

Texturas. Introducción.

`<a.soroya@ehu.eus>`

EHU

Texturas

- Textura: cualquier patrón o imagen aplicado a una superficie para cambiar:
 - color.
 - rugosidad.
 - cualquier factor sobre su apariencia.
- Modificar aspecto del objeto de forma eficiente.



Texturas

- Normalmente se utilizan imágenes 2D.
 - 'Envolver' los objetos con imágenes 2D.
- Múltiples usos:
 - Cambiar el color
 - *Bump mapping*
 - *Environment mapping*
 - *Lightmaps*
 - ...

Cambiar el color

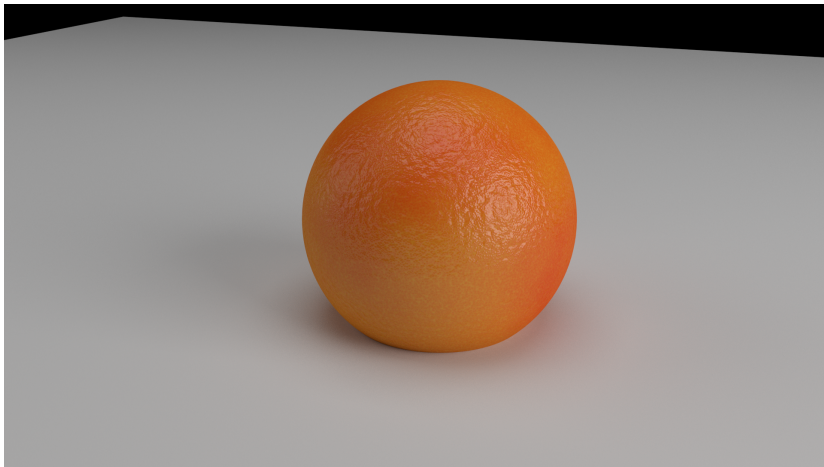
Simplificar objetos geométricos:

- Edificios.
- Naturaleza.
- ...



Bump Mapping

- Dar rugosidad a los objetos
 - sin cambiar la geometría del modelo.

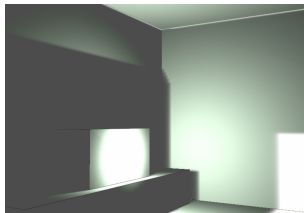


Lightmap

- Iluminación global.
- Las texturas guardan valores de intensidad de las luces.



+



=



Más usos

- En el renderizado:
 - *skydome*
 - reflejos
 - sombras
 - billboards
 - ...