

GL ES2.0 テクスチャマッピング



テクスチャマッピング

- **テクスチャを貼るのはフラグメントSの仕事**
- **テクスチャ座標は頂点ごとに設定**
 - 頂点Sのattribute変数で受け取る。
 - フラグメントSにvarying変数で渡す。
- **テクスチャはsampler2D型のuniform変数で**
vec4 color = texture2D(tex, 座標).rgba;

```
glActiveTexture(GL_TEXTURE0);  
glBindTexture(texInfo.target,  
              texInfo.name);  
glUniform1i(uniforms[UNIFORM_TEX0], 0);
```

マルチテクスチャ

```
glActiveTexture(GL_TEXTURE0);  
glBindTexture(texInfo.target,  
              texInfo.name);  
glUniform1i(uniforms[UNIFORM_TEX0], 0);
```

```
glActiveTexture(GL_TEXTURE1);  
glBindTexture(texInfo.target,  
              texInfo.name);  
glUniform1i(uniforms[UNIFORM_TEX1], 1);
```

• • •

iOSでは8個(GL_TEXTURE7)まで。