

Instrukcja do projektu z Grafiki i Wizualizacji

1. Sklonuj projekt `git clone https://github.com/NiebieskiRekin/WulkanGrafika.git` lub pobierz archiwum
2. Zainstaluj wymagane zależności:
 - Fedora:
`sudo dnf install kernel-devel gcc-c++ make glew-devel glew glfw-devel glm`
`↪ assimp assimp-devel glm`
 - Ubuntu etc.
`sudo apt update && sudo apt upgrade && sudo apt install linux-headers-generic`
`↪ gcc make glew-utils libglew-dev libglfw3 libglfw3-dev libglfw3 libassimp-dev`
`↪ build-essential libglm-dev`
3. Jeśli pobrane zostało archiwum - rozpakuj pobrany szkielet programu do preferowanej lokalizacji np. `~/ProjektGrafika`
 - Otwórz File manager np. `nautilus`, prawy przycisk myszy na archiwum, rozpakuj
 - Alternatywnie:
`mkdir -p ~/ProjektGrafika && cd ~/ProjektGrafika`
`tar -xzf ~/Pobrane/projekt.zip`
4. Otwórz rozpakowany katalog `cd ~/ProjektGrafika/projekt`
5. Kompilacja i uruchomienie (w `~/ProjektGrafika/projekt`):
 - `cd src && make && ./main_file`
6. Sterowanie kamerą:
 - `←` - obrót w lewo
 - `→` - obrót w prawo
 - `↑` - obrót w górę
 - `↓` - obrót w dół