

컴퓨터 그래픽스

OpenGL 텍스처 매핑

2018년 2학기

5. OpenGL 텍스처 매핑 내용

- 텍스처 매핑
 - 비트맵 그리기
 - 문자 그리기
 - 픽스맵 그리기
 - Bmp 파일
 - 텍스처 매핑

OpenGL에서의 Raster Graphics

- 비트맵 그리기

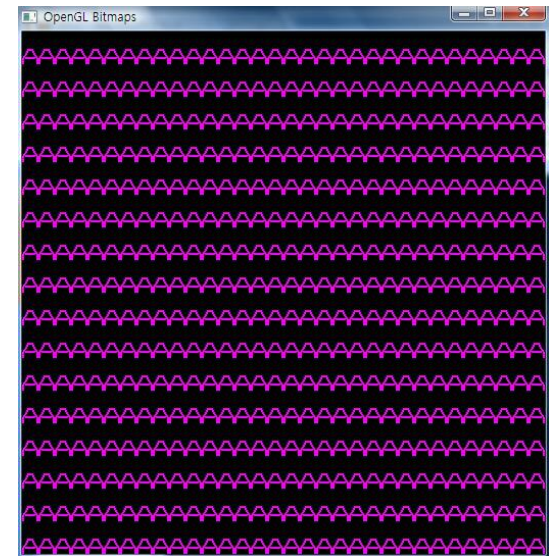
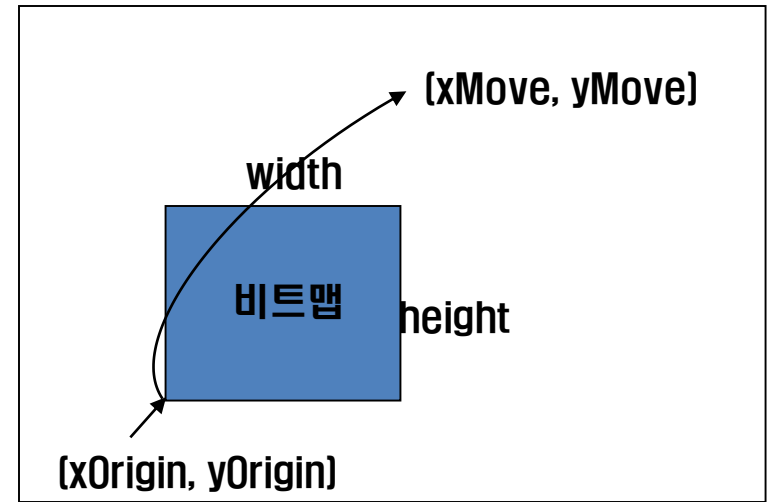
- 이미지 데이터를 배열로 정의한다.
- 래스터 포지션 지정
 - 이미지의 좌측 하단을 기준으로 진행
 - `glRasterPos2i (GLint x, GLint y);`
 - `glRasterPos2f (GLfloat x, GLfloat y);`
 - `glRasterPos3i (GLint x, GLint y, GLint z);`
 - `glRasterPos3f (GLfloat x, GLfloat y, GLfloat z);`
- 비트맵 그리기:
 - `glBitmap (Gsizei w, Gsizei h, GLfloat x_orig, GLfloat y_orig, GLfloat x_move, GLfloat y_move, const Glubyte *bits)`
 - w, h: 비트맵의 폭과 높이
 - x_orig, y_orig: 비트맵의 중심 위치
 - x_move, y_move: 비트맵이 그려진 수 현재의 래스터 위치에 더해질 x, y 오프셋 값
 - bits: 비트맵 이미지 주소
 - 함수 호출 이전에 설정된 `glColor` 색상의 영향
 - 아래에서 위 방향으로 그려진다.

비트맵 그리기

예제) 문자 A형태를 가지고 있는 16×16 비트맵을 20*20번
그리기

```
void drawScene (){
    int i, j;
    unsigned char letterA[] = {
        0xC0, 0x03, 0, 0, // 1100 0000 0000 0011
        0xC0, 0x03, 0, 0, // 1100 0000 0000 0011
        0xC0, 0x03, 0, 0, // 1100 0000 0000 0011
        0xC0, 0x03, 0, 0, // 1100 0000 0000 0011
        0xC0, 0x03, 0, 0, // 1100 0000 0000 0011
        0xDF, 0xFB, 0, 0, // 1101 1111 1111 1011
        0x7F, 0xFE, 0, 0, // 0111 1111 1111 1110
        0x60, 0x06, 0, 0, // 0110 0000 0000 0110
        0x30, 0x0C, 0, 0, // 0011 0000 0000 1100
        0x18, 0x18, 0, 0, // 0001 1000 0001 1000
        0x18, 0x18, 0, 0, // 0001 1000 0001 1000
        0x0C, 0x30, 0, 0, // 0000 1100 0011 0000
        0x0C, 0x30, 0, 0, // 0000 1100 0011 0000
        0x07, 0xE0, 0, 0, // 0000 0111 1110 0000
        0x07, 0xE0, 0, 0, // 0000 0111 1110 0000
        0, 0, 0, 0; // 0000 0000 0000 0000
    }

    for (i = 0; i < 20; i++)
        for (j = 0; j < 20; j++) {
            glRasterPos2i(i*16, j*16);
            glBitmap(16, 16, 0, 0, 16, 16, letterA);
        }
    glutSwapBuffers();
}
```



- 비트맵 캐릭터 렌더링하기

- void **glutBitmapCharacter** (void *font, int character);
 - font: 비트맵 폰트
 - GLUT_BITMAP_8_BY_13
 - GLUT_BITMAP_9_BY_15
 - GLUT_BITMAP_TIMES_ROMAN_10
 - GLUT_BITMAP_TIMES_ROMAN_24
 - GLUT_BITMAP_HELVETICA_10
 - GLUT_BITMAP_HELVETICA_12
 - GLUT_BITMAP_HELVETICA_18
 - character: 출력할 문자
- int **glutBitmapWidth** (GLUTbitmapFont font, int char);
 - font: 사용할 비트맵 폰트
 - char: 길이를 측정할 문자

문자 그리기

예) 문자 출력하기

```
char *string = "string sample";
```

```
glRasterPos2f (0, 0);           // 문자 출력할 위치 설정
```

```
int len = (int) strlen(string);
```

```
for (i = 0; i < len; i++)
```

```
    glutBitmapCharacter(GLUT_BITMAP_HELVETICA_18 , string[i]);
```

픽스맵 그리기

- 픽스맵 그리기
 - Pixmap: 2가지 색 이상을 사용한 비트맵
 - 배경 이미지, 텍스처에 사용한다.
 - **glDrawPixels** (GLsizei w, GLsizei h, GLenum format, GLenum type, GLvoid *pixels)
 - 프레임 버퍼로 한 블록이 픽셀을 그린다.
 - w/h: 픽셀 단위로 나타낸 이미지의 폭, 높이
 - Format: 그려질 픽셀의 색 공간
 - GL_RGB: RGB 픽셀
 - GL_RGBA: RGBA 픽셀
 - GL_COLOR_INDEX: 컬러 인덱스 픽셀
 - GL_BGR_EXT: BGR 픽셀
 - Type: 그려질 픽셀의 데이터 타입
 - GL_BYTE, GL_UNSIGNED_BYTE, GL_BITMAP, GL_INT, GL_SHORT
 - Pixels: 이미지의 픽셀 데이터에 대한 포인터

픽스맵 그리기

- **glPixelZoom** (GLfloat xscale, GLfloat yscale)
 - 픽셀 크기 변환 값을 설정한다.
 - Xscale: 수평 방향 크기 변환 인자 (1.0일 경우는 그대로)
 - Yscale: 수직 방향 크기 변환 인자 (1.0일 경우는 그대로)
- glPixelZoom (1.0, 1.0)
 - 이미지를 그대로
- glPixelZoom (-1.0, 1.0)
 - 이미지를 좌우를 바꾼다
- glPixelZoom (1.0, -2.0)
 - 이미지의 아래 위를 바꾼 뒤 높이를 2배로 늘린다.
- glPixelZoom (0.5, 0.5)
 - 이미지를 ½의 크기로 축소

