

https://blog.csdn.net/weixin_44165937/article/details/117261166

(图文) SOIL2 环境配置 (OpenGL)

原创 凌落星辰 2021-05-25 19:14:32 1193 收藏 12 版权

分类专栏: OpenGL 文章标签: c++ opengl windows visual studio

专栏

0 订阅

1 篇文章

订阅专栏

碎碎念:

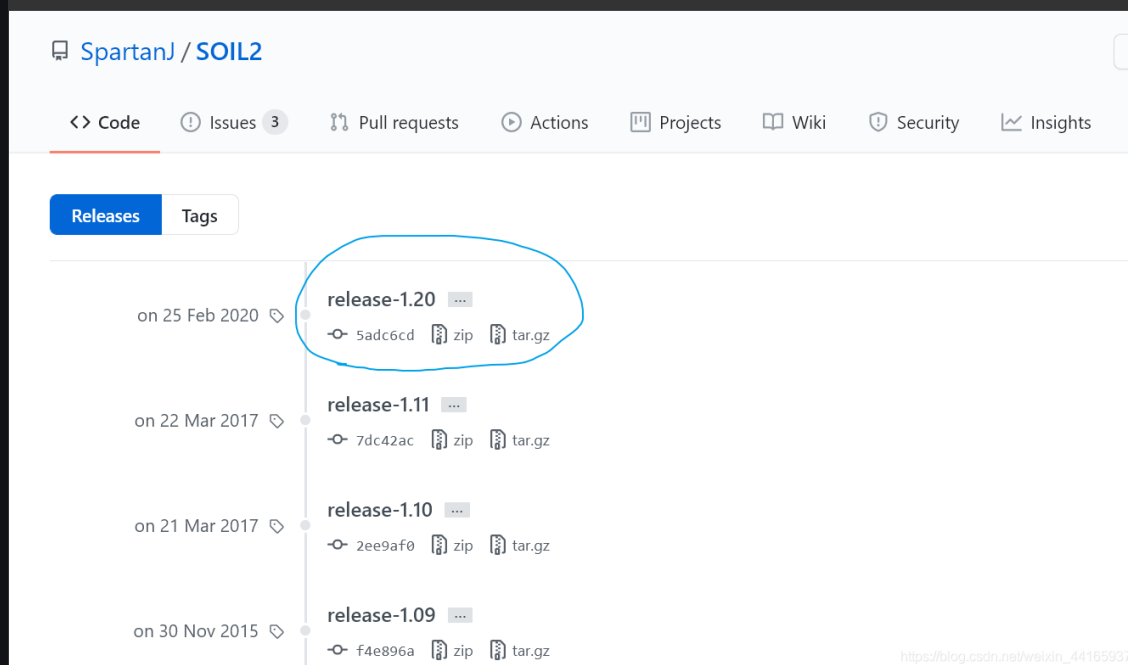
使用《计算机图形学编程 (使用 OpenGL 和 C++)》这本书时, 其中 GLFW、GLEW 等相关库的配置着实令人头疼不已, 特别是配置 SOIL2 的过程, 花了不少时间。

