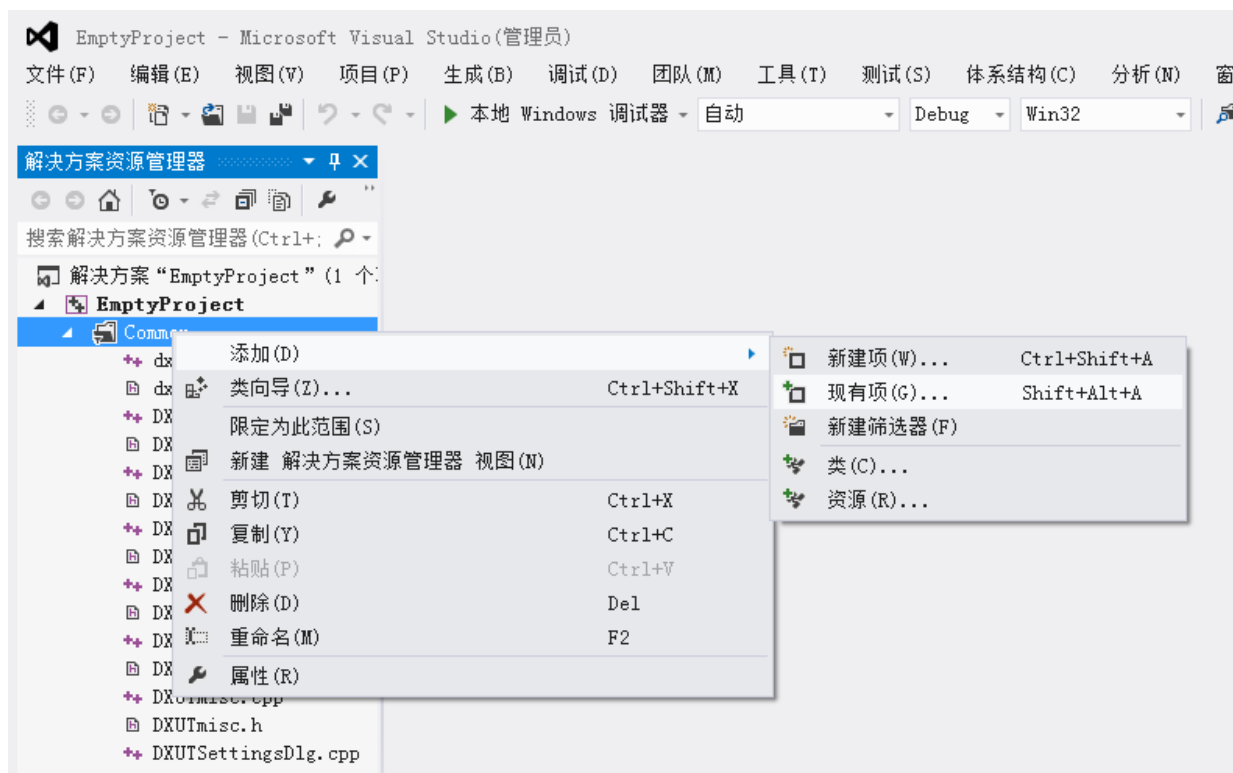
总体来说，在 VisualStudio2012 中需要完成以下两个工作。当然还需要库文件，具体下载见附录

