

Instrukcja laboratoryjna 10	Programowanie grafiki komputerowej
	Temat: Tekstury i fragment shader
	Przygotował: dr inż. Tomasz Michno

1 Tekstutowanie z użyciem fragment shadera

Język Cg:

https://developer.download.nvidia.com/CgTutorial/cg_tutorial_chapter03.html

Język GLSL:

<https://learnopengl.com/Getting-started/Textures>

Unity:

<https://docs.unity3d.com/Manual/SL-VertexFragmentShaderExamples.html>

2 Zadania

1. Napisz aplikację, która będzie wyświetlała teksturę na dowolnym obiekcie z użyciem fragment shadera.