配置完, 发现网上有关配置 SOIL2 的文章不多, 而且发布时间也都蛮早的。想想不如自己出个教程, 可能对其他需要的人有帮助

一、下载 SOIL2

<https://github.com/SpartanJ/SOIL2/releases>

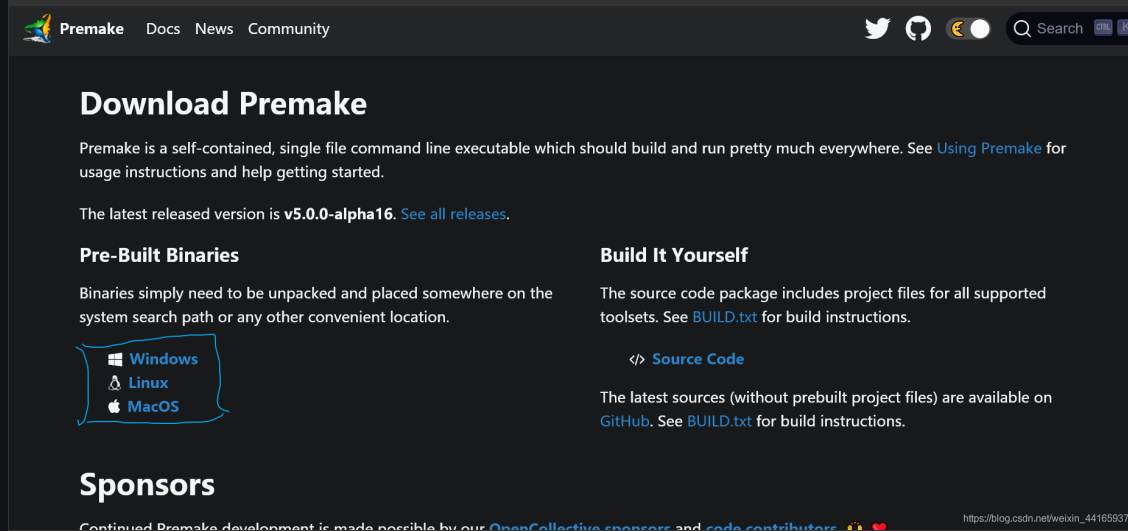
选择 SOIL2 的版本, 我选择的是 1.20 版本



二、下载 premake

<https://premake.github.io/download>

根据自己的系统选择, 默认下载的是 premake-5.0.0 版



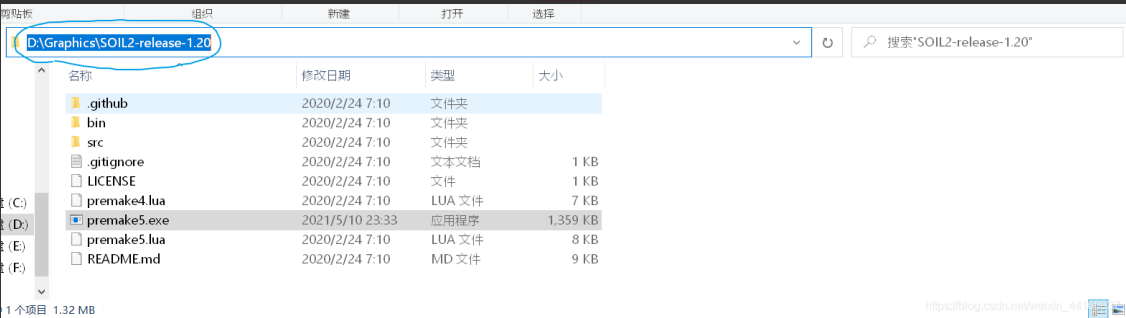
下载完 SOIL2 和 premake 后, 将它们两个解压, 然后把 premake 解压得到的 premake5.exe 放在 SOIL2 的文件夹里