픽스맵 그리기

예) 픽스맵 출력하기

```
GLubyte *m_bitmap;
```

```
BITMAPINFO *m_bitInfo;
```

```
GLfloat xoffset=10.0, yoffset=15.0;
```

```
GLfloat xscale = 2.0, yscale= 2.0;
```

```
m_bitmap = LoadDIBitmap ("bitmap.bmp", &m_bitInfo);
```

```
glRasterPos2f (xoffset, yoffset);
```

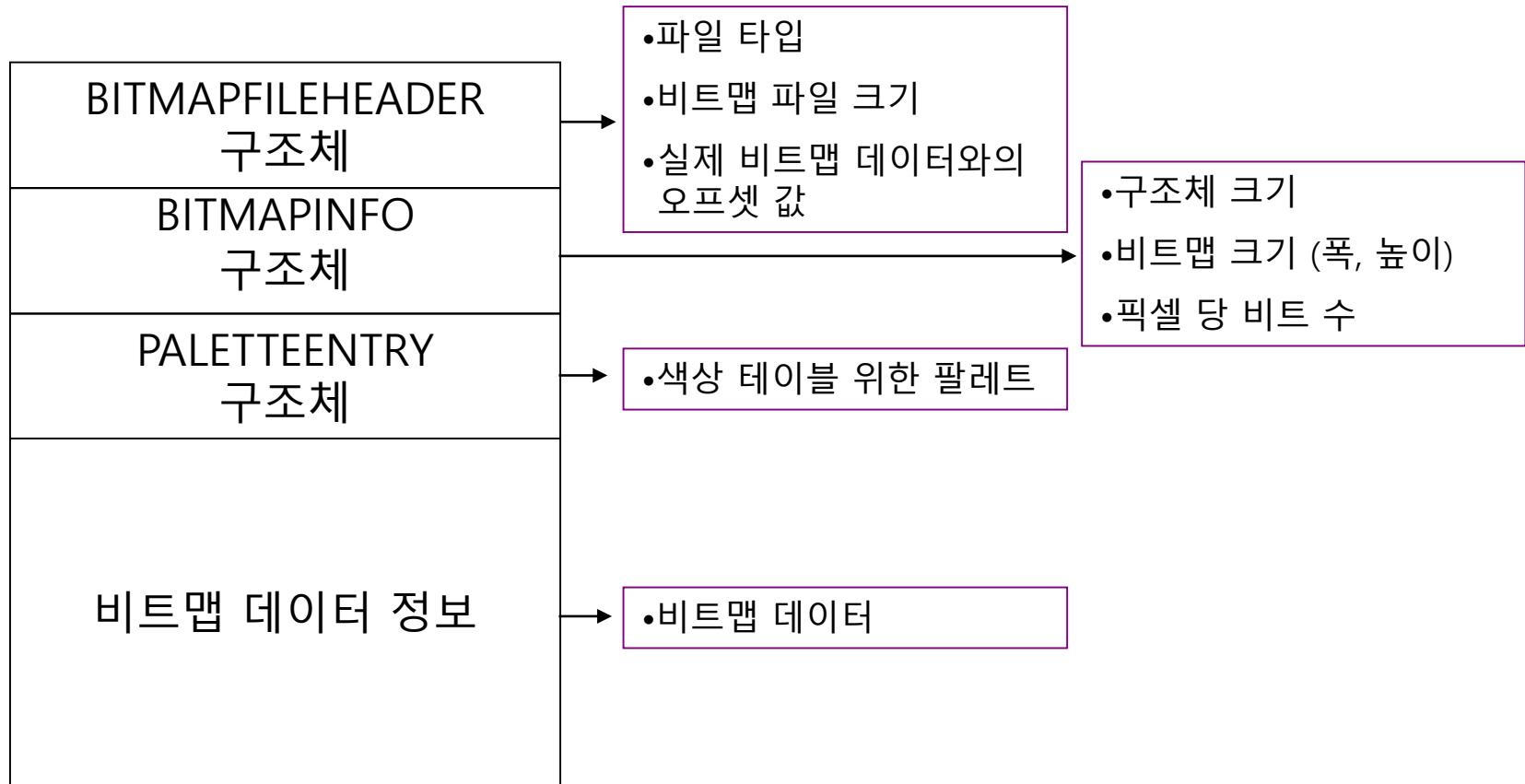
```
glPixelZoom (xscale, yscale);
```

```
glDrawPixels (w, h, GL_BGR_EXT, GL_UNSIGNED_BYTE, m_bitmap);
```

bmp 파일 읽기

- 바이너리 모드로 열기
- 비트맵 파일 헤더 읽기
- 비트맵 정보 읽기
- 이미지 크기를 알아내서 memory allocation하기
- 데이터 읽기
- 파일 닫기

bmp 파일 구조



bmp 파일 구조

- 구조체 **BITMAPFILEHEADER**

```
typedef struct {
    WORD    bfType;
    DWORD   bfSize;
    WORD    bfReserved1;
    WORD    bfReserved2;
    DWORD   bfOffBits;
} BITMAPFILEHEADER;
```

// bmfh
// type: MB (0x42 0x4d)
// 파일 사이즈: 바이트 단위
// 0
// 0
// 이미지 데이터 위치: 바이트 단위

- 비트맵 정보 헤더 BITMAPINFOHEADER** 구조체

```
typedef struct {
    DWORD   biSize;
    LONG    biWidth;
    LONG    biHeight;
    WORD    biPlanes;
    WORD    biBitCount ;
    DWORD   biCompression;
    DWORD   biSizeImage;
    LONG    biXPelsPerMeter;
    LONG    biYPelsPerMeter;
    DWORD   biClrUsed;
    DWORD   biClrImportant;
} BITMAPINFOHEADER;
```

// bmih
// BITMAPINFOHEADER 크기: 바이트 단위
// 픽셀 단위의 이미지 폭
// 픽셀 단위의 이미지 높이
// 컬러 평면의 개수: 항상 1
// 컬러 비트의 개수
// 사용된 압축 방식의 종류
// 바이트 단위로 나타낸 이미지 크기
// 미터당 수평 픽셀 수
// 미터당 수직 픽셀 수
// 사용된 컬러 수
// 중요한 컬러 수

bmp 파일 구조

- **RGBQUAD 구조체**

```
typedef struct tagRGBQUAD {           // rgbq
    BYTE rgbBlue;
    BYTE rgbGreen;
    BYTE rgbRed;
    BYTE rgbReserved;
} RGBQUAD;
```

- **BITMAPINFO 구조체**

```
typedef struct tagBITMAPINFO {        // bmi
    BITMAPINFOHEADER bmiHeader;
    RGBQUAD bmiColors[1];
} BITMAPINFO;
```

bmp 파일 로드

```
GLubyte * LoadDIBitmap (const char *filename, BITMAPINFO **info)
{
    FILE *fp;
    GLubyte *bits;
    int bitsize, infosize;
    BITMAPFILEHEADER header;

    // 바이너리 읽기 모드로 파일을 연다
    if ( (fp = fopen (filename, "rb")) == NULL )
        return NULL;

    // 비트맵 파일 헤더를 읽는다.
    if ( fread (&header, sizeof(BITMAPFILEHEADER), 1, fp) < 1 ) {
        fclose(fp);
        return NULL;
    }

    // 파일이 BMP 파일인지 확인한다.
    if ( header.bfType != 'MB' ) {
        fclose(fp);
        return NULL;
    }
}
```

bmp 파일 로드

// BITMAPINFOHEADER 위치로 간다.

```
infosize = header.bfOffBits - sizeof (BITMAPFILEHEADER);
```

// 비트맵 이미지 데이터를 넣을 메모리 할당을 한다.

```
if ( (*info = (BITMAPINFO *)malloc(infosize)) == NULL ) {  
    fclose(fp);  
    exit (0);  
    return NULL;  
}
```

