

Οδηγίες 2^{ου} εργαστηρίου

GLSL Extension

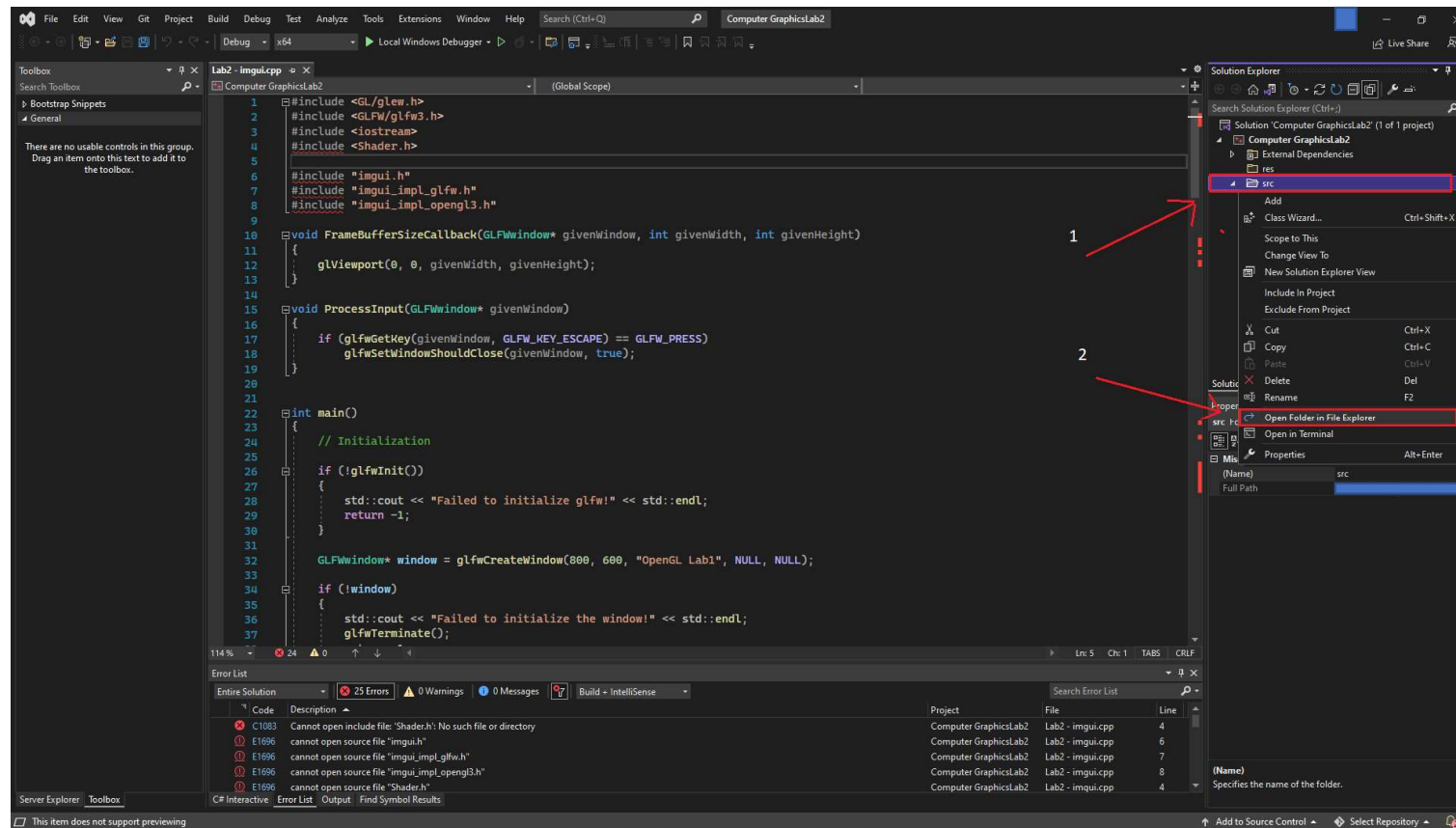
- Εγκαταστήστε το extension για την glsl.
- Για visual studio 2022:
<https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=DanielScherzer.GLSL2022>
- Για visual studio 2019, 2017:
<https://marketplace.visualstudio.com/items?itemName=DanielScherzer.GLSL>

Προαπαιτούμενα

- Δημιουργήστε ένα καινούργιο Project και ακολουθήστε τις οδηγίες εγκατάστασης αλλά αντί για το αρχείο 'Lab1' χρησιμοποιείτε το αρχείο 'Lab2 – imgui'.

