

mip-mapping.pdf



PruebaAlien



Informática Gráfica



3º Grado en Ingeniería Informática



Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de Telecomunicación Universidad de Granada



Descarga la APP de Wuolah.

Ya disponible para el móvil y la tablet.







Ver mis op

405416_arts_esce ues2016juny.pdf

Top de tu gi

7CR

Rocio

pony

Descarga la APP de Wuolah. Ya disponible para el móvil y la tablet.





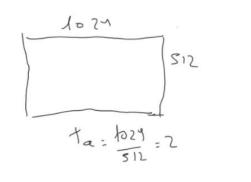
El mip-mapping es la forma de resolver, para no coger siempre la textura del máximo tamaño

cuando se agranda o se achica el objeto, es decir adapta la textura al objeto en ese momento.



Tasa de aspecto = Ta = ancho/alto de la imagen

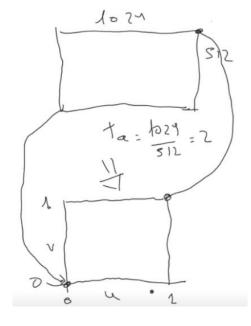
Ejemplo:



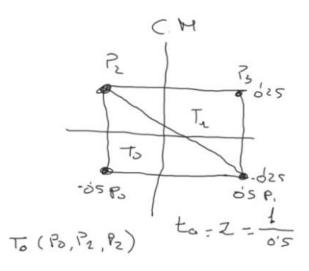


Entonces para que la tasa de aspecto en las coordenadas de mundo tiene que ser 2, la Y tiene que ser la mitad es decir 0.5/2 = 0.25.

Para ello vamos a convertir la imagen en un espacio normalizado, que va de 0 a 1.







Calculamos el primer triangulo:

CTO (0,0) → del PO (coordenadas de textura)

V (-0.5, -0.25, 0) → del P0 (coordenadas del vertice)

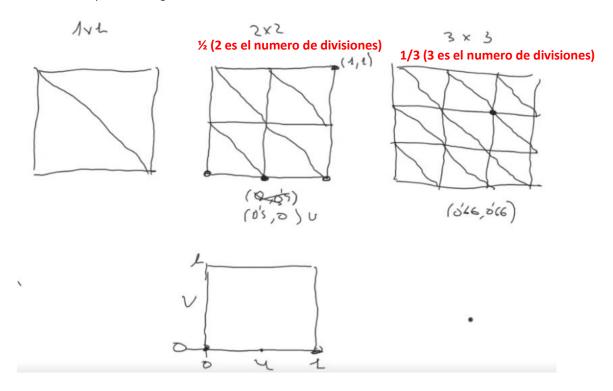
CT1 (1,0) → del P1

 $V(0.5, -0.25, 0) \rightarrow del P1$

CT2 (0,1) → del P2

V (-0.5, 0.25, 0) → del P2

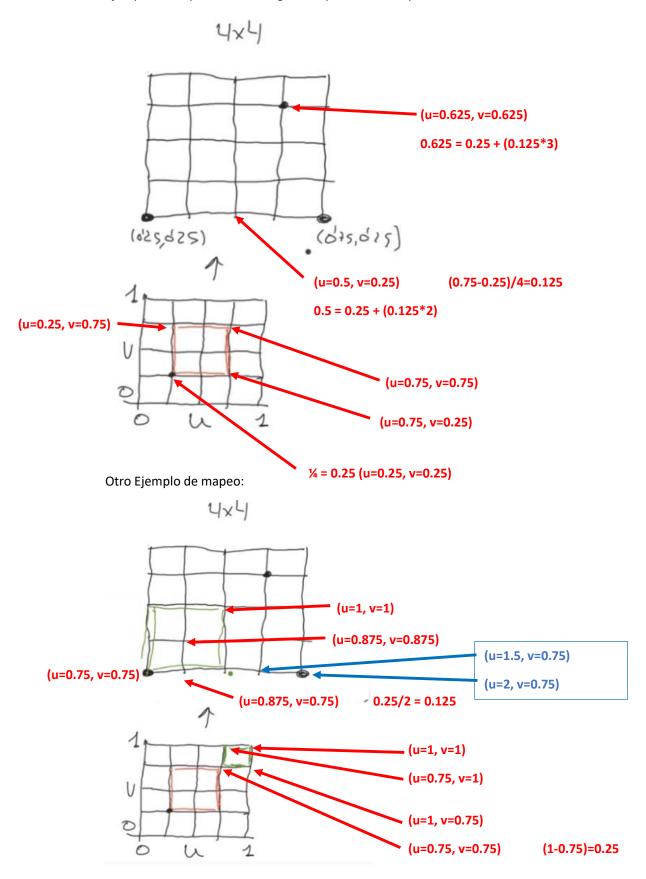
De tal forma que se le asigna una coordenada de textura a cada vertice.







Ejemplo en el que no es la imagen completa solo una parte:







Descarga la APP de Wuolah. Ya disponible para el móvil y la tablet.







Continúa de



405416_arts_esce ues2016juny.pdf

Top de tu gi







Con lo cual, con el parámetro GL_REPEAT, repetirá la textura en la siguiente teniendo 4 repeticiones



