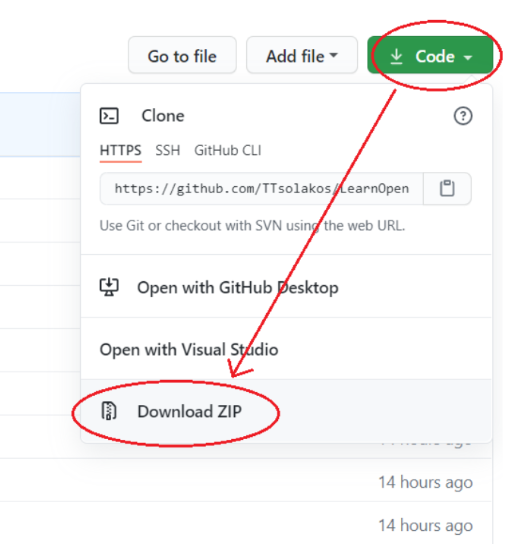
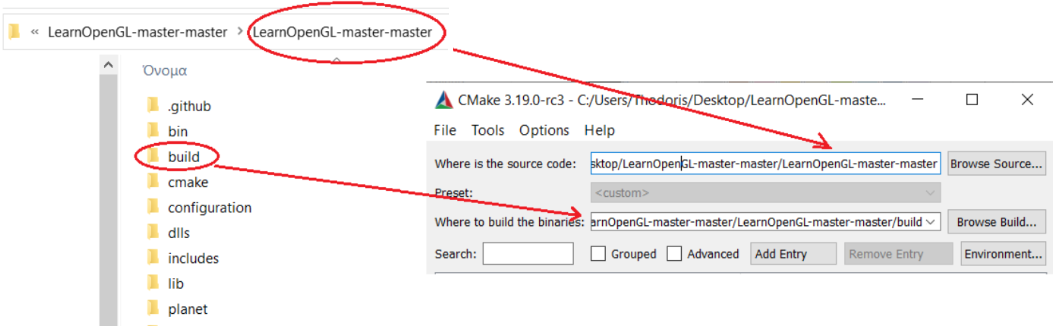
**ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΣΕ WINDOWS**

**1.Download ZIP file from GitHub.**

****

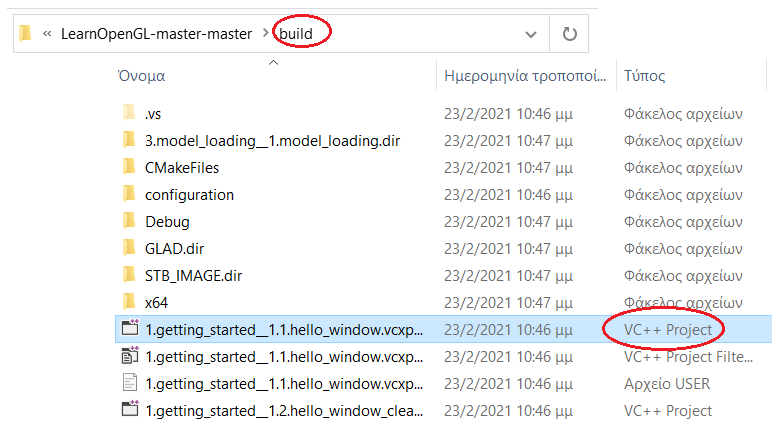
**2. Extract από το ZIP file.**

**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.**

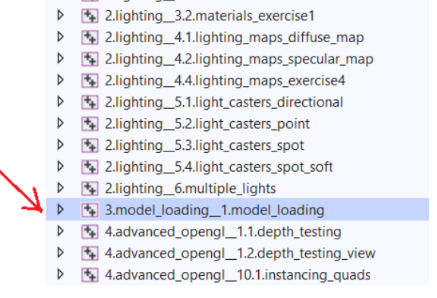
****

**4. Configure και Generate στο CMake.**

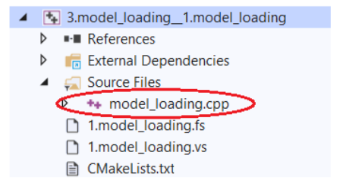
**5. Open project από τον φάκελο build.**

****

**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:**

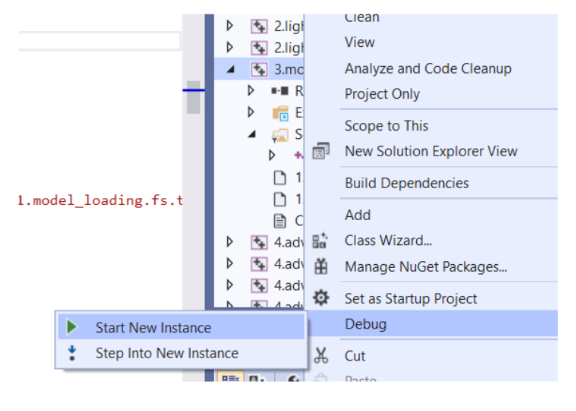
Shader ourShader("../../../1.model\_loading.vs.txt", "../../../1.model\_loading.fs.txt");

**Γραμμή: 176 | Αλλαγή:**

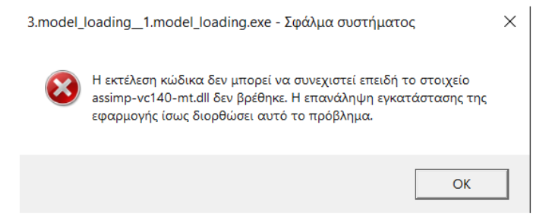
Model ourModel("../../../planet/planet.obj");

