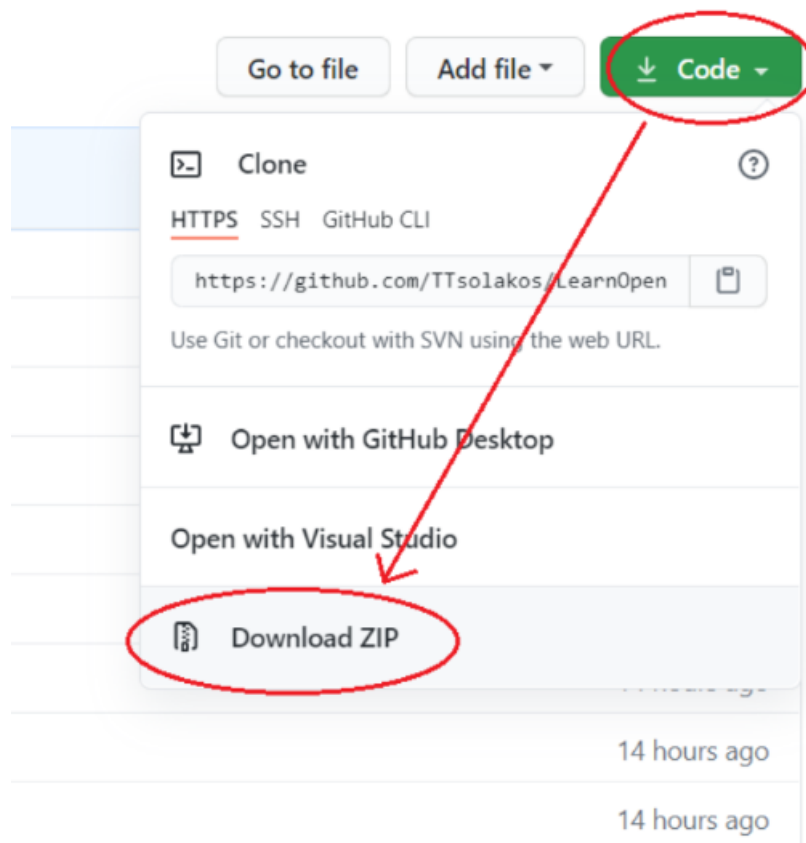


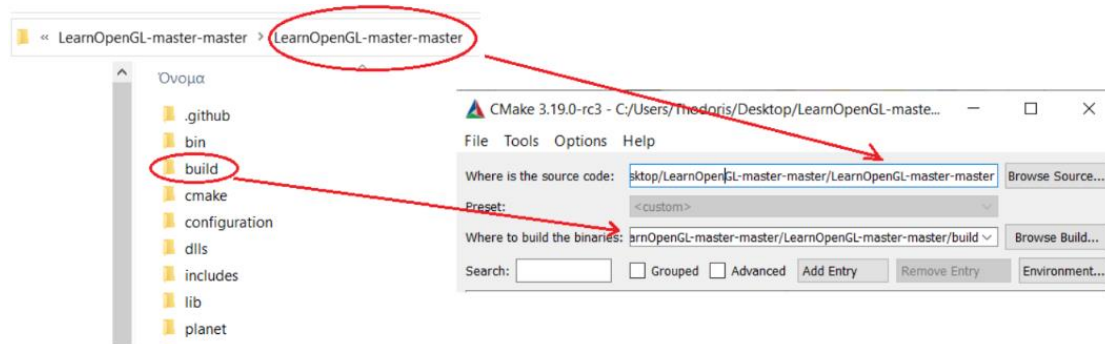
ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΕ WINDOWS

1.Download ZIP file from GitHub.



