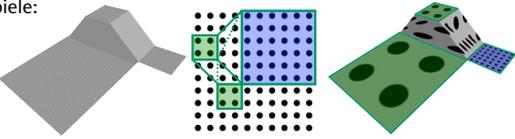
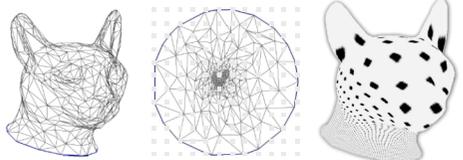


### Probleme bei der Parametrisierung

- Verzerrungen: Größe & Form
- Folge: **Relatives over-** bzw. **under-sampling**
- Beispiele:

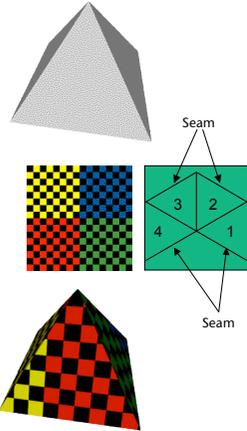



Mesh      Einbettung      Verzerrung

G. Zachmann    Computer-Graphik 2 - SS 07      Texturen 77

### Seams (Textursprünge)

- Ziel: Verringern der Verzerrung
- Idee: Aufschneiden des Netzes entlang gewisser Kanten
- Ergibt „doppelte“ Kanten, auch „seams“ genannt
- Unvermeidlich bei nicht-planarer Topologie

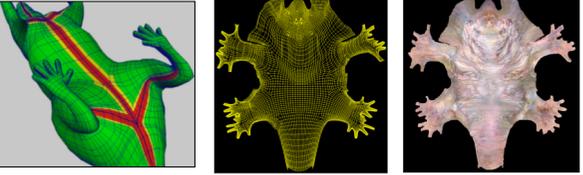


Seam

Seam

