

1. Instrukcja obsługi.

Program możemy uruchomić na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest wejście do folderu x64/Release i uruchomienie pliku **OpenGL-Odbicia.exe**. Drugim sposobem jest uruchomienie pliku **OpenGL-Odbicia.sln** w programie VisualStudio, a następnie skompilowaniu projektu. Do uruchomienia programu w edytorze IDE, trzeba będzie zlinkować biblioteki przedstawione w rozdziale 3.

Sterowanie:

W,S,A,D – ruch kamery

LShift – podniesienie kamery

LCtrl – opuszczenie kamery

LPM i Ruch myszką – rotacja kamery

2. Sposób konfiguracji programu.

Aby dodać więcej obiektów do sceny, należy przejść do pliku **OpenGL-Odbicia.cpp**, a następnie zjechać do linii 240 w której napisany został komentarz „//::Obiekty:”. Pod tym komentarzem możemy dodawać obiekty do sceny za pomocą funkcji **addRenderObject()**. Przyjmuje ona trzy argumenty, nowy obiekt typu **RenderObject**, drugi to ścieżka do tekstury, a trzeci jest to zmienna typu **bool**, określająca czy obiekt ma odbijać obraz (domyślnie). W konstruktorze obiektu **RenderObject** należy podać następujące argumenty: ścieżkę do pliku obiektu w formacie .obj, przesunięcie (**glm::vec3**), rotację (**glm::vec3**), oraz skalę (**glm::vec3**).

3. Wymagania programu.

Podstawowym wymaganiem programu jest karta graficzna obsługująca język OpenGL. Jeśli użytkownik chce skorzystać z edytora IDE i zmodyfikować projekt, to potrzebuje zlinkować następujące biblioteki: **GLFW**, **GLM**, **GLEW** oraz w plikach nagłówkowych wskazać ścieżkę ..DIR\OpenGL-Odbicia\OpenGL-Odbicia\include w której zawarta jest biblioteka **stb**.

4. Przykłady działania.