// 비트맵 인포 헤더를 읽는다.

```
if ( fread (*info, 1, infosize, fp) < (unsigned int)infosize ) {  
    free (*info);  
    fclose(fp);  
    return NULL;  
}
```

bmp 파일 로드

// 비트맵의 크기 설정

```
if ( (bitsize = (*info)->bmiHeader.biSizeImage) == 0 )  
    bitsize = ( (*info)->bmiHeader.biWidth*(*info)->bmiHeader.biBitCount+7) / 8.0 * abs((*info)-  
>bmiHeader.biHeight);
```

// 비트맵의 크기만큼 메모리를 할당한다.

```
if ( (bits = (unsigned char *)malloc(bitsize) ) == NULL ) {  
    free (*info);  
    fclose(fp);  
    return NULL;  
}
```

// 비트맵 데이터를 bit(GLubyte 타입)에 저장한다.

```
if ( fread(bits, 1, bitsize, fp) < (unsigned int)bitsize ) {  
    free (*info); free (bits);  
    fclose(fp);  
    return NULL;  
}
```

```
fclose (fp);  
return bits;
```

```
}
```


- 텍스처 맵핑을 위해서는
 - 텍스처 기능 활성화 (Enable texturing)
 - 텍스처 영상 명시 (Specify texture images)
 - 텍스처 맵핑 할당 (좌표 설정) (Assign texture mapping)
 - 텍스처 파라미터 명시 (Specify texture parameters)
 - 텍스처 환경 명시 (Specify texture environment)

텍스처 기능 활성화

- 텍스처 사용을 위해서 사용 기능 활성화
 - Void **glEnable (GLenum mode);**
 - Mode: GL_TEXTURE_1D / GL_TEXTURE_2D / GL_TEXTURE_3D
 - 1, 2, 3차원 텍스처 매핑
 - glEnable (GL_TEXTURE_2D)
 - 사용하지 않는 텍스처는 꺼놓는다.
 - glDisable (GL_TEXTURE_2D)

텍스처 영상 명시

- **텍스처를 메모리에 정의한다.**
 - 비트맵 이미지를 저장 해 놓는다.
- **텍스처 맵 정의**
 - `glTexImage` 함수를 사용하여 텍스처 맵을 정의한다.

텍스처 맵핑 2D

- 2D 텍스처 맵핑

- 1픽셀 이상의 높이와 폭을 가지는 이미지
- 복잡한 표면 기하 대신 사용된다.
- 2차원상의 텍스처 이미지를 정의하는 함수
 - **glTexImage2D** (GLenum target, GLint level, GLint components, GLsizei width, GLsizei height, GLint border, GLenum format, GLenum type, const GLvoid *pixels)
 - **target**: 어떤 텍스처가 정의될 것인지를 나타낸다. (**GL_TEXTURE_2D**)
 - **level**: 텍스처 이미지의 상세한 정도를 나타낸다. (0 사용)
 - **components**: 각 픽셀에 사용할 컬러 수를 지정
 - » 1 ~ 4: RGB이면 3, RGBA이면 4
 - **width**: 텍스처 이미지의 크기 (2의 지수 승)
 - **Height**: 텍스처 의 높이
 - **border**: 경계 픽셀의 수를 조절 (0이어야 한다)
 - **format**: 사용할 컬러 값의 종류
 - » GL_COLOR_INDEX / GL_RED / GL_GREEN / GL_BLUE / GL_ALPHA / GL_RGB / GL_BGR_EXT
 - **type**: 각 픽셀 값에 대한 데이터 종류
 - » GL_UNSIGNED_BYTE / GL_BYTE / GL_UNSIGNED_SHORT / GL_SHORT / GL_INT / GL_FLOAT
 - **pixels**: 픽셀 데이터

텍스처 맵핑 2D

- 예) bitmap.bmp라는 이름의 이미지를 읽어서 텍스처로 설정한다.

```
GLubyte * TexBits;
void setUp ()
{
    BITMAPINFO *texture;

    TexBits = LoadDIBitMap ("bitmap.bmp", &texture);
    glTexImage2D ( GL_TEXTURE_2D, 0, 3, w, h, 0, GL_BGR_EXT,
                  GL_UNSIGNED_BYTE, TexBits);
    glEnable (GL_TEXTURE_2D);
}
```

텍스처 모드 환경 설정

- 텍스처 모드 설정

- 조명모델에 따른 다양한 렌더링 방법에 대하여 텍스처 매핑 모드를 지원한다. 즉, 물체색과 조합하여 텍스처를 입힐 수 있다.

- **glTexEnv** 함수를 사용하여 텍스처 모드 설정

- glTexEnvf (GLenum target, GLenum pname, GLfloat param);
- glTexEnvfv (GLenum target, GLenum pname, GLfloat *param);
- glTexEnvi (GLenum target, GLenum pname, GLint param);
- glTexEnviv (GLenum target, GLenum pname, GLint *param);
 - 텍스처 이미지가 어떻게 폴리곤과 매핑되는지를 제어하는 텍스처 매핑 인자를 설정하는 함수

텍스처 모드 환경 설정

target	pname	Param	
GL_TEXTURE_ENV	GL_TEXTURE_ENV_MODE (사용할 텍스처링 종류를 지정)	GL_DECAL	색상 및 조명 정보가 텍스처에 아무런 영향을 미치지 않는다
		GL_REPLACE	기존 물체면의 색을 완전히 텍스처 색으로 대체한다
		GL_MODULATE	텍스처의 색상 정보를 현재 조명을 고려하여 조절 (가장 많이 사용된다)
		GL_BLEND	현재의 텍스처 색상, 조명, 그리고 색상 정보가 모두 혼합되어 표현

– 사용 예)

- `glTexEnvf (GL_TEXTURE_ENV, GL_TEXTURE_ENV_MODE, GL_MODULATE);`

텍스처 파라미터 명시

- **텍스처 필터, wrapping**

- 텍스처의 크기가 맵핑 될 다각형의 크기와 다를 때, 크기를 조절
- 텍스처 필터를 사용하여 텍스처 픽셀 사이의 값을 채워 넣는다.
- 텍스처 좌표는 보통 0.0과 1.0사이
- 좌표가 이 범위를 벗어나게 될 경우,
 - GL_CLAMP: 경계 값으로 대체된다
 - GL_REPEAT: 반복된다.

- 래핑 모드 설정 함수: **glTexParameter** 함수 사용

- glTexParameteri (GLenum target, GLenum pname, GLint param);
- glTexParameteriv (GLenum target, GLenum pname, GLint *param);
- glTexParameterf (GLenum target, GLenum pname, GLfloat param);
- glTexParameterfv (GLenum target, GLenum pname, GLfloat *param);
 - Target:
 - » GL_TEXTURE_1D
 - » GL_TEXTURE_2D

텍스처 파라미터 명시

- Pname: 설정할 텍스처링 파라미터
 - `GL_TEXTURE_MIN_FILTER`: 텍스처 이미지 축소 필터 지정
 - `GL_TEXTURE_MAG_FILTER`: 텍스처 이미지 확대 필터 지정
 - `GL_TEXTURE_WRAP_S`: 0.0과 1.0 사이의 구간을 벗어나는 텍스처 좌표 s에 대한 처리방법 지정
 - `GL_TEXTURE_WRAP_T`: 0.0과 1.0 사이의 구간을 벗어나는 텍스처 좌표 t에 대한 처리방법 지정
- 파라미터 설정 값은
 - `GL_TEXTURE_WRAP_S`, `GL_TEXTURE_WRAP_T`인 경우:
 - `GL_REPEAT`: 필요한 경우 텍스처 이미지가 반복
 - `GL_CLAMP`: 경계 픽셀이 나타난다
 - `GL_TEXTURE_MIN_FILTER`, `GL_TEXTURE_MAG_FILTER`인 경우:
 - `GL_NEAREST`: nearest-neighbor 필터링 (픽셀의 근사치 사용)
 - `GL_LINEAR`: 선형 보간

