

# Einbinden von Projekten ins ARToolKit

1. Projekt runterladen, entpacken und ins Verzeichnis `{ARToolKit}\examples` kopieren (z.B. `{ARToolKit}\examples\prakt02_default\`)
2. Projekt in die ARTK-Solution einbinden:
  - ARTK-Solution öffnen
  - Im Solution Explorer Rechtsklick auf die Solution --> Add --> Existing Project
  - einzubindendes Projekt auswählen (z.B. `prakt02_default`)
3. Eigenschaften des neuen Projekts setzen:
  - Im Eigenschaften Dialog des Projekts --> Configuration Properties
    - C/C++: Additional Include Directories:  
`{ARToolKit}\examples\prakt02_default\include`
    - Linker: Output File (genau so übernehmen --> .exe dann in `{ARToolKit}\bin`):  
`$(ProjectDir)..\..\bin\$(ProjectName).exe`
    - Additional Library Directories (hinteren Teil genau so übernehmen!):  
`{ARToolKit}\lib; "$(ProjectDir)..\..\lib"`
4. Im Fall von `prakt02_default`:
  - die `logitech4000_640x480.dat` ins Data-Verzeichnis im bin-Ordner kopieren (von `{ARToolKit}\examples\prakt02_default\bin\Data` nach `{ARToolKit}\bin\Data`)
  - ggf. folgende Zeile:  

```
static char *vconf = "flipV,showDlg,videoWidth=640,videoHeight=480";
```

durch:  

```
static char *vconf = "Data\\WDM_camera_flipV.xml"
```

ersetzen, wobei die entsprechende Datei dann natürlich auch im Data-Verzeichnis liegen sollte. ;-)

## **Anmerkung:**

`{ARToolKit}` ist jeweils durch den absoluten Pfad zum Verzeichnis des ARTK zu ersetzen! Nach Möglichkeit sollten in diesem Pfad keine Leerzeichen enthalten sein!