- (1) 在工程项目中增加需要的文件
- (2) 在项目中设置正确的目录，包含目录和库文件目录。

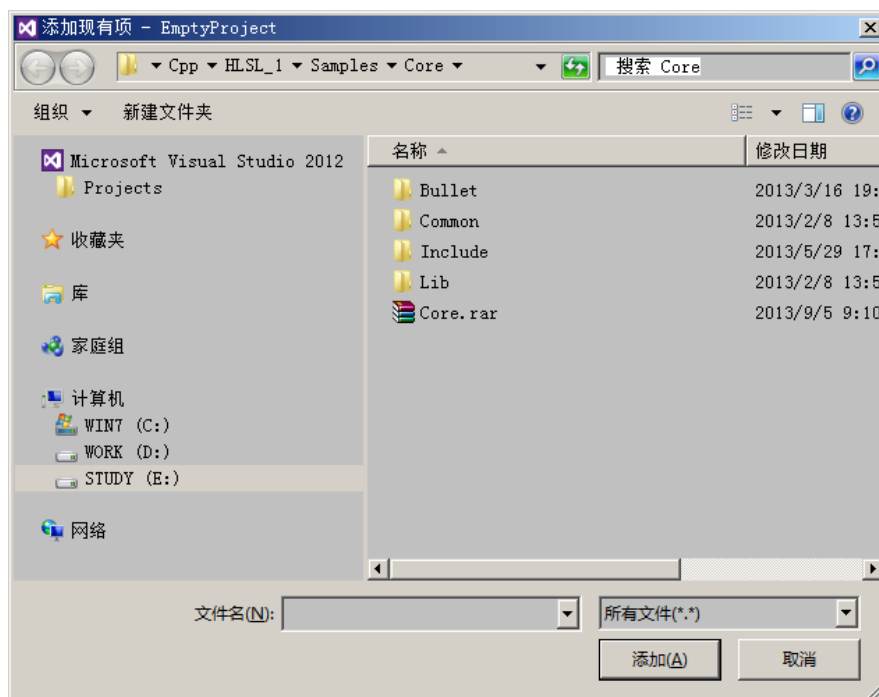
具体的设置方式

一、增加工程项目需要的文件

(1) 使用 VisualStudio2012 装载工程文件后，如果编译，则错误。因为工程项目未找到部分库文件(.cpp; .lib)，因此报错，所以，现在要做的事就是告知工程项目，需要的文件在哪里。具体按下图方式增加需要的工程文件。