(图文) SOIL2 环境配置 (OpenGL) _凌落星辰的博客 - CSDN 博客_soil2



三、配置 SOIL2

在下图圈起来的地址栏位置，输入 `cmd`，进入命令界面



然后在命令行界面输入， `premake5.exe vs2019`

PS：因为我是在 vs2019 上进行编写，如果读者用的是 vs2015，应该输入 `premake5.exe vs2015`

```
Microsoft Windows [版本 10.0.19042.985]
(c) Microsoft Corporation. 保留所有权利。

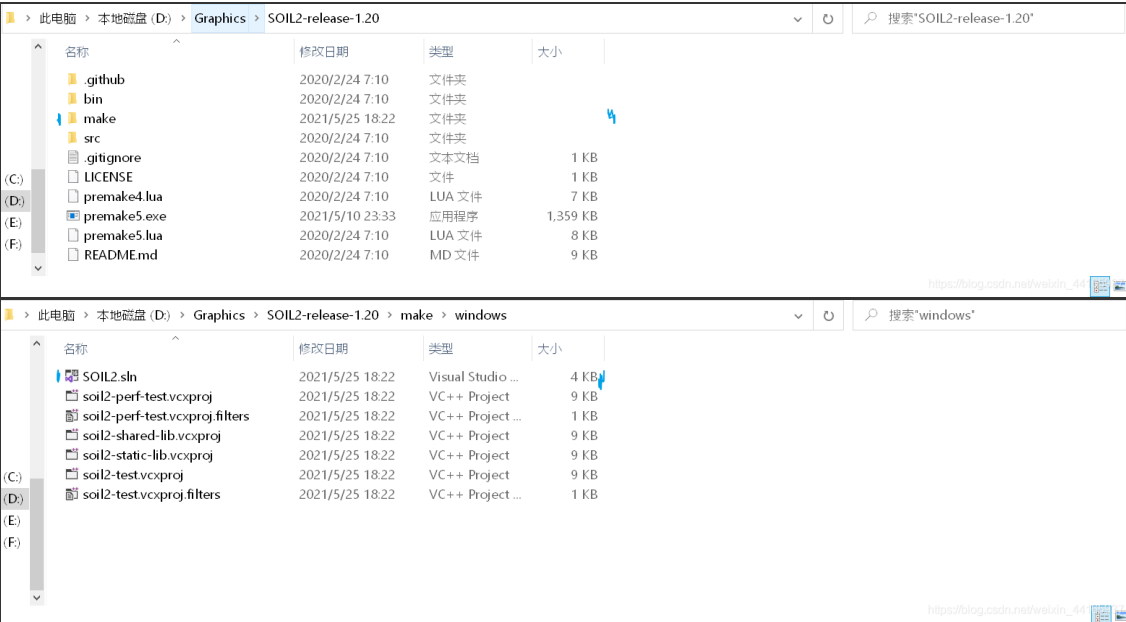
D:\Graphics\SOIL2-release-1.20>premake5.exe vs2019
Building configurations...
Running action 'vs2019'...
Generated make/windows/SOIL2.sln...
Generated make/windows/soil2-static-lib.vcxproj...
Generated make/windows/soil2-shared-lib.vcxproj...
Generated make/windows/soil2-test.vcxproj...
Generated make/windows/soil2-test.vcxproj.filters...
Generated make/windows/soil2-perf-test.vcxproj...
Generated make/windows/soil2-perf-test.vcxproj.filters...
Done (103ms).

D:\Graphics\SOIL2-release-1.20>
```