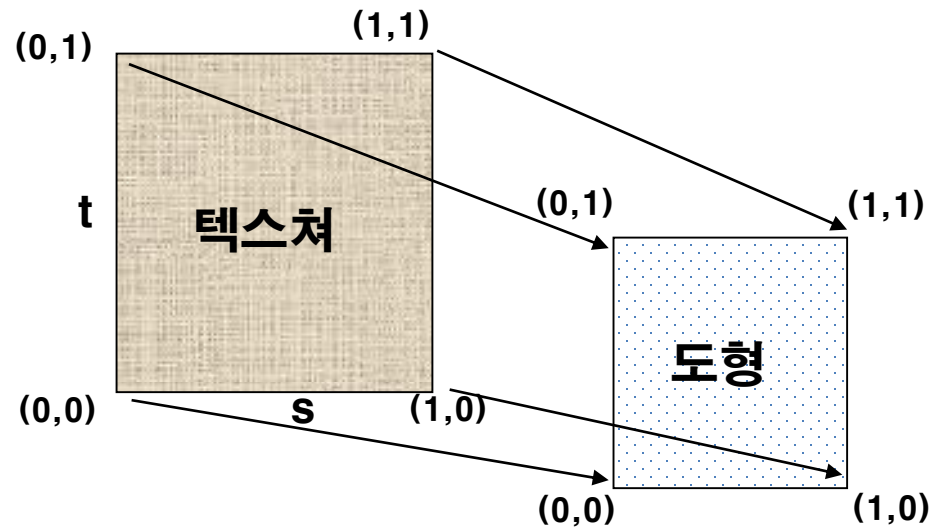
- 사용 예)

```
glTexParameteri (GL_TEXTURE_2D , GL_TEXTURE_MIN_FILTER, GL_LINEAR);  
glTexParameteri (GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MAG_FILTER, GL_LINEAR);  
glTexParameteri (GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_WRAP_S, GL_REPEAT );  
glTexParameteri (GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_WRAP_T, GL_REPEAT );
```

텍스처 좌표 설정

- 텍스처 좌표 결정

- 임의의 폴리곤에 텍스처를 맵핑 할 경우에는 텍스처와 폴리곤의 정점을 일치시킨다.

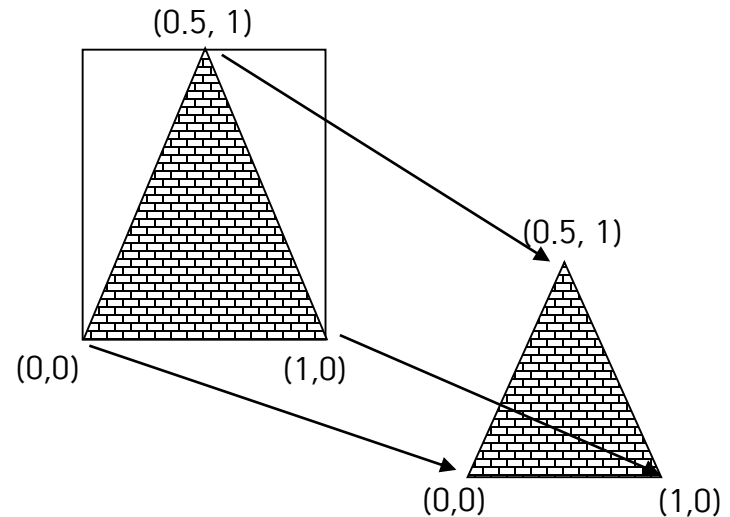


텍스처 좌표 설정

- 텍스처의 위치 설정
 - **glTexCoord2d** (GLdouble s, GLdouble t)
 - **glTexCoord2f** (GLfloat s, GLfloat t)
 - **glTexCoord2i** (GLint s, GLint t)
 - s: 수평 방향 텍스처 이미지 좌표
 - t: 수직 방향 텍스처 이미지 좌표

예)

```
glBegin (GL_TRIANGLE);  
    glTexCoord2d (0.5f, 1.0f);  
    glVertex3f (100.0f, 100.0f, 100.0f);  
  
    glTexCoord2d (0.0f, 0.0f);  
    glVertex3f (50.0f, 50.0f, 100.0f);  
  
    glTexCoord2d (1.0f, 0.0f);  
    glVertex3f (150.0f, 50.0f, 100.0f);  
glEnd ();
```



텍스처 좌표 설정

• 자동 텍스처 매핑

- 물체 내부의 모든 정점마다 텍스처 좌표가 자동으로 할당
- void **glTexGeni** (GLenum coord, GLenum pname, const GLint *params);
- void **glTexGenf** (GLenum coord, GLenum pname, const GLfloat *params);
- void **glTexGendv** (GLenum coord, GLenum pname, const GLdouble *params);
 - coord: 매핑할 텍스처 좌표
 - GL_S, GL_T, GL_R, GL_Q 중의 하나
 - pname: 설정할 인자
 - GL_TEXTURE_GEN_MODE
 - params: 텍스처 생성 인자값
 - GL_TEXTURE_GEN_MODE이면,
 - » GL_OBJECT_LINEAR: 개체의 꼭지점 좌표로부터 텍스처 좌표가 계산
 - » GL_EYE_LINEAR: 시각 좌표를 사용하여 텍스처 좌표가 계산
 - » **GL_SPHERE_MAP**: 관측 위치 주변의 구체 내에서 텍스처 좌표 생성
 - 사용 예)
 - glTexGeni (GL_S, GL_TEXTURE_GEN_MODE, GL_SPHERE_MAP);
- 자동 매핑 설정: glEnable (GL_TEXTURE_GEN_S), glEnable (GL_TEXTURE_GEN_T) 등 활성화 필요

1개 이상의 텍스처 파일

- 1개 이상의 텍스처 파일을 읽어 각각의 폴리곤에 맵핑할 경우
 - 텍스처 생성
 - `glGenTextures (n, textures);`
 - 텍스처 바인딩
 - `glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, textures);`
 - 비트맵 읽기
 - `LoadDIBitmap (...);`
 - 텍스처 이미지 정의
 - `glTexImage2D (...);`
 - 텍스처의 각 파라미터 설정
 - `glTexParameterf (GL_TEXTURE_2D, ...);`
 - 텍스처 모드 설정
 - `glTexEnvf (GL_TEXTURE_ENV, GL_TEXTURE_ENV_MODE, GL_MODULATE);`
 - 텍스처 기능을 켜다
 - `glEnable (GL_TEXTURE_2D);`
 - 폴리곤을 그리기 전에 텍스처를 연결한다.
 - `glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, textures[0]);`
 - 텍스처의 위치를 설정한다
 - `glTexCoord2f (0.0, 0.0);`

1개 이상의 텍스처 파일

- **glGenTextures (GLsizei n, GLuint *textures)**
 - 텍스처 이름을 생성한다.
 - n: 생성되어야 할 텍스처 이름의 수
 - textures: 생성될 텍스처 이름이 저장된 배열의 첫 번째 값을 가리키는 포인터
- **glBindTexture (GLenum target, GLuint texture)**
 - 텍스처링할 객체에 텍스처를 연결해 준다.
 - 텍스처를 생성하거나 사용하게 해 준다.
 - target: 텍스처가 연결될 목표
 - GL_TEXTURE_1D / GL_TEXTURE_2D
 - texture: 텍스처 이름 (unsigned int 타입)

1개 이상의 텍스처 파일

- 객체 그리기

- 객체에 텍스처 이미지 결합하기 위해서 객체를 그리기 전에 텍스처를 결합한다.

