

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.