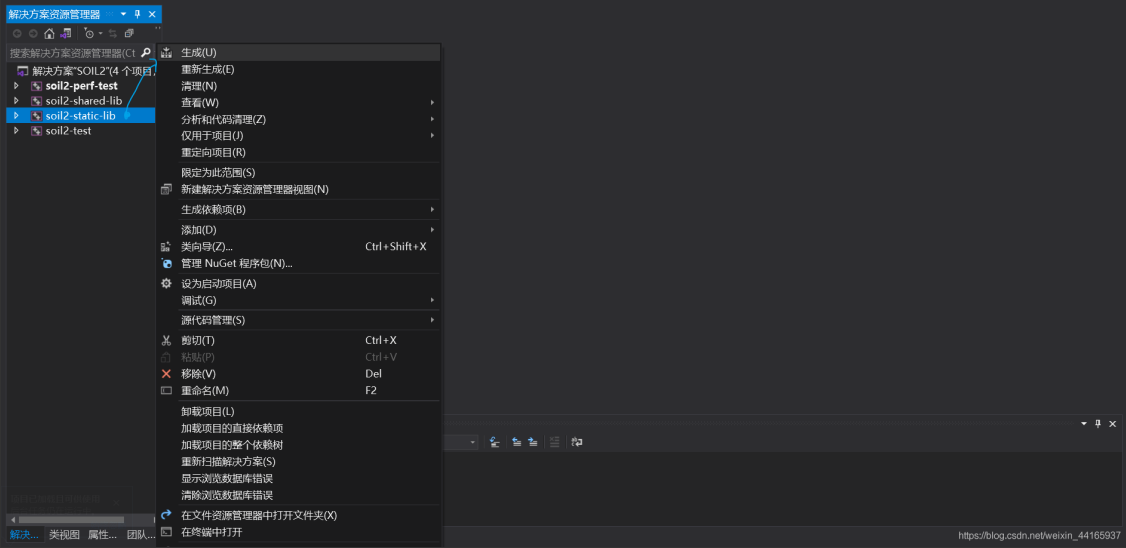
https://blog.csdn.net/weixin_44165937

Success!

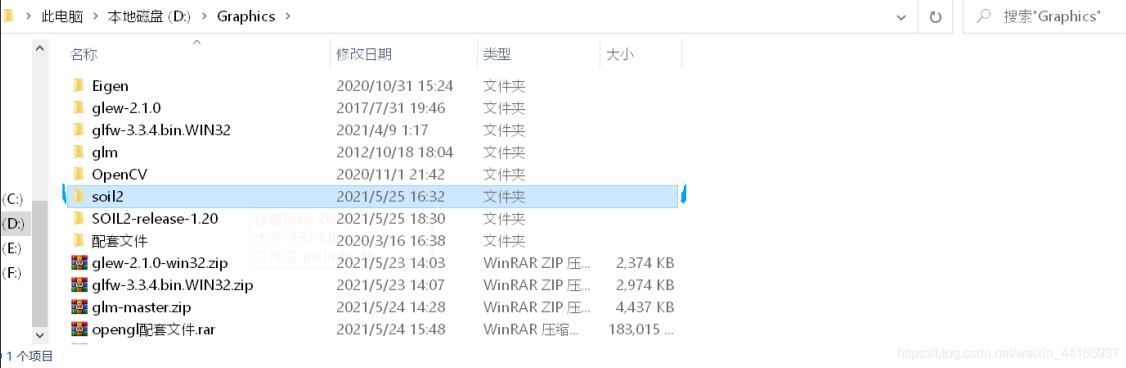
此时 SOIL2 的文件夹多出个新文件夹 make，make 下有个文件夹 windows，windows 文件夹里面又有一个 `SOIL2.sln` 文件，打开它

