

2) Pesquise uma forma de aplicar uma imagem em uma figura desenhada, como por exemplo em um Quadrado. Obs. Não é necessário implementar, somente apresente a solução.

1. Configurar a textura

Você precisa carregar a imagem para a memória e depois enviá-la para o OpenGL como uma textura. Pode usar bibliotecas como `stb_image` para carregar a imagem.

2. Criar um quadrado

O quadrado é formado por dois triângulos ou como um conjunto de vértices que definem os quatro cantos do quadrado.

3. Aplicar coordenadas de textura

Você precisa associar as coordenadas de textura (u, v) aos vértices do quadrado. Essas coordenadas definem como a textura será mapeada à superfície.

4. Renderizar o quadrado com a textura

Use shaders para renderizar o quadrado e aplicar a textura.