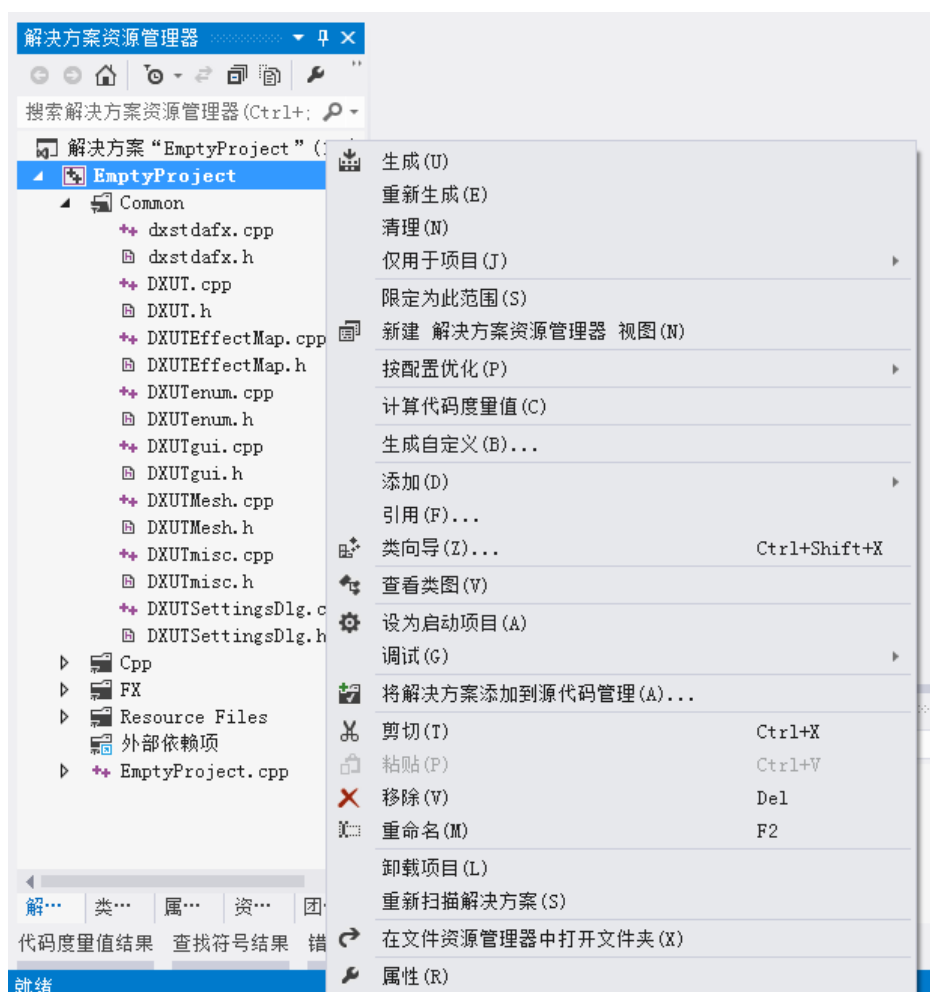


- (2) 在目录中找到需要的文件，添加到工程中。在下面的目录中，增加 Common 中文件到工程中即可。

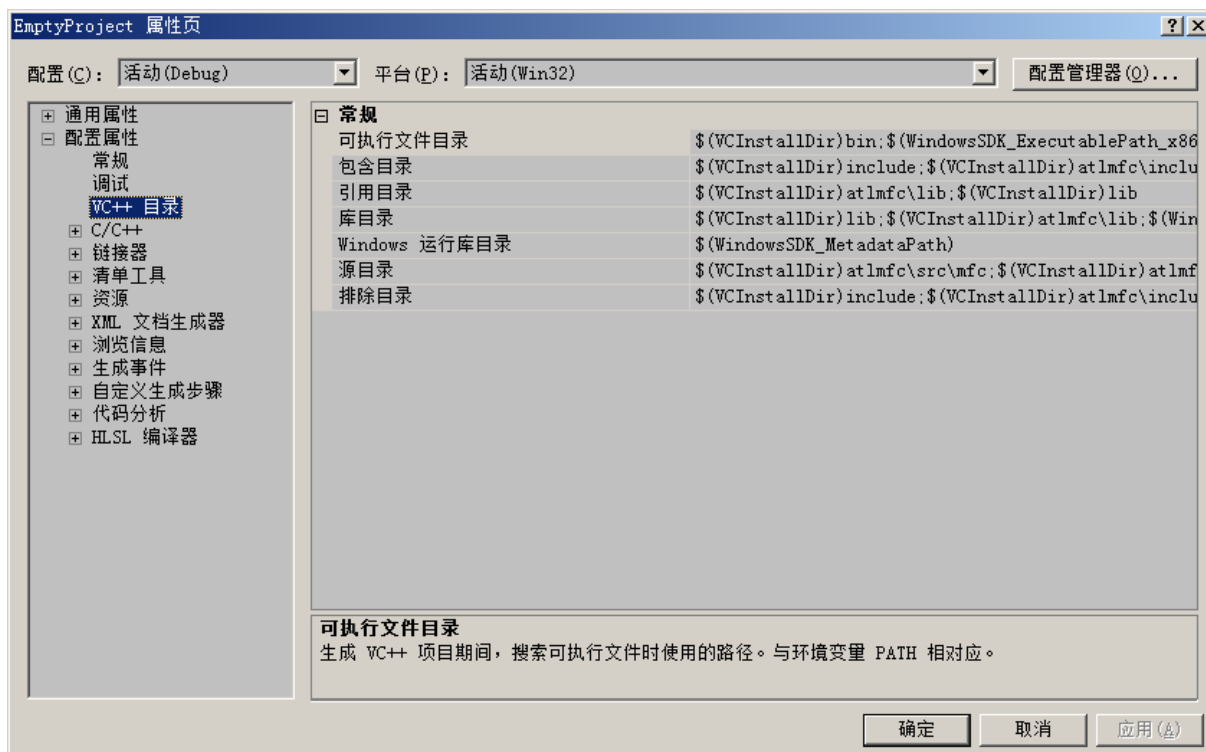


二、增加需要的目录

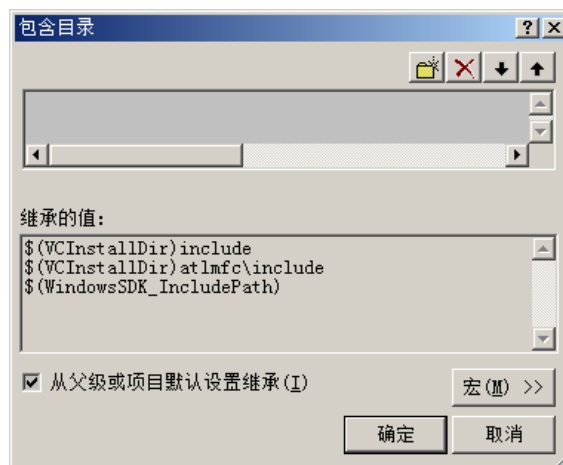
(3) 增加目录。需要将包含文件和库文件目录增加到项目中，具体的设置如下图。



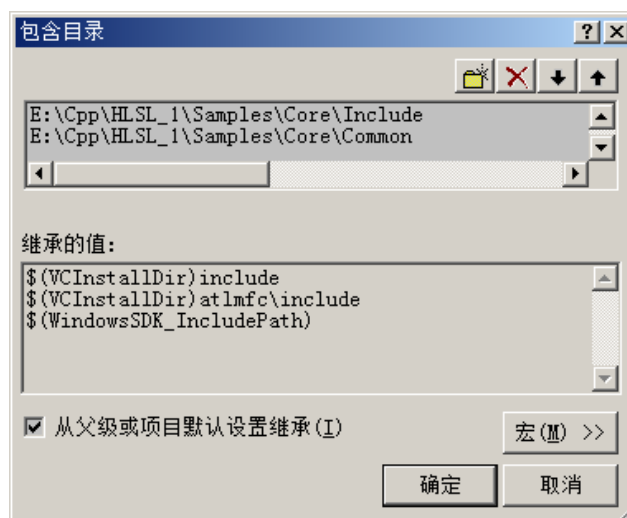