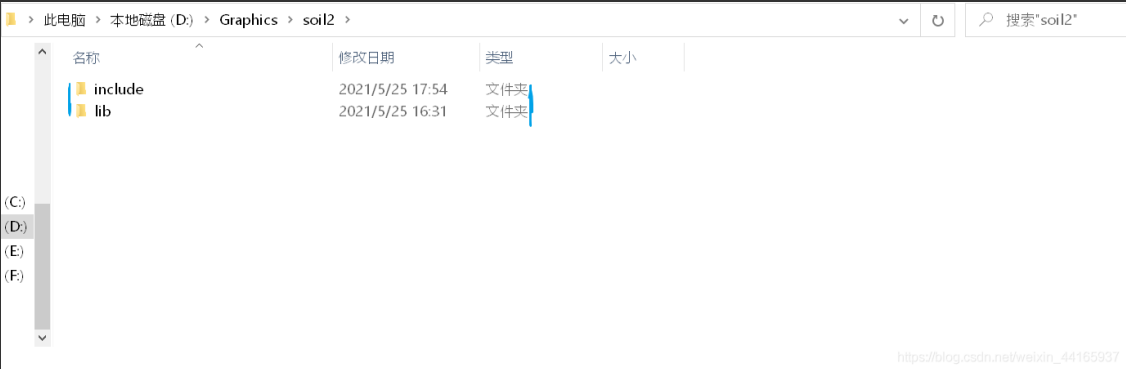


进入解决方案资源管理器，对 `soil2-static-lib` 右键，点击 生成



此时我们先在某处新建一个文件夹，命名为 `SOIL2`，然后在这个文件夹里面新建两个文件夹 `lib` 和 `include`

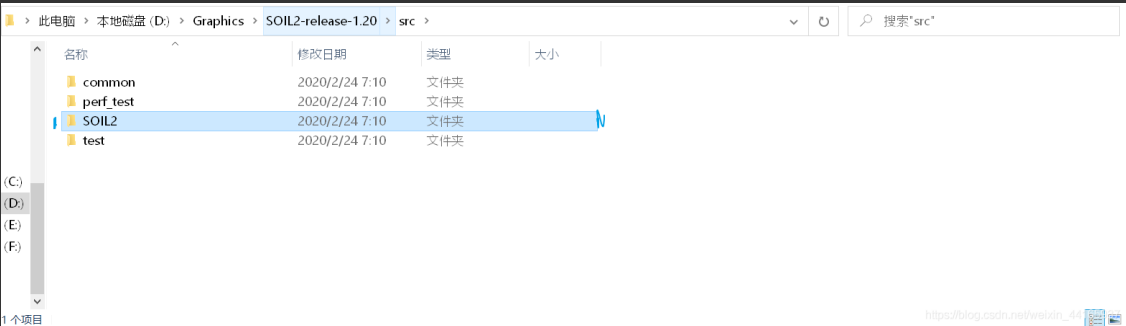




重新回到 `SOIL2-release-1.20` 文件夹，刚刚对 `sln` 文件的生成，导致里面多出个新文件夹 `lib`，进入 `lib` 文件夹，然后进入 `windows` 文件夹，找到里面的 `soil2-debug.lib`，把它移动到我们刚刚新建的 `SOIL2` 文件夹的 `lib` 文件夹里



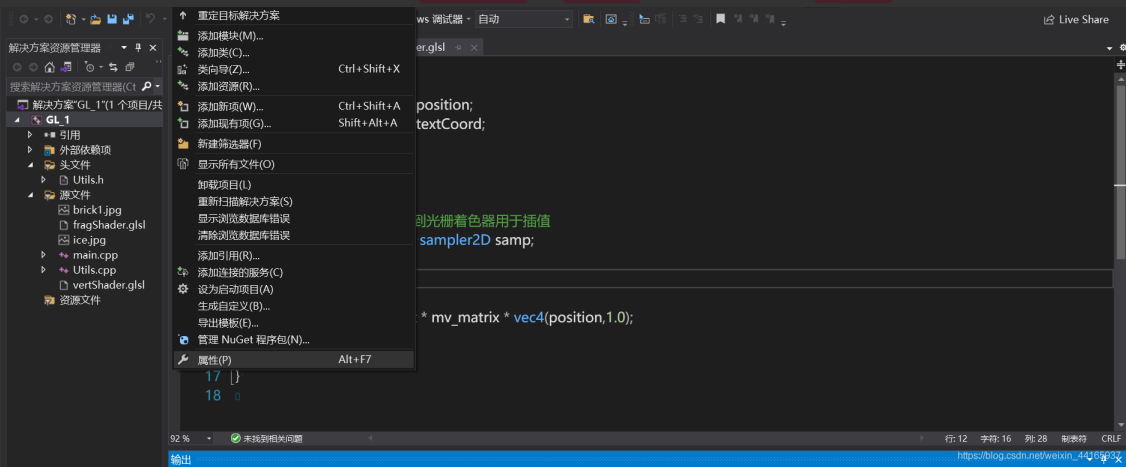
重新回到 `SOIL2-release-1.20` 文件夹，进入它包含的 `src` 文件夹，把 `src` 文件夹里的整个 `SOIL2` 文件夹，把它移动到我们刚刚新建的 `SOIL2` 文件夹的 `include` 文件夹里



