

```
1. GLvoid LoadGLTextures()
2. {
3.     // Загрузка картинки
4.     AUX_RGBImageRec* texture1;
5.     texture1 = auxDIBImageLoad("Data/Font.bmp");
6.     // Создание текстуры
7.     glGenTextures(1, &texture[0]);
8.     glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, texture[0]);
9.     glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MAG_FILTER, GL_LINEAR);
10.    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MIN_FILTER, GL_LINEAR);
11.    glTexImage2D(GL_TEXTURE_2D, 0, 3, texture1->sizeX, texture1->sizeY, (
12.    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_WRAP_S, GL_CLAMP_TO_BORDER)
13.    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_WRAP_T, GL_CLAMP_TO_BORDER)
14. }
```

Подсветка программного кода