- 객체 그리고 텍스처 입히기

```
glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, textures[0]);
glBegin (GL_QUADS);
    glTexCoord2f (0.0f, 1.0f);           // 텍스처 위치 설정
    glVertex3f (-400.0, -200.0, -400.0); // 꼭지점
    glTexCoord2f (0.0f, 0.0f);           // 텍스처 위치 설정
    glVertex3f (-400.0, -200.0, 400.0);  // 꼭지점
    glTexCoord2f (1.0f, 0.0f);           // 텍스처 위치 설정
    glVertex3f (400.0, -200.0, 400.0);    // 꼭지점
    glTexCoord2f (1.0f, 1.0f);           // 텍스처 위치 설정
    glVertex3f (400.0, -200.0, -400.0);  // 꼭지점
glEnd ();
```

1개 이상의 텍스처 파일

- 예) 3개의 이미지를 텍스처로 사용하기

```
GLuint texture_object[3];
```

```
// 텍스처 이름
```

```
// 3개 텍스처 만들고 이미지 결합하기
```

```
glGenTextures (3, texture_object);
```

```
glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, texture_object[0]);
```

```
LoadBitmap();
```

```
glTexImage2D (...); glTexParameteri (...);
```

```
glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, texture_object[1]);
```

```
LoadBitmap();
```

```
glTexImage2D (...); glTexParameteri (...);
```

```
glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, texture_object[2]);
```

```
LoadBitmap();
```

```
glTexImage2D (...); glTexParameteri (...);
```

```
// 만든 텍스처를 객체에 결합하기
```

```
glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, texture_object[0]);
```

```
glBegin (GL_QUADS);
```

```
...
```

```
glEnd ();
```

```
glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, texture_object[1]);
```

```
glBegin (GL_QUADS);
```

```
...
```

```
glEnd ();
```


프로그램 만들어 보기

• 초기화

```
#include <stdio.h>           // 헤더 파일 삽입
#include <windows.h>         // 비트맵 파일 관련 자료 저장
GLubyte *pBytes;             // 데이터를 가리킬 포인터
BITMAPINFO *info;            // 비트맵 헤더 저장할 변수
```

// 조명 설정

// n개의 이미지 텍스처 매핑을 한다.

```
glGenTextures (n, textures);
```

//텍스처와 객체를 결합한다. --- (1)

```
glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, textures[0]);
```

//이미지 로딩을 한다. --- (2)

```
pBytes = LoadDIBitmap ( "이미지.bmp", &info );
```

//텍스처 설정 정의를 한다. --- (3)

```
glTexImage2D ( GL_TEXTURE_2D, 0, 3, W, H, 0, GL_BGR_EXT,
                                                       GL_UNSIGNED_BYTE, pBytes);
```

프로그램 만들어 보기

//텍스처 파라미터 설정

--- (4)

```
glTexParameteri (GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MIN_FILTER, GL_LINEAR);  
glTexParameteri (GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_MAG_FILTER, GL_LINEAR);  
glTexParameteri (GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_WRAP_S, GL_REPEAT);  
glTexParameteri (GL_TEXTURE_2D, GL_TEXTURE_WRAP_T, GL_REPEAT);
```

// 나머지 n-1개의 텍스처에도 (1) ~ (4)까지의 과정을 진행하여 텍스처를 설정한다.

// 텍스처 모드 설정

```
glTexEnv(GL_TEXTURE_ENV, GL_TEXTURE_ENV_COLOR, GL_MODULATE);
```

// 텍스처 매핑 활성화

```
glEnable(GL_TEXTURE_2D);
```

// 텍스처를 객체에 맵핑

```
glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, texture[0]);  
glBegin (GL_QUADS);  
...  
glEnd ();
```

구에 자동매핑 하기

- 구 매핑 사용 예)

// 자동 매핑 설정

```
glEnable (GL_TEXTURE_GEN_S);
```

```
glEnable (GL_TEXTURE_GEN_T);
```

// 구 매핑

```
glTexGeni (GL_S, GL_TEXTURE_GEN_MODE, GL_SPHERE_MAP);
```

```
glTexGeni (GL_T, GL_TEXTURE_GEN_MODE, GL_SPHERE_MAP);
```

```
glBindTexture (GL_TEXTURE_2D, textures[1]);
```

```
glColor3f (1.0, 1.0, 1.0);
```

```
glutSolidSphere (100.0, 30.0, 30.0);
```

// 자동 매핑 해제

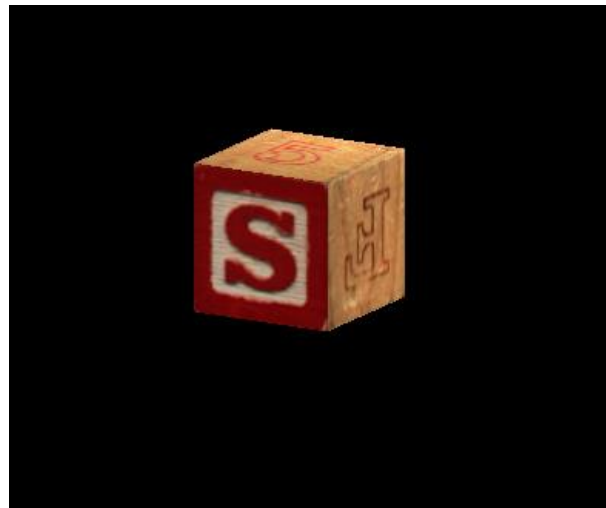
```
glDisable (GL_TEXTURE_GEN_S);
```

```
glDisable (GL_TEXTURE_GEN_T);
```

실습 35

- **텍스처 맵핑 하기**

- 정육면체를 화면 중앙에 그려서 각 면에 다른 텍스처를 맵핑해 본다.
 - 쿼드를 사용하여 각 면의 꼭짓점을 만든다.
- 육면체는 x축과 y축으로 각각 30도씩 회전되어 있고 y축을 기준으로 회전하고 있다.
- 비트맵 로딩:
 - 강의노트의 코드를 사용한다 (LoadDIBitmap 함수 사용)
 - 1개 이상 (최소 2개)의 비트맵을 사용한다.



실습 36

- 실습 32에 텍스처 넣기
 - 피라미드가 있는 평면에 텍스처 넣기
 - 바닥에 텍스처에 넣기
 - 피라미드의 옆면에 텍스처 넣기



실습 37

블렌딩 (Blending)

- 블렌딩

- 두 가지 색상을 섞어서 그리는 기능
- **투명도 조절, 안티 앨리어싱 효과**
 - 투명도는 RGBA 색상을 이용하여 A 값을 조절하여 투명한 효과를 넣는다.
 - Alpha 값이 1.0: 완전 불투명, Alpha 값이 0.0: 완전 투명
- 기능 활성화
 - glEnable (**GL_BLEND**);
- 원본 색상과 대상 색상 블렌딩 함수
 - **void glBlendFunc** (GLenum source, GLenum destination)
 - Source와 destination 색상 값
 - » Source color: glColor 함수로 설정된 색상에 source 블렌딩 적용 (들어오는 화소값)
 - » Destination color: 색상 버퍼 내에 저장되어 있는 색상값에 적용 (목적지의 위치에 있던 화소값)
 - » 이 둘 색상을 하나로 합쳐서 만들어진 최종 색상으로 픽셀을 그린다.

블렌딩 (Blending)

- 뒤에 있는 것을 먼저 그리고, 불투명한 객체를 먼저 그린 후 투명한 객체를 그린다.
- 표준 블렌딩 공식: $C_f = (C_s * s) + (C_d * d)$
 - C_s : 소스 색상
 - C_d : 목적지 색상
 - s : 소스 블렌딩 함수
 - d : 목적지 블렌딩 함수
- 반투명으로 설정하려면
glBlendFunc (GL_SRC_ALPHA, GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA)로 설정
 - source 색상의 알파값에 비례하여 투명도 결정

블렌딩 (Blending)

Function	RGB Blend Factors	Alpha Blend Factor
GL_ZERO	(0,0,0)	0
GL_ONE	(1,1,1)	1
GL_SRC_COLOR	(Rs,Gs,Bs)	As
GL_ONE_MINUS_SRC_COLOR	$(1,1,1) - (Rs,Gs,Bs)$	$1 - As$
GL_DST_COLOR	(Rd,Gd,Bd)	Ad
GL_ONE_MINUS_DST_COLOR	$(1,1,1) - (Rd,Gd,Bd)$	$1 - Ad$
GL_SRC_ALPHA	(As,As,As)	As
GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA	$(1,1,1) - (As,As,As)$	$1 - As$
GL_DST_ALPHA	(Ad,Ad,Ad)	Ad
GL_ONE_MINUS_DST_ALPHA	$(1,1,1) - (Ad,Ad,Ad)$	$1 - Ad$
GL_CONSTANT_COLOR	(Rc,Gc,Bc)	Ac
GL_ONE_MINUS_CONSTANT_COLOR	$(1,1,1) - (Rc,Gc,Bc)$	$1 - Ac$
GL_CONSTANT_ALPHA	(Ac,Ac,Ac)	Ac
GL_ONE_MINUS_CONSTANT_ALPHA	$(1,1,1) - (Ac,Ac,Ac)$	$1 - Ac$