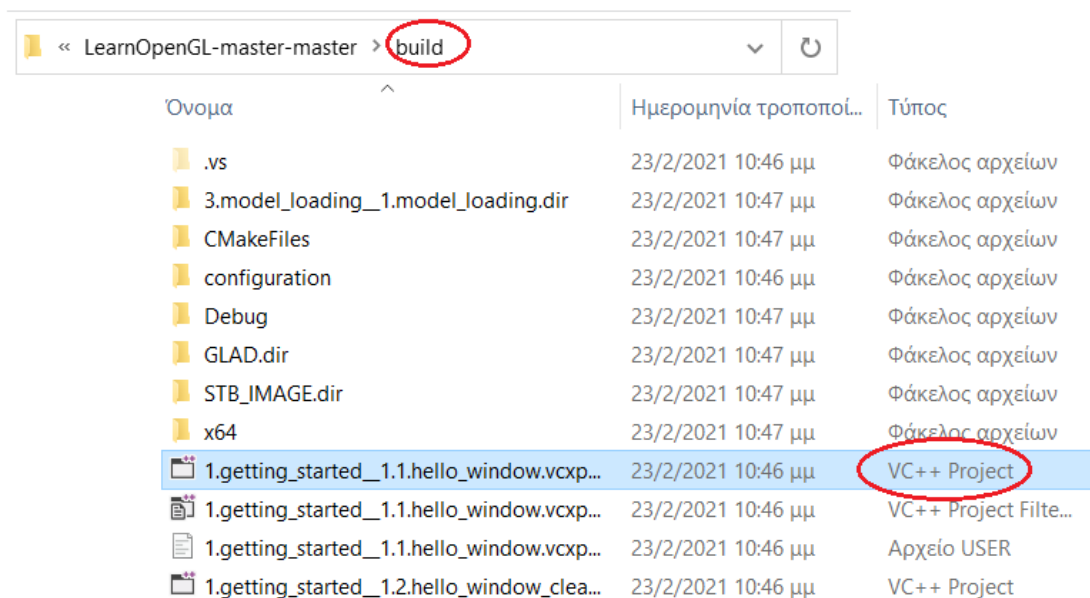
2. Extract από το ZIP file.

3. Επιλογή φακέλου LearnOpenGL-master-master σαν source code στο CMake, δημιουργία κενού φακέλου build μέσα στον προηγούμενο φάκελο και ορισμός του σαν φάκελο για build των binaries.

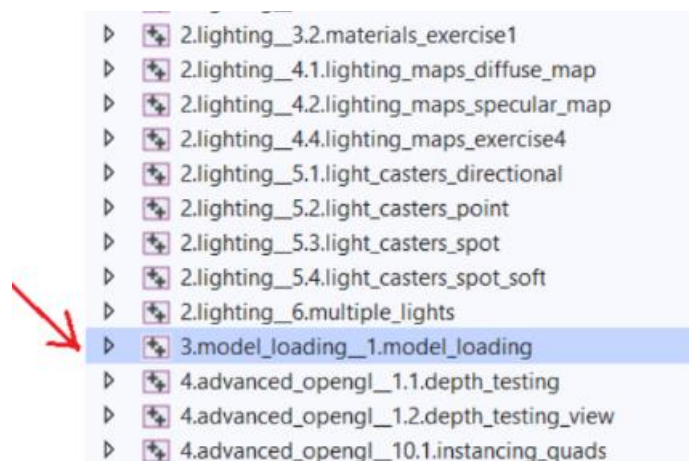


4. Configure και Generate στο CMake.

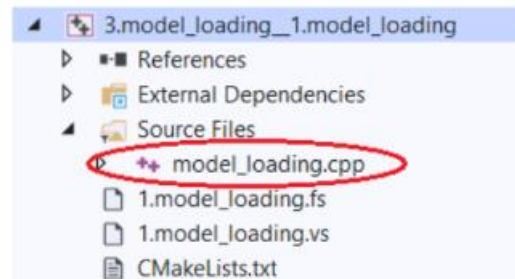
5. Open project από τον φάκελο build.



6. Επιλογή του υπο-project με το όνομα 3.model_loading_1.model_loading.