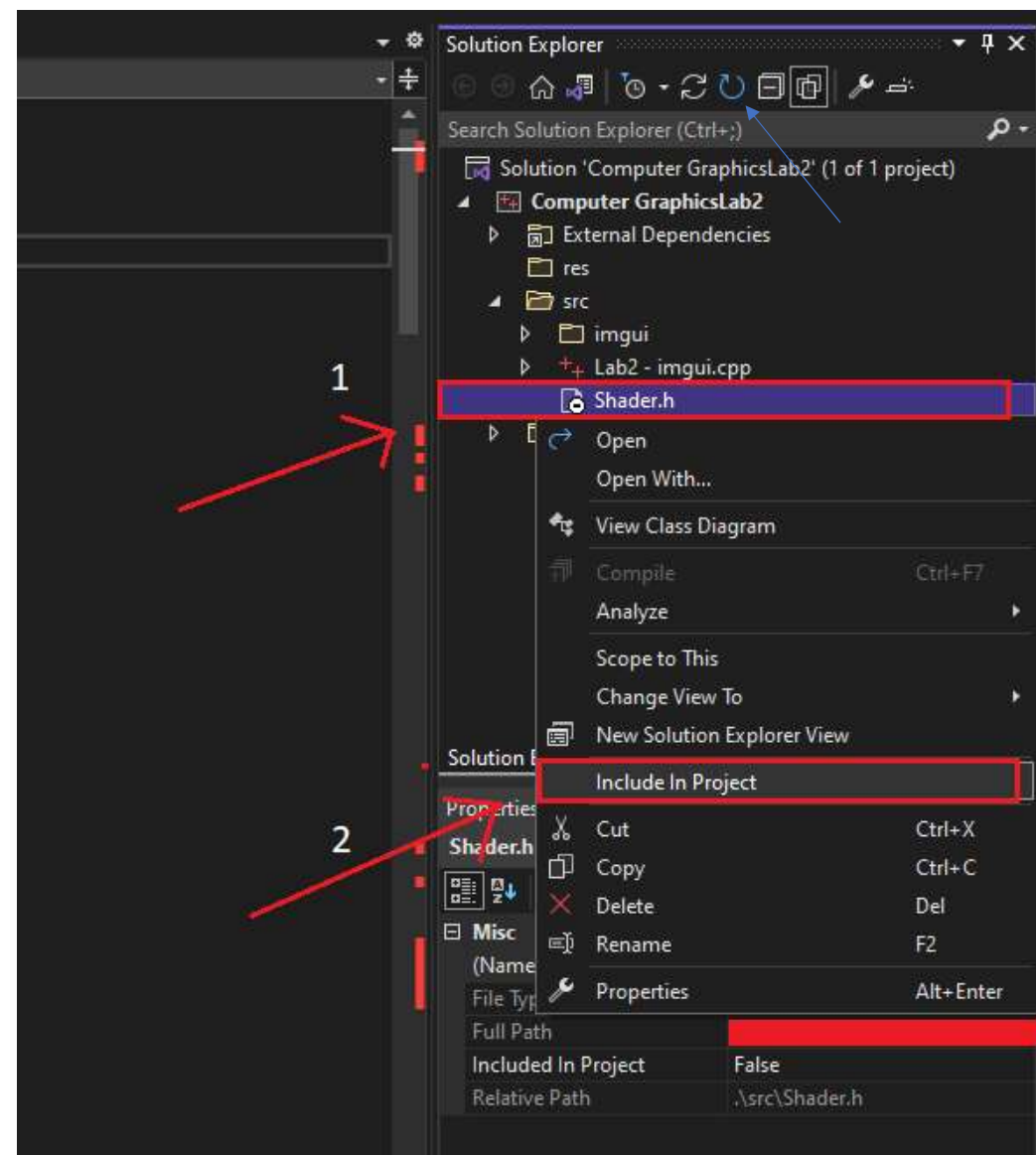
Τοποθέτηση αρχείων

- Δεξί κλικ στον φάκελο 'src' και επιλογή 'Open folder in file explorer'.



