

Infographie, exercice série 19

En partant du canevas et des fichiers dans le répertoire « \Cours\Exemples\Fichiers Bmp 2 », écrire un programme qui affiche un cube en appliquant une texture différente sur chacune des six faces.

Les textures se trouvent dans les fichiers :

- a.bmp
- b.bmp
- c.bmp
- d.bmp
- e.bmp
- f.bmp

La barre « esp » permet de faire tourner le cube sur lui-même.

Pour charger les textures, on utilisera la fonction :

```
GLuint  
TextureLoad(char *filename,      /* O - Texture object or 0 on error */  
             GLboolean alpha,    /* I - Bitmap file to load */  
             GLenum minfilter,   /* I - Generate alpha for bitmap */  
             GLenum magfilter,   /* I - Minification filter */  
             GLenum wrap) ;      /* I - Magnification filter */  
                                /* I - Repeat or clamp */
```

