

リスト 3.2	「slColorMap.cpp」の一部
---------	---------------------

```
void setTexture(int n)
{
    glPixelStorei(GL_UNPACK_ALIGNMENT, 1);
    //テクスチャ・オブジェクトの作成
    glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, texName[n]);
    //テクスチャの指定

    glTexImage2D(GL_TEXTURE_2D, 0, GL_RGBA, TEX_WIDTH, TEX_HEIGHT, 0, GL_RGBA, GL_UNSIGNED_BYTE, texImage);
    //テクスチャの繰り返し方法の指定
    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_WRAP_S, GL_REPEAT);
    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_WRAP_T, GL_REPEAT);
    //テクスチャを拡大・縮小する方法の指定
    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MAG_FILTER, GL_LINEAR);
    glTexParameteri(GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MIN_FILTER, GL_LINEAR);
    glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, 0);
}

void display(void)
{
    //省略
    glActiveTexture(GL_TEXTURE0);
    glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, texName[0]);
    glActiveTexture(GL_TEXTURE1);
    glBindTexture(GL_TEXTURE_2D, texName[1]);

    //描画
    // シューダ・プログラムの適用
    glUseProgram(shaderProg);
    //fragment shaderのユニフォーム変数texのインデックスを取得
    GLint samplerLoc = glGetUniformLocation(shaderProg, "sampler");
    glUniform1i(samplerLoc, 0); //GL_TEXTURE0を適用
    draw0();
    glUniform1i(samplerLoc, 1); //GL_TEXTURE1を適用
    draw1();
    // シューダ・プログラムの適用を解除
    glUseProgram(0);

    drawFloor(10.0, 10.0, 10, 10);
    //影
    drawShadow();
    //省略
}
```