(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)

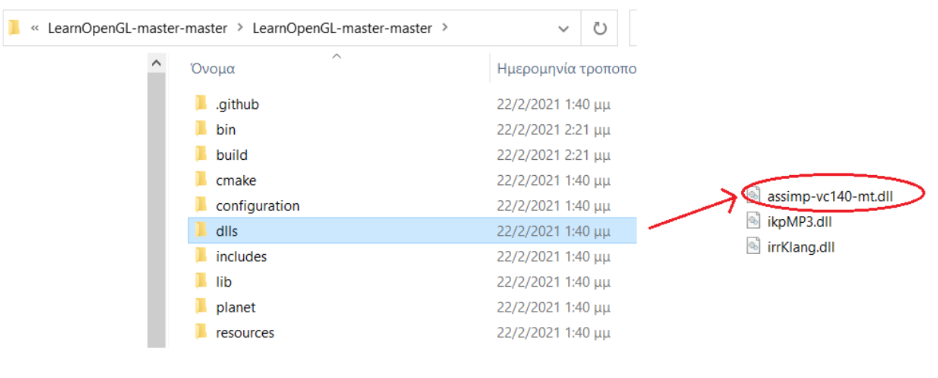
**9. Δεξί κλικ στο όνομα του υπο-project -> Debug -> Start New Instance**

****

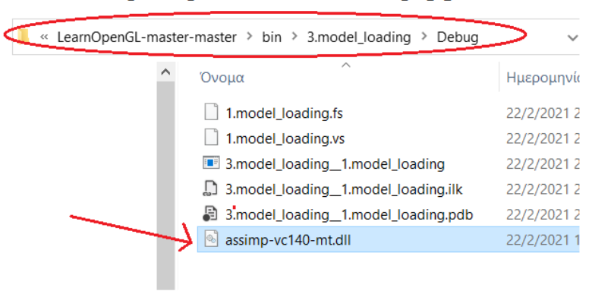
**10. Το πρόγραμμα δεν θα εκτελεστεί καθώς δεν βρέθηκε ένα απαραίτητο dll.**

****

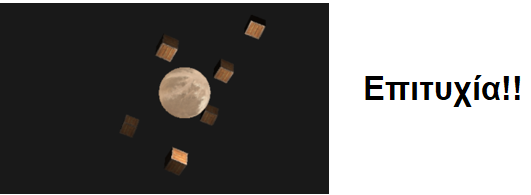
**11. Από τον φάκελο dll copy το αρχείο assimp-vc140-mt.dll.**

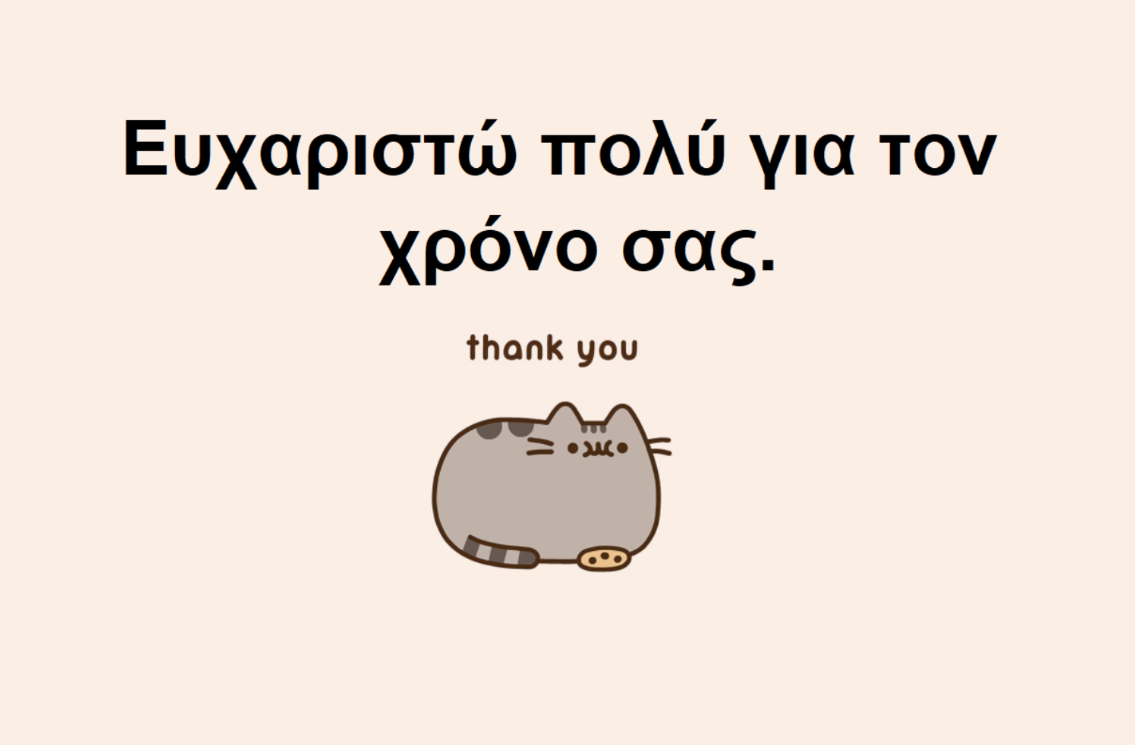
****

**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.**

****

****