

## Texture Mapping

Im Tarball `cg-2021-a02.tar.gz` finden Sie eine erweiterte Variante des Codes der letzten Aufgabe der Sie in dieser Aufgabe Texturen hinzufügen sollen.

### Vorbereitung.

Bevor Sie mit der Übung beginnen, vergessen Sie nicht, wie im letzten Übungsblatt beschrieben, die Modelldaten in Ihr Arbeitsverzeichnis zu kopieren.

### Überblick.

Im Vergleich zur letzten Vorlage hat sich nur sehr bwenig geändert, die einzige neue Einstellungsmöglichkeit ist 'Textured' und die neuen Shadervorlagen.

### Aufgabe 1

Erweitern Sie die Shader-Dateien `shaders/tex.{vert,frag}` so, dass im Vertex-Shader die Texturkoordinaten angenommen und weitergegeben werden, und dass der Fragment-Shader, anders als in der vorigen Aufgabe, nicht die reguläre Materialfarbe verwendet, sondern die vom Framework bereitgestellten Texturen. Wenn die Namen für die Sampler-Variablen (siehe Vorlesungsfolien) passend gewählt werden kümmert sich `libbigduckgl` automatisch darum, dass die Texturen ordnungsgemäß gebunden werden. Schauen Sie sich dazu in Framework die Dateien `material.cpp` und `texture.cpp` an.

Happy Hacking :)