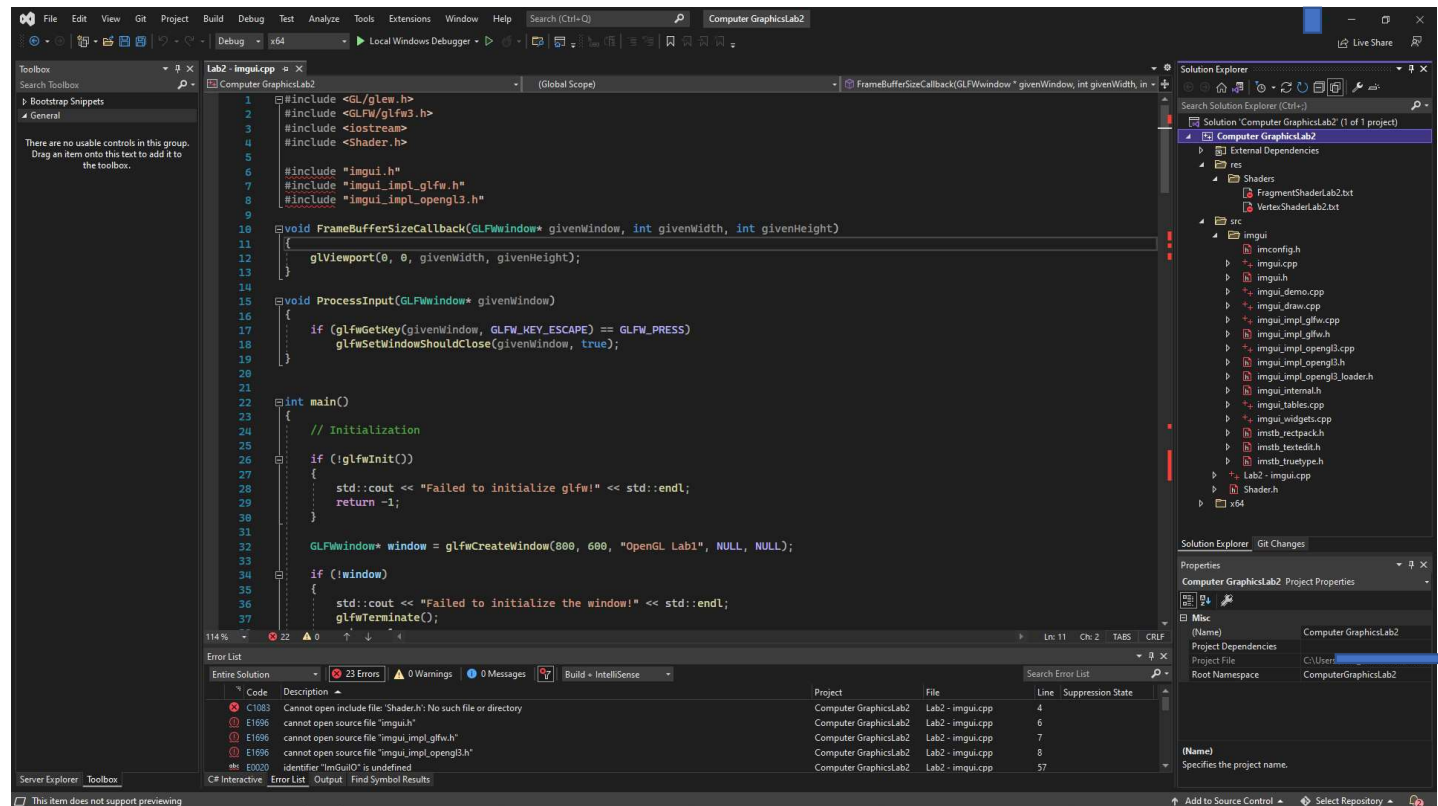
Τοποθέτηση αρχείων

- Στον φάκελο 'src' που θα εμφανιστεί τοποθετήστε το αρχείο 'Shader.h' και τον φάκελο 'imgui'. Στην συνέχεια μεταβείτε στο visual studio και επιλέξτε 'refresh' για να εμφανιστούν τα αρχεία που μόλις τοποθετήσατε.
- Δεξί κλικ στο 'Shader.h' και επιλογή 'Include In Project'.
- Δεξί κλικ στον φάκελο 'imgui' και επιλογή 'Include In Project'.
- Refresh
- Μετά το 'Include In Project' τα αρχεία θα πρέπει να μην έχουν το απαγορευτικό σήμα.



Τοποθέτηση αρχείων

- Δεξί κλικ στον φάκελο 'res' και επιλογή 'Open folder in file explorer'.
- Τοποθετήστε σε αυτόν τον φάκελο που θα εμφανιστεί τον φάκελο 'Shaders' από τα αρχεία του Lab2.
- Refresh.
- Για τον φάκελο Shaders δεν χρειάζεται να επιλέξετε 'Include In Project'.

