

KG SHADERS

Сохранить

Сохранить как

Загрузить проект

Загрузить модель

Собрать шейдеры

?

3D

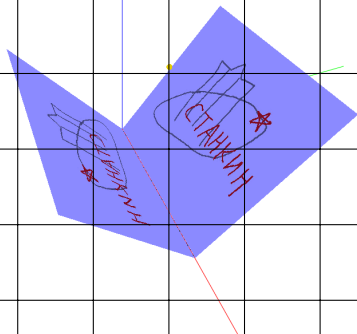
Текстуры

Вершинный

Фрагментный

```
1 varying vec2 texCoord;  
2 varying vec3 Normal;  
3  
4 void main(void)  
5 {  
6     gl_Position = gl_ProjectionMatrix * gl_ModelViewMatrix*gl  
7     texCoord = gl_MultiTexCoord0.xy;  
8     Normal = normalize(gl_Normal);  
9 }
```

h



60471

Compiling...
Compiled!