

Сохранить

Сохранить как

Загрузить проект

Загрузить модель

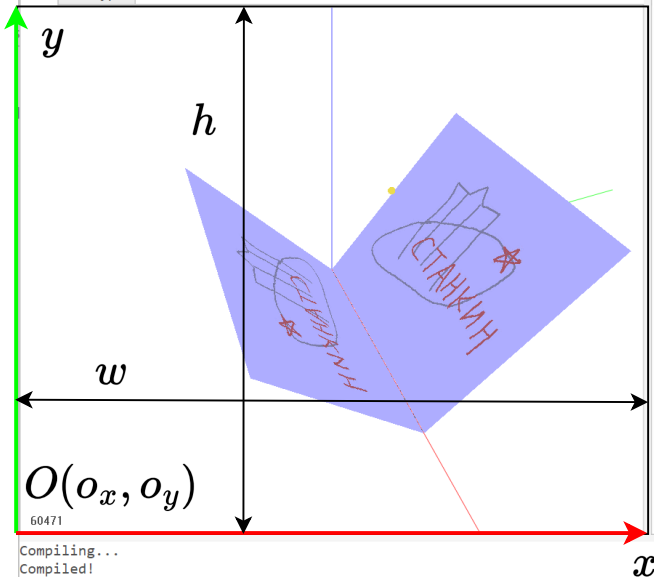
Собрать шейдеры

3D

Текстуры

Вершинный Фраг

```
1 varying vec  
2 varying vec  
3  
4 void main(v  
5 {  
6     gl_Posit  
7     texCoord  
8     Normal =  
9 }
```



Compiling...  
Compiled!