7. Άνοιγμα του και επιλογή του source file με όνομα 1.model_loading.cpp



8. Αλλαγή των παρακάτω γραμμών (paths):

Γραμμή: 78 | Αλλαγή:

```
Shader LightingShader("../5.2.light_casters.vs.txt",  
"../5.2.light_casters.fs.txt");
```

Γραμμή: 79 | Αλλαγή:

```
Shader lightCubeShader("../5.2.light_cube.vs.txt",  
"../5.2.light_cube.fs.txt");
```

Γραμμή: 164 | Αλλαγή:

```
unsigned int diffuseMap = loadTexture("../container2.png");
```

Γραμμή: 165 | Αλλαγή:

```
unsigned int specularMap = loadTexture("../container2_specular.png");
```

Γραμμή: 173 | Αλλαγή:

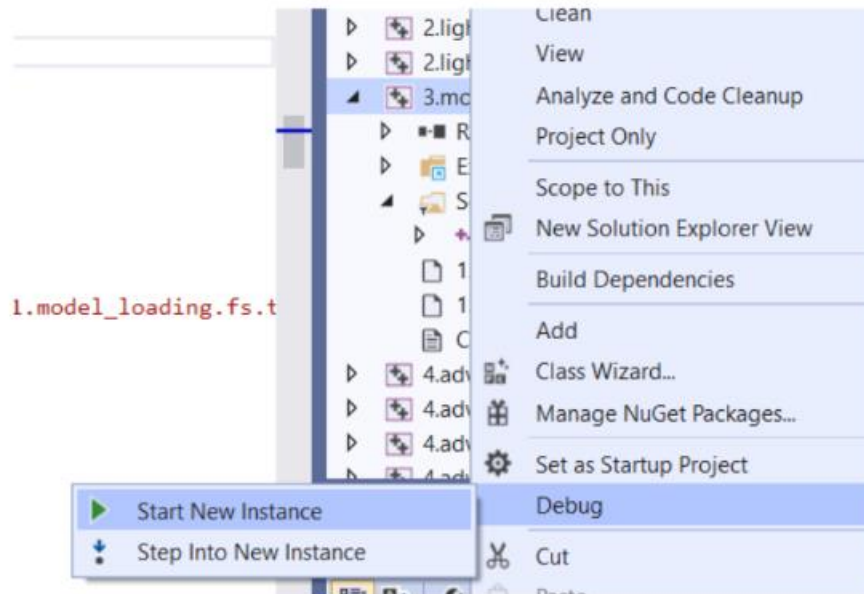
```
Shader ourShader("../1.model_loading.vs.txt",  
"../1.model_loading.fs.txt");
```

Γραμμή: 176 | Αλλαγή:

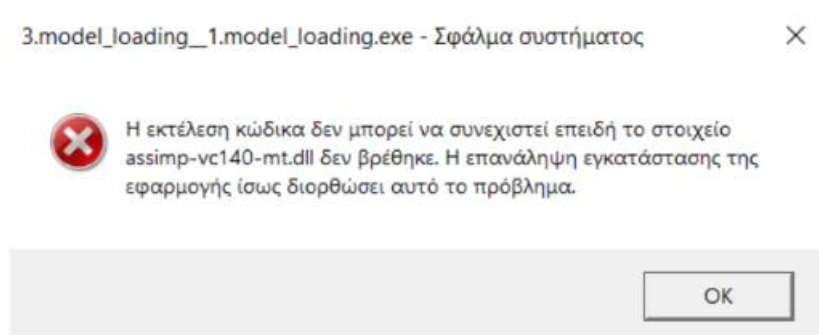
```
Model ourModel("../planet/planet.obj");
```

(Δεν πρόλαβα να αλλάξω τα paths σε relative και για να γίνει αυτό χρειάζεται να ανοίξω νέο repository στο github στο οποίο όμως δε θα είχατε πρόσβαση στο link)