(4) 在<包含目录>和<库目录>中增加



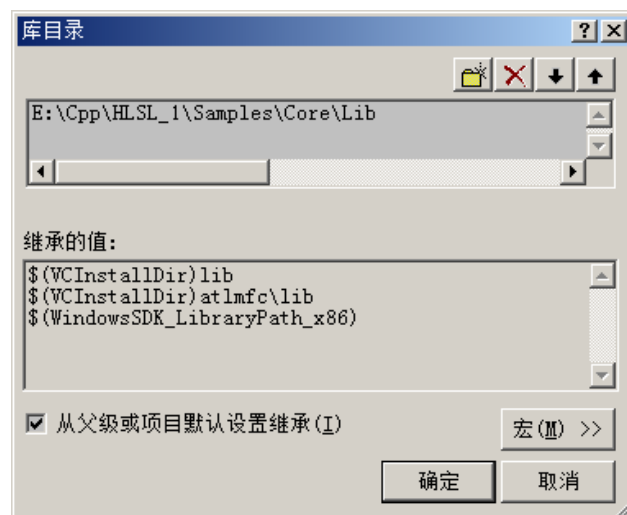
(5) 目录选择的对话框如下



(6) 最后的目录设置如下图，包含文件的目录



(7) 库文件的目录



附录

头文件和库文件下载 <http://download.csdn.net/user/ljb1672>

Core 文件有 4 个目录分别是

Bullet, 物理引擎 Bullet 的源码目录, 包含头文件和类实现文件

Common, 微软 DirectX SDK 文件中的辅助库文件

Include, 微软头文件目录

Lib, 微软的库文件