

Texturare

Cod sursa: 11_C_7_textura_SOIL.cpp.

- Folosirea unei biblioteci dedicate (de exemplu [SOIL – Simple OpenGL Image Library](#)) permite incarcarea rapida a unor texturi din fisiere avand formate standard, precum JPEG, PNG, etc.
- Am incarcat pe Moodle fisierele `SOIL.h` si `SOIL.lib`
 - o Fisierul `SOIL.h` este utilizat ca fisier de tip header in proiect.
 - o Fisierul `SOIL.lib` a fost generat prin rularea unui proiect Microsoft Visual Studio adecvat. Acest fisier este salvat in folderul lib al MVS, apoi adaugat ca dependinta (Project → Properties → Linker → Input → Additional Dependencies) – vezi, de exemplu, [indicatii](#). Este recomandat sa indicate calea completa. **Observatie.** Fisierul poate fi instalat si in folderul local, dar trebuie indicata calea completa.
- Functia `LoadTexture` contine elementele necesare generarii, legarii, incarcarii texturii, precum si precizarea proprietatilor acesteia (`glTexParameteri`). Nu trebuie uitata eliberarea memoriei si realocarea.