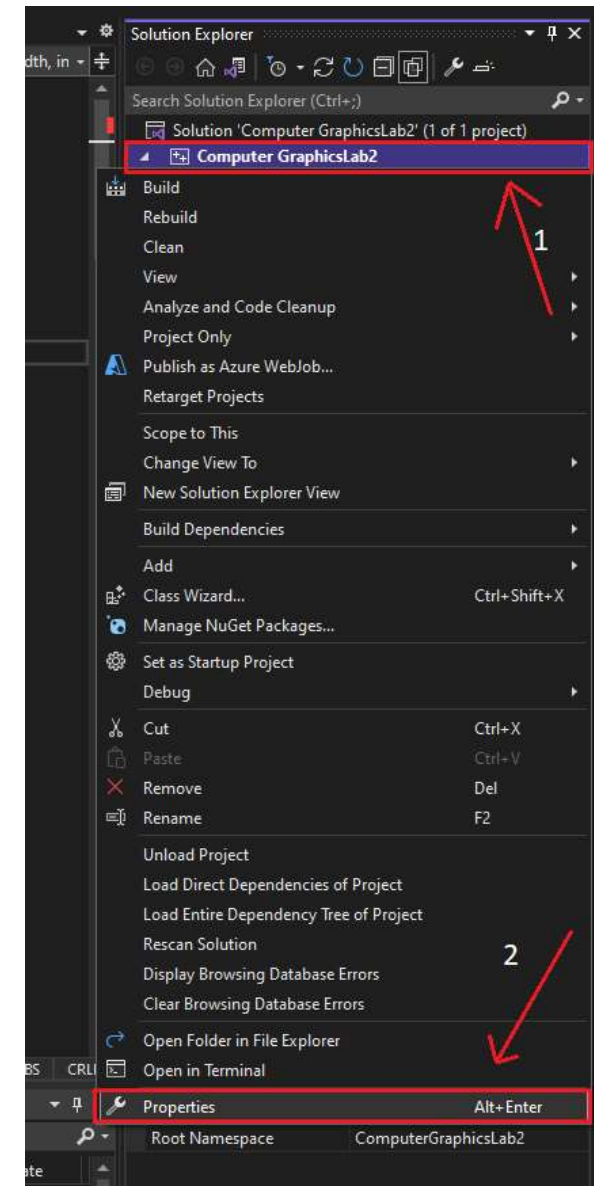
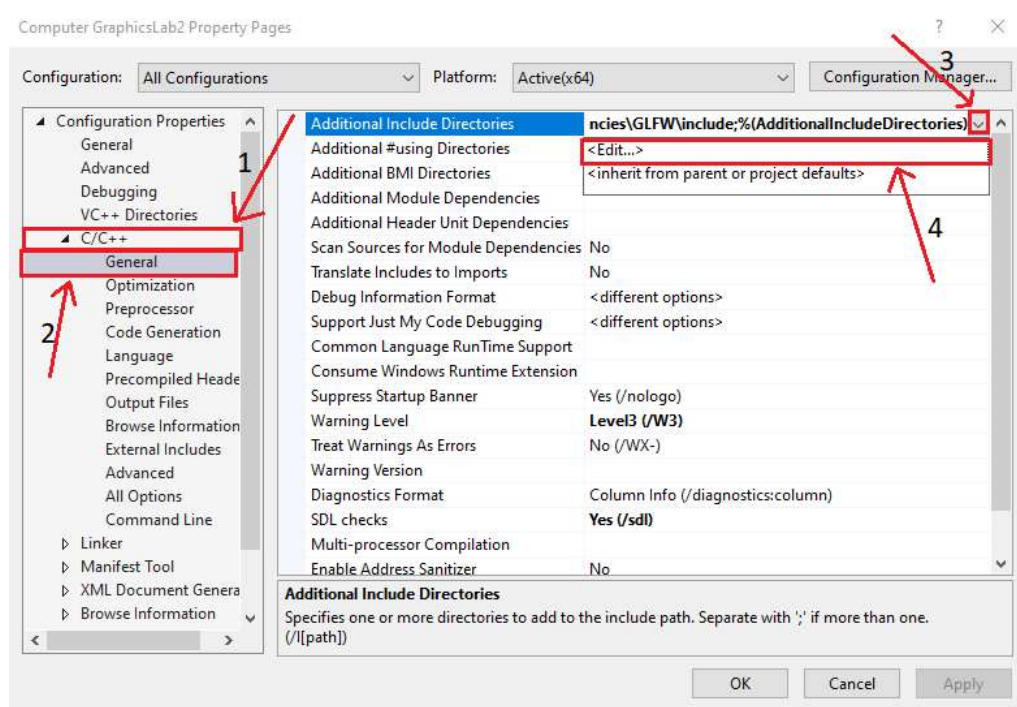