블렌딩 (Blending)

- 사용 예

```
glEnable(GL_CULL_FACE);
```

```
glEnable (GL_BLEND);
```

```
glBlendFunc (GL_SRC_ALPHA, GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA);
```

```
glColor4f (0.0, 0.0, 1.0, 0.3);
```

```
glutSolidSphere(2.5, 16, 8);
```

```
// 기존의 색상 버퍼에 들어있는 색상에 0.7의 알파값을
```

```
// 그리려는 구에 0.3의 알파값이 적용된다.
```

블렌딩 (Blending)

```
glEnable (GL_BLEND);  
glEnable (GL_CULL_FACE);
```

```
glClearColor (1.0, 1.0, 1.0, 0.0);  
glBlendFunc (GL_ONE, GL_ZERO);  
glBegin (GL_TRIANGLES);  
    glColor4f (1.0, 0.0, 0.0, 0.2);  
    glVertex3f (0.0, 50.0, 0.0);  
    glVertex3f (-50.0, 0.0, 0.0);  
    glVertex3f (50.0, 0.0, 0.0);  
glEnd ();
```



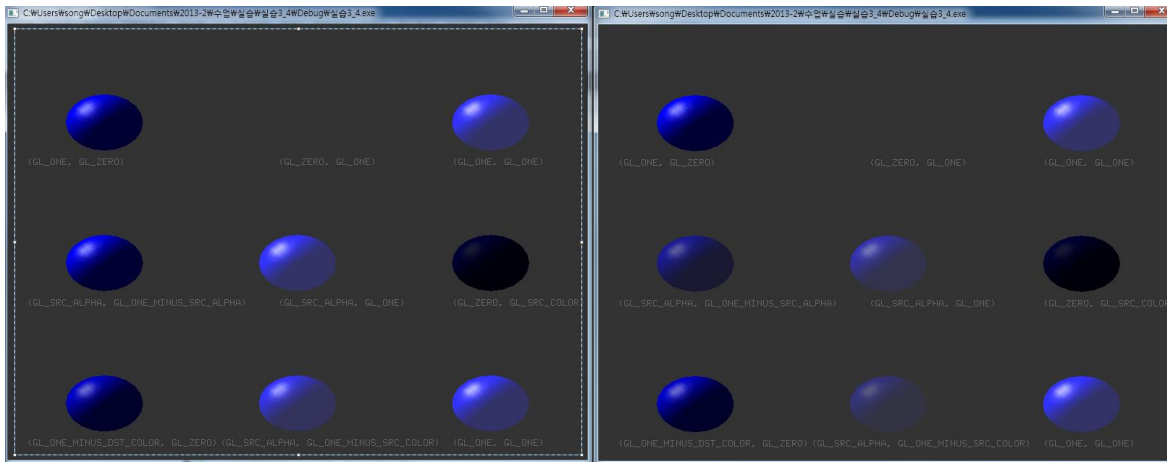
```
glBlendFunc (GL_SRC_ALPHA, GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA);  
glBegin (GL_QUADS);  
    glColor4f (0.0, 0.0, 1.0, 0.5);  
    glVertex3f (-40.0, 40.0, 0.0);  
    glVertex3f (-40.0, 5.0, 0.0);  
    glVertex3f (40.0, 5.0, 0.0);  
    glVertex3f (40.0, 40.0, 0.0);  
glEnd ();
```

블렌딩 (Blending)

```
glEnable (GL_BLEND);  
glEnable (GL_CULL_FACE);  
  
glClearColor (1.0, 1.0, 1.0, 0.0);  
glBlendFunc (GL_SRC_ALPHA, GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA);  
glBegin (GL_TRIANGLES);  
    glColor4f (1.0, 0.0, 0.0, 0.2);  
    glVertex3f (0.0, 50.0, 0.0);  
    glVertex3f (-50.0, 0.0, 0.0);  
    glVertex3f (50.0, 0.0, 0.0);  
glEnd ();  
  
glBegin (GL_QUADS);  
    glColor4f (0.0, 0.0, 1.0, 0.5);  
    glVertex3f (-40.0, 40.0, 0.0);  
    glVertex3f (-40.0, 5.0, 0.0);  
    glVertex3f (40.0, 5.0, 0.0);  
    glVertex3f (40.0, 40.0, 0.0);  
glEnd ();
```

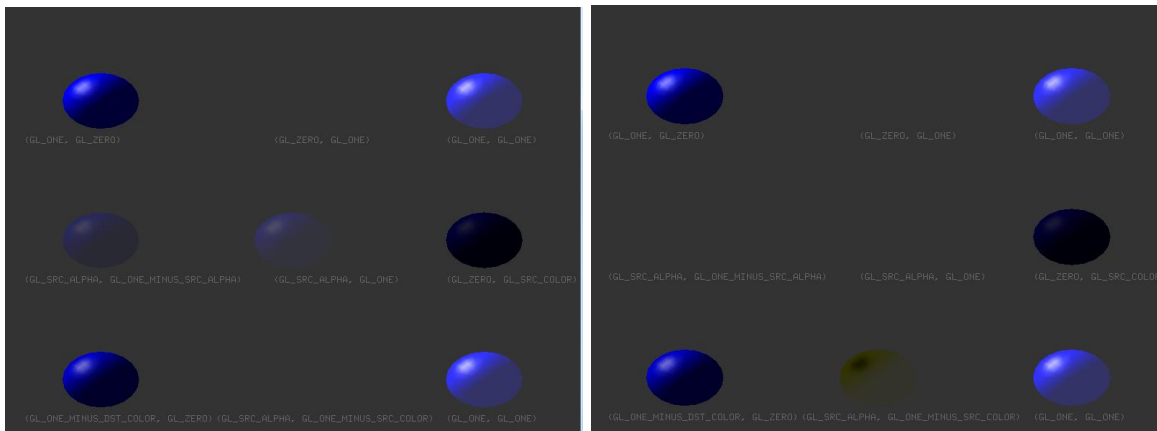


블렌딩 (Blending)



glColor4f 에서 $a=1.0$

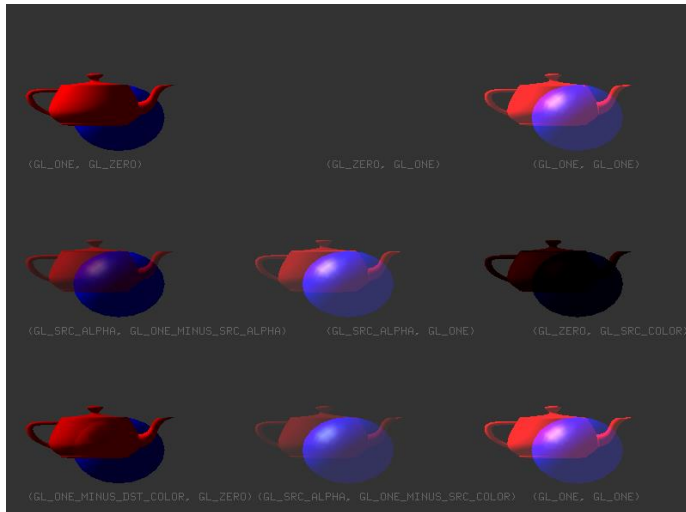
glColor4f 에서 $a=0.5$



glColor4f 에서 $a=0.2$

glColor4f 에서 $a=0.0$

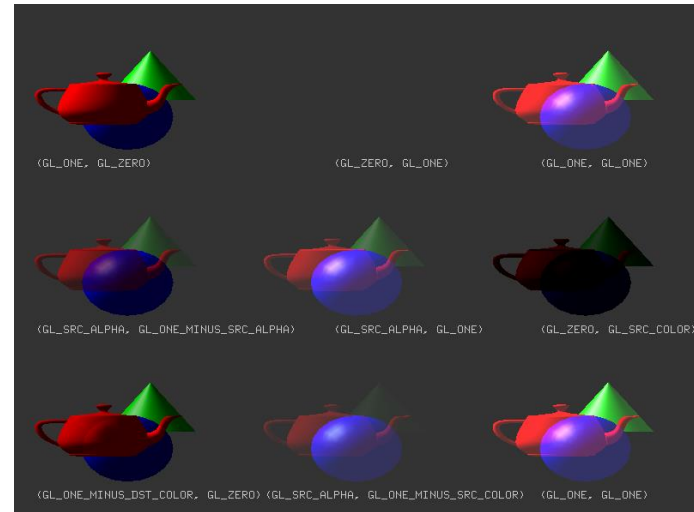
블렌딩 (Blending)