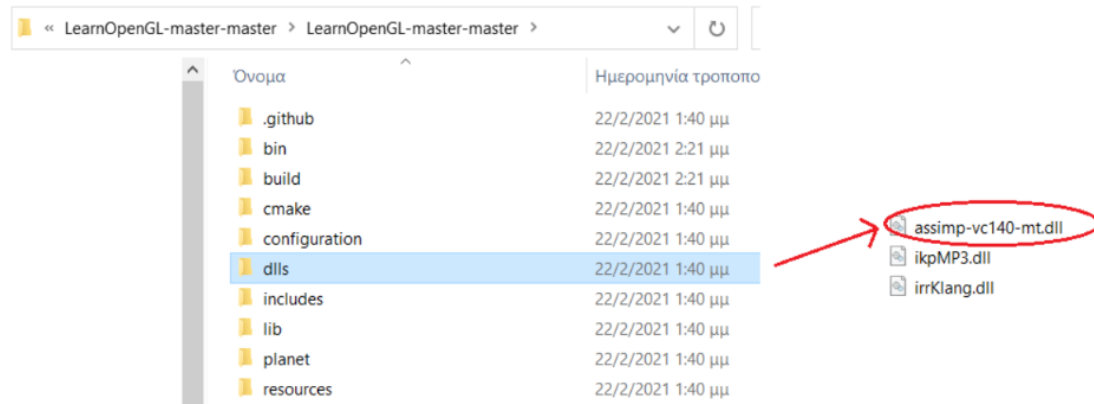
9. Δεξί κλικ στο όνομα του υπο-project -> Debug -> Start New Instance



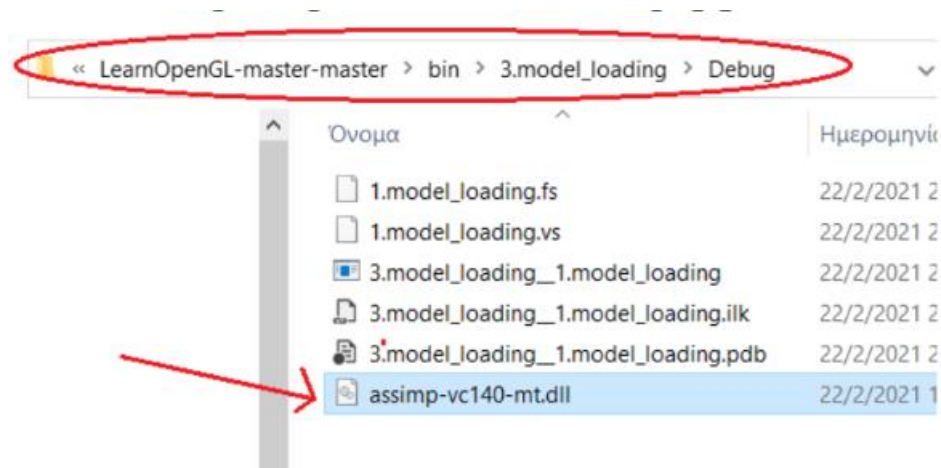
10. Το πρόγραμμα δεν θα εκτελεστεί καθώς δεν βρέθηκε ένα απαραίτητο dll.



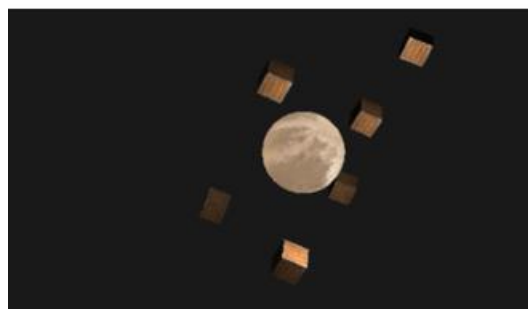
11. Από τον φάκελο dll copy το αρχείο assimp-vc140-mt.dll.



12 . Paste στον φάκελο που περιέχει το .exe του υπο-project μας (μέσα στον φάκελο bin).



13. Επιστροφή στο Visual Studio και ξανά δεξί κλικ Debug->Start New Instance του υπο-project.



ΕΠΙΤΥΧΙΑ!!

**Ευχαριστώ πολύ για τον
χρόνο σας.**

thank you