GLSL

- Τώρα μπορείτε να μετονομάσετε τους Shaders σε '.glsl' αντί για '.txt', με δεξί κλικ -> 'Rename'.
- Επίσης θα χρειαστεί να τροποποιήσετε το διάβασμα των paths στην γραμμή **130** του κώδικα (τα '.txt' να γίνουν '.glsl').

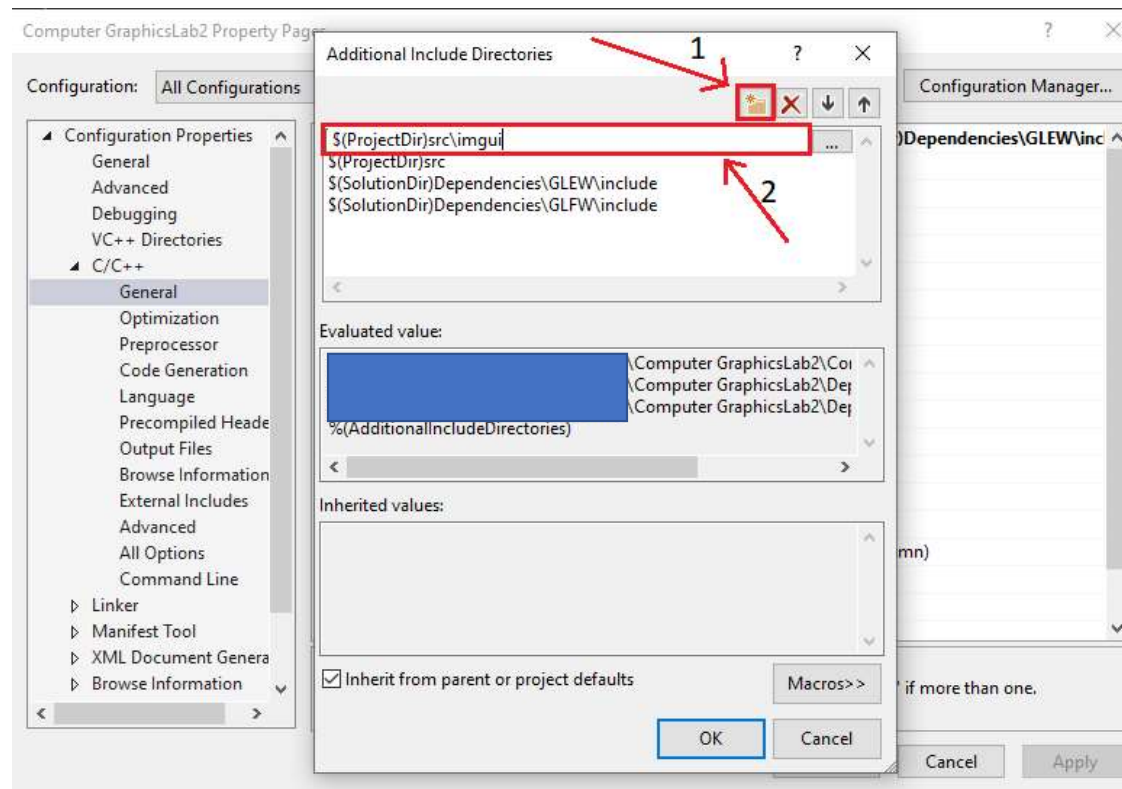
Προσθήκη του path για τον φάκελο imgui

- Δεξί κλικ στο Project και επιλογή 'Properties'
- Μεταβείτε στο 'C/C++' -> 'General' -> 'Additional Include Directories' -> 'Edit'.



Προσθήκη του path για τον φάκελο imgui

- Επιλέξτε το εικονίδιο με τον φάκελο (New Line) και προσθέστε το path για τον φάκελο imgui: '\$(ProjectDir)src\imgui'. Στην συνέχεια επιλέξτε 'OK'.



Τέλος

- Η εφαρμογή πρέπει να δουλεύει και να πάρετε το παρακάτω αποτέλεσμα.

