



Texturierung mittels Shadern

- Im Vertex-Shader werden die Texturkoordinaten im Wesentlichen einfach nur "durchgereicht" (oder überhaupt erst erzeugt):

```
void main()
{
    gl_TexCoord[0] = gl_MultiTexCoord0;
    gl_Position = gl_ModelViewProjectionMatrix * gl_Vertex;
}
```

- Im Fragment-Shader geschieht dann die eigtl Texturierung:

```
uniform sampler2D textureImage;
void main( void )
{
    gl_FragColor = texture2D( textureImage, gl_TexCoord[0].st );
}
```