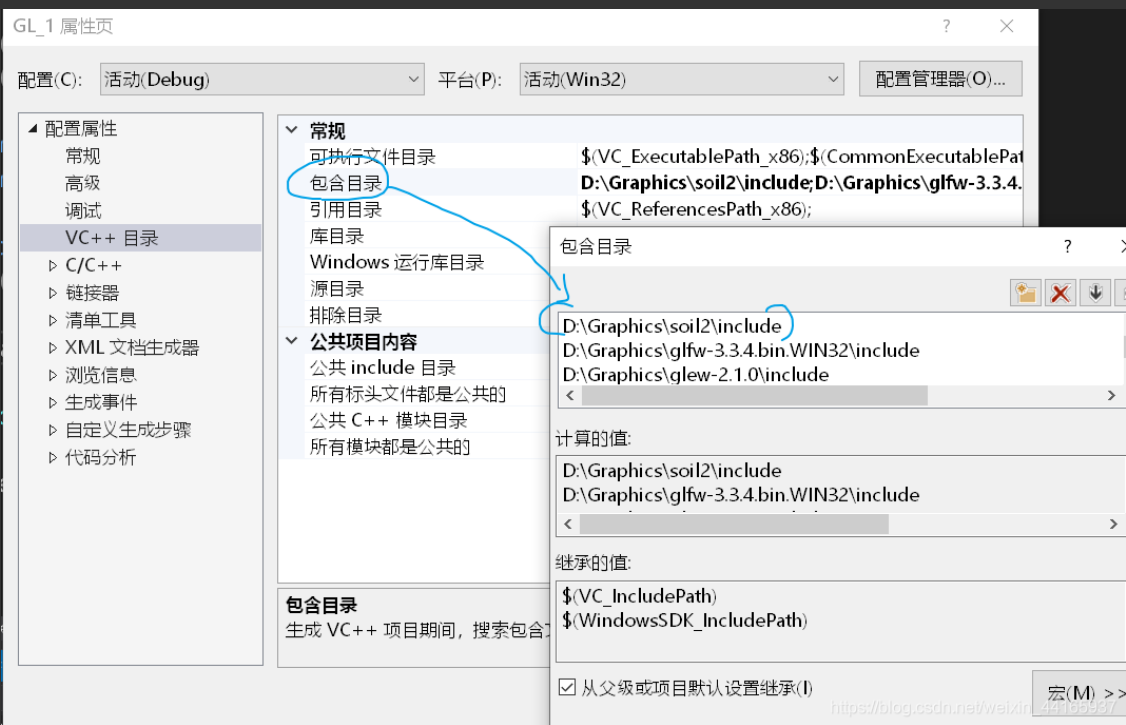
加油，快要胜利了! (◡ ◡)