구의 alpha = 1.0,
주전자의 alpha = 0.5

사용 블렌딩 값:

- 1: (GL_ONE, GL_ZERO)
- 2: (GL_ZERO, GL_ONE)
- 3: (GL_ONE, GL_ONE)
- 4: (GL_SRC_ALPHA, GL_ONE_MINUS_SRC_ALPHA)
- 5: (GL_SRC_ALPHA, GL_ONE)
- 6: (GL_ZERO, GL_SRC_COLOR)
- 7: (GL_ONE_MINUS_DST_COLOR, GL_ZERO)
- 8: (GL_SRC_ALPHA, GL_ONE_MINUS_SRC_COLOR)
- 9: (GL_ONE, GL_ONE)";



구의 alpha = 1.0,
주전자의 alpha = 0.5
콘의 alpha = 0.25

안개 효과 (Fog)

- 안개

- 이미 객체에 설정된 색상에 안개 색상과 블렌딩함으로서 나타나는 효과
- OpenGL에서는 세가지 모드의 안개 효과가 있다
 - GL_LINEAR : depth cueing에 대한 것으로 거리에 비례한다.
 - GL_EXP : 짙은 안개나 구름에 사용된다.
 - GL_EXP2 : 연기나 흐릿한 안개를 나타낸다.

- 안개효과를 설정

- 우선 안개효과 기능 활성화
 - glEnable (GL_FOG);
- 안개 모드를 지정
 - 안개의 색상 , 시작 및 끝 위치, 그리고 밀도를 설정한다.

glFogf (GLenum pname, GLfloat param);

glFogfv (GLenum pname, const GLfloat *params);

안개 효과 (Fog)

- pname: 안개 설정 인자

GL_FOG_MODE: 안개 블렌드 인자, 초기값은 GL_EXP
(GL_LINEAR / GL_EXP / GL_EXP2)

GL_FOG_COLOR: 안개의 색, 초기값은 (0, 0, 0, 0)
(RGBA컬러를 나타내는 4개의 숫자로 된 배열)

GL_FOG_DENSITY: 안개 밀도, 0.0보다 큰 수로 설정, 초기값: 1
(fog mode가 GL_EXP, GL_EXP2일 경우 밀도의 설정이 가능)

GL_FOG_START: world coordinate상에서 안개 시작 위치
(관측자로부터 안개 시작 거리, 세계좌표상의 z값, 초기값: 0)

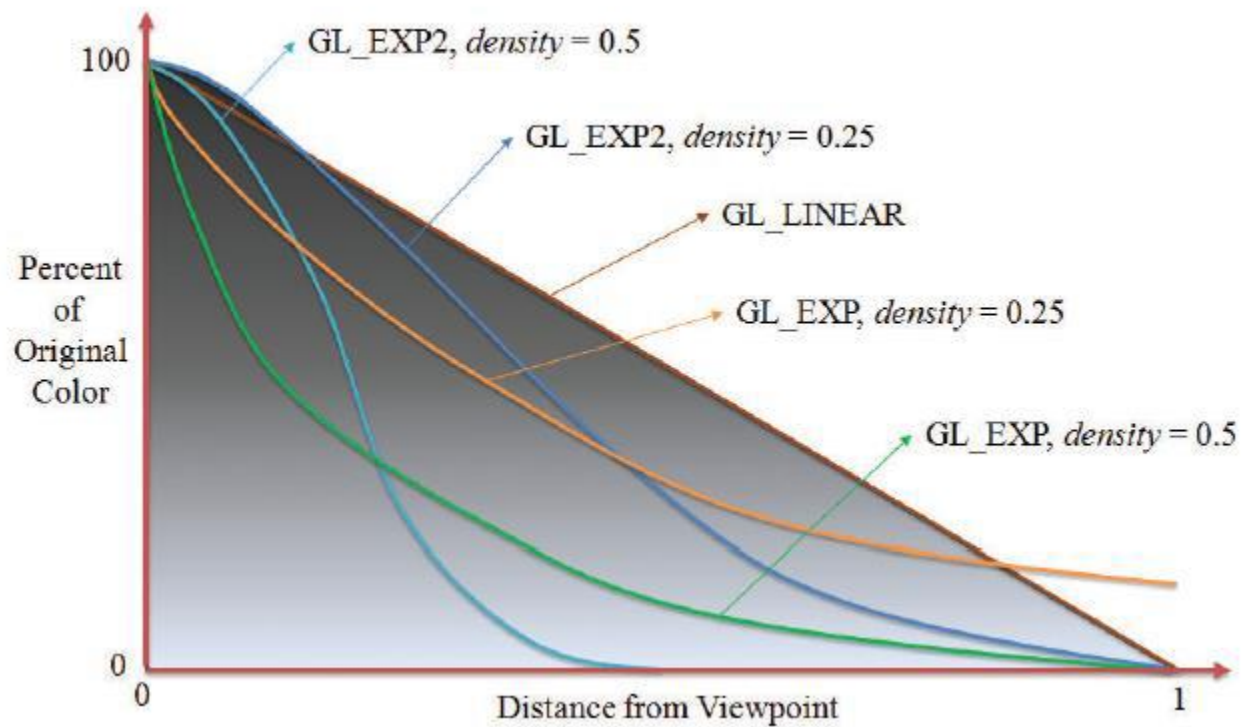
GL_FOG_END: 는 world coordinate상에서 안개 끝 위치
(세계좌표상의 z값, 초기값: 1)

GL_FOG_START로 지정한 위치보다 가까이 있는 물체는 안개효과를 사용하지 않는다.

GL_FOG_END로 지정한 위치보다 멀리 떨어진 곳에 있는 물체는 안개효과를 최대로 사용한다.

- param: pname 값

안개 효과 (Fog)




안개 효과 (Fog)

Fog equation

$$f = \frac{\text{end} - z}{\text{end} - \text{start}}$$

z is the distance in eye coordinates from origin to fragment being fogged.

Screen-space view



Command manipulation window

```
GLfloat color[4] = { 0.70 , 0.70 , 0.70 , 1.00 };
glFogfv(GL_FOG_COLOR, color);
glFogf(GL_FOG_START, 0.50 );
glFogf(GL_FOG_END, 2.00 );
glFogi(GL_FOG_MODE, GL_LINEAR);
```


Click on the arguments and move the mouse to modify values.

Fog equation

$$f = e^{-(\text{density} * z)}$$

z is the distance in eye coordinates from origin to fragment being fogged.

Screen-space view



Command manipulation window

```
GLfloat color[4] = { 0.70 , 0.70 , 0.70 , 1.00 };
glFogfv(GL_FOG_COLOR, color);
glFogf(GL_FOG_DENSITY, 1.00 );

glFogi(GL_FOG_MODE, GL_EXP);
```


Click on the arguments and move the mouse to modify values.

Fog equation

$$f = e^{-(\text{density} * z)^2}$$

z is the distance in eye coordinates from origin to fragment being fogged.

