

## 7. Basic Texture (basicTexture.\*)

Escriu un **vertex shader** i un **fragment shader** per tenir il·luminació bàsica per vèrtex juntament amb textura.

El vertex shader haurà de calcular una il·luminació bàsica per cada vèrtex, per exemple com

```
frontColor = vec4(normalize(normalMatrix * normal).z);
```

Donat que el fragment shader utilitzarà coordenades de textura, el vertex shader haurà de passar-li el **varying** corresponent:

```
vtexCoord = texCoord;
```

El fragment shader calcularà el color del fragment simplement multiplicant el color que li arriba (amb il·luminació) pel color de la textura:

```
fragColor = frontColor * texture(colorMap, vtexCoord);
```

On la variable **colorMap** és una textura 2D:

```
uniform sampler2D colorMap;
```

Aquí teniu exemples del resultat esperat.