四、Visual Studio 配置

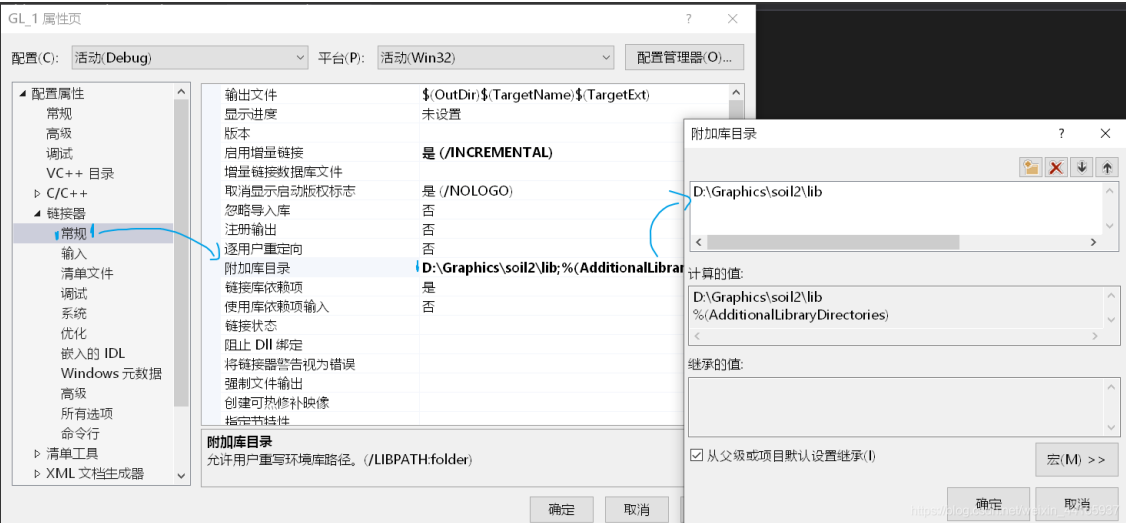
进入 visual studio 中，点击 菜单栏 的 项目，然后点击 属性



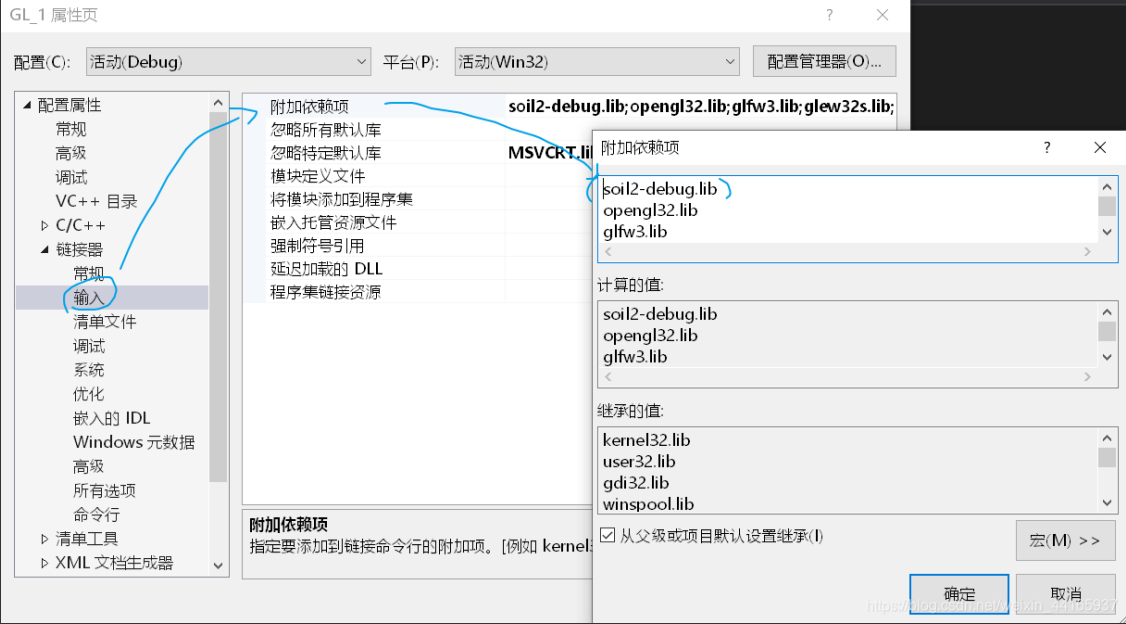
进入 VC++目录，点击 包含目录，添加我们刚刚新建文件夹下的 include 文件夹