Screen-space view



Command manipulation window

```
GLfloat color[4] = { 0.70 , 0.70 , 0.70 , 1.00 };
glFogfv(GL_FOG_COLOR, color);
glFogf(GL_FOG_DENSITY, 1.00 );

glFogi(GL_FOG_MODE, GL_EXP2);
```

Click on the arguments and move the mouse to modify values.

안개 효과 (Fog)

```
GLfloat fog_color[4] = {0.7, 0.7, 0.7, 1.0};
```

```
GLfloat density = 0.7;
```

```
GLfloat start = 10.0;
```

```
GLfloat end = 50.0;
```

```
glEnable (GL_FOG);
```

```
glFogf (GL_FOG_MODE, GL_LINEAR);
```

```
glFogfv(GL_FOG_COLOR, fog_color); // fog_color는 안개의 색을 의미한다.
```

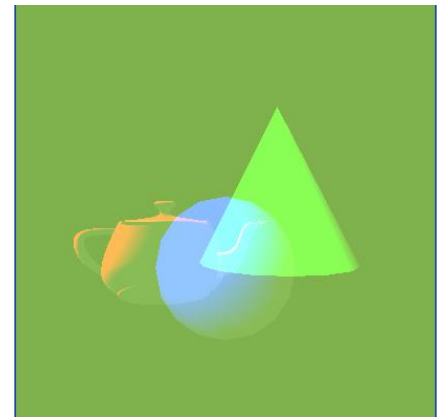
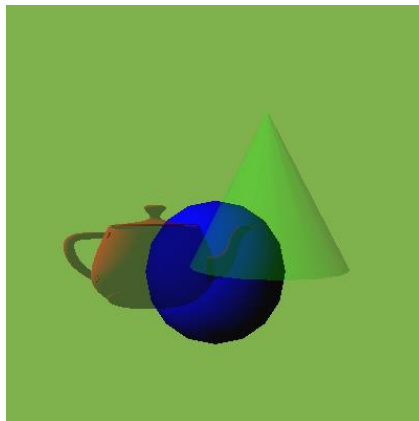
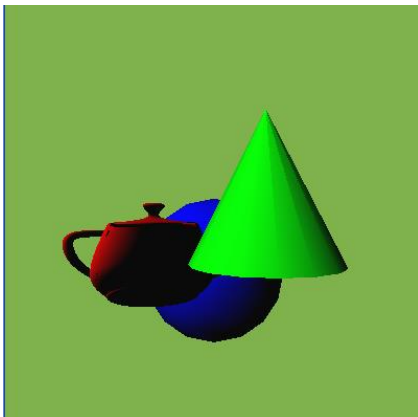
```
glFogf(GL_FOG_START, start); // start는 world coordinate상에서 안개 시작 위치를 의미한다.
```

```
glFogf(GL_FOG_END, end); // end는 world coordinate상에서 안개 끝 위치를 의미한다.
```

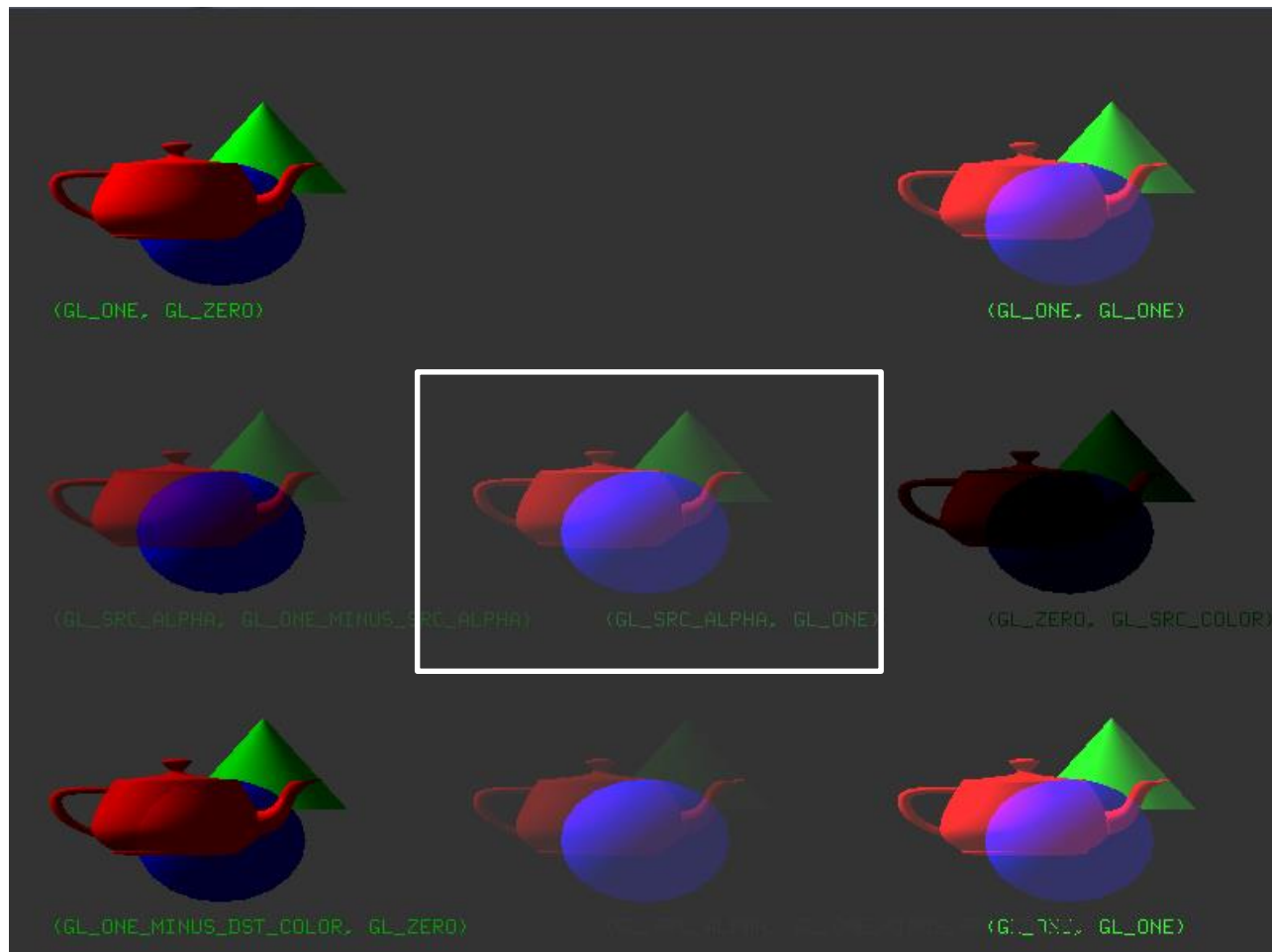
```
glFogf(GL_FOG_DENSITY, density); // fog mode가 GL_EXP, GL_EXP2일 경우 밀도의 설정이 가능
```

실습 38

- 3차원 객체를 3개 그린다.
 - 블렌딩 함수의 인자들을 변형시킨 도형을 순서대로 화면에 출력하도록 하는 프로그램을 구현한다.
 - 각 객체들의 투명도를 다양하게 한다. (glColor4f 함수에서 알파값을 0.0 ~ 1.0 사이의 값으로 정한다.
 - 블렌딩 함수의 소스와 데스티네이션 인자의 값을 화면에 출력한다.
 - 9개의 샘플을 만들고, 키보드를 이용하여 한 개를 선택하면 그 객체의 둘레에 사각형을 두르고, 알파값을 조정할 수 있도록 한다.
 - 직각 투영을 한다. (glOrtho 함수 사용, z 값에도 볼륨을 넣어 직육면체 형태의 투영 볼륨을 사용한다.)



실습 38



실습 39

- 실습 32에 안개 넣기

- 화면의 먼쪽에 안개를 넣고, 안개의 위치 및 농도를 조종하도록 한다.
 - d/D : 포그의 density값을 올리기/내리기
 - s/S : 포그의 시작 위치 올리기/내리기
 - e/E : 포그의 끝 위치를 올리기/내리기
 - M : 포그의 모드를 바꾸기

실습 40 (마지막 실습)