

图形学第四次作业

实验报告

1600012938 周尚彦

May 20, 2017

Contents

1	代码与运行环境	1
2	凹凸纹理贴图 Normal Mapping	2
2.1	算法流程	2
2.2	实验结果	2

1 代码与运行环境

- 代码均在 windows10 64 位系统环境下使用 visual studio 2017 编译运行。
- 使用的第三方库有 GLFW, GLEW, GLM, SOIL。

2 凹凸纹理贴图 Normal Mapping

2.1 算法流程

1. 从法线纹理图中读取纹理
2. 使用 Mipmap 为每个片段获取法向量
3. 使用 Blinn 算法利用从纹理中获取的法向量计算光照

2.2 实验结果

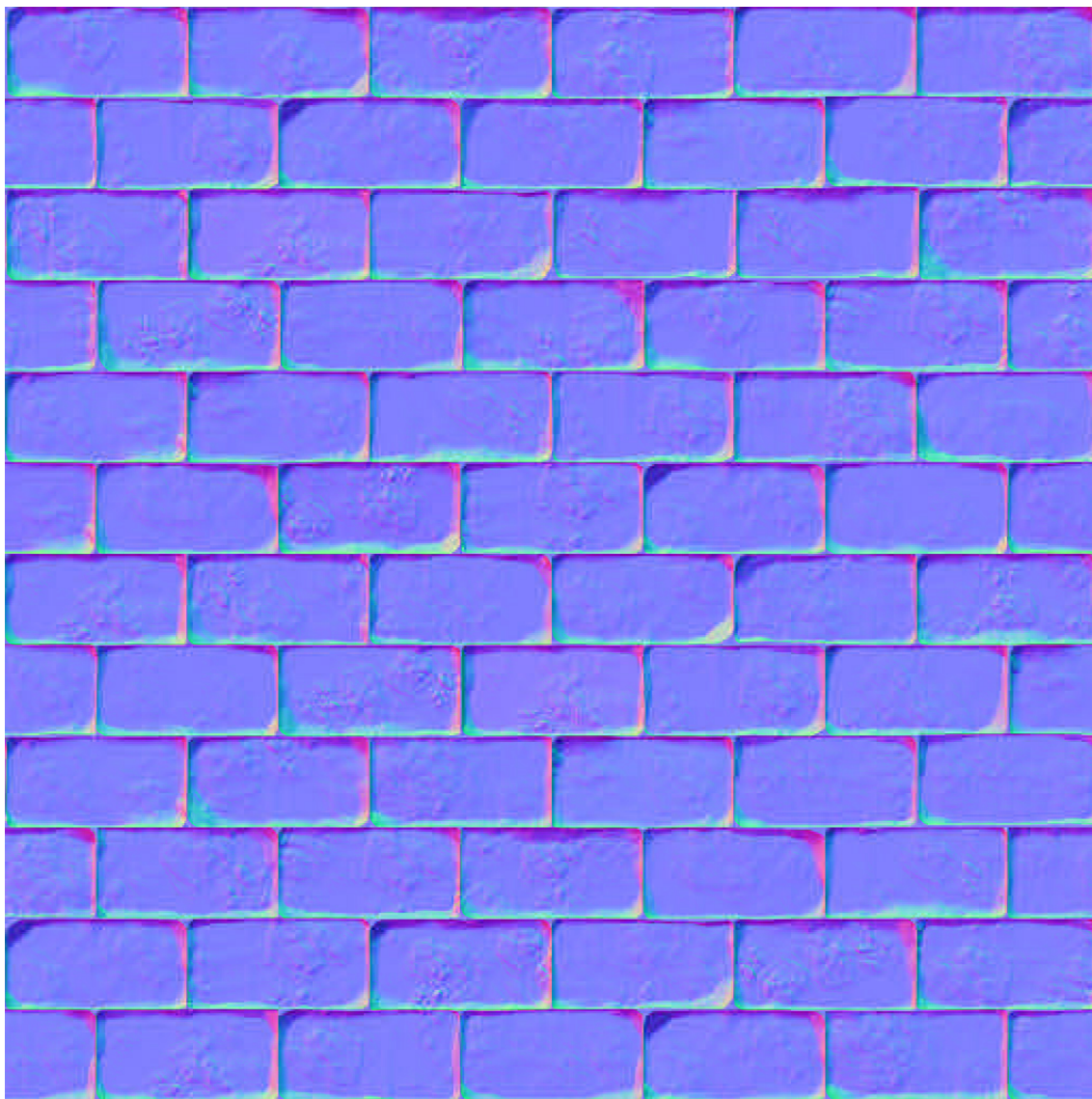


Figure 2: 法线纹理图

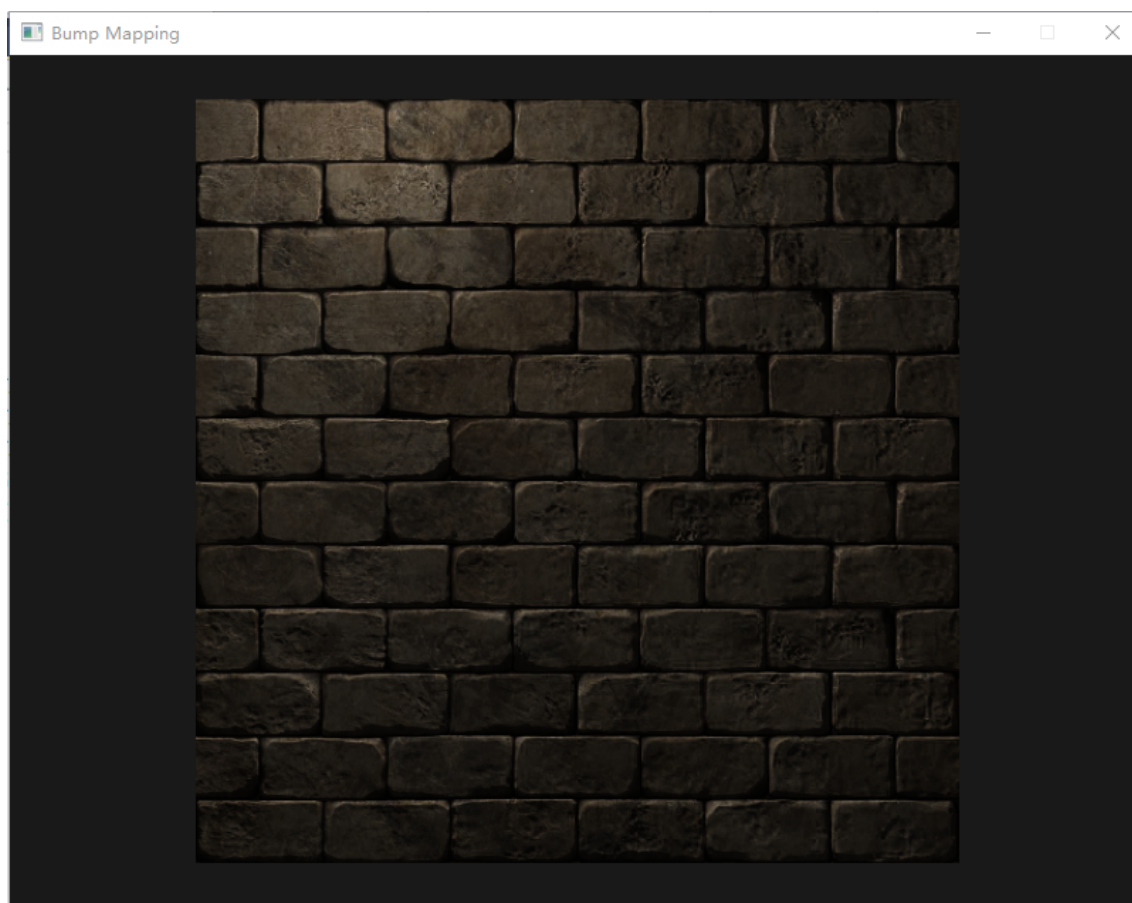


Figure 3: 实验结果