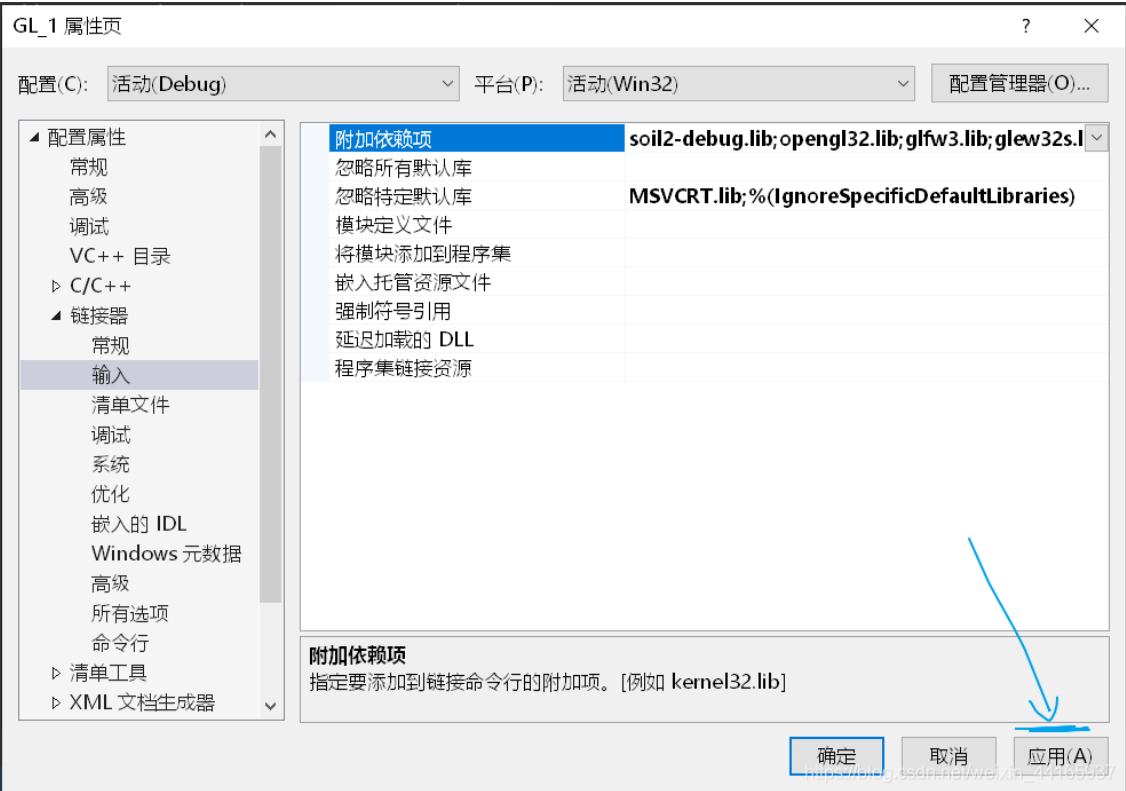
点击 链接器 - 常规，进入 附加库目录，添加我们刚刚新建文件夹下的 lib 文件夹



点击 链接器 - 输入，进入 附加依赖项，在里面输入 soil2-debug.lib



所有的设置都完事啦，恭喜你，不过 vs 设置完毕后，别忘了 应用 哦！



之后只要在头文件处加个 `#include<SOIL2/SOIL2.h>`，你就能使用这个 **SOIL2** 啦

```
#include<iostream>
#include<string>
#include<fstream>
#include<stack>
#define GLEW_STATIC
#include<GL/glew.h>
#include<GLFW/glfw3.h>
#include<glm/glm.hpp>
#include<glm/gtc/type_ptr.hpp>
#include<glm/gtc/matrix_transform.hpp>
#include<SOIL2/SOIL2.h>
#include"Utils.h"

using namespace std;
```

https://blog.csdn.net/weixin_44165937

如果读者有对本篇文章一些内容或是关于《计算机图形学编程（使用 OpenGL 和 C++）》这本书内容存在疑惑的，欢迎评论区讨论。

PS：码字完毕，继续啃书去了。（逃）ε=ε=ε= ρ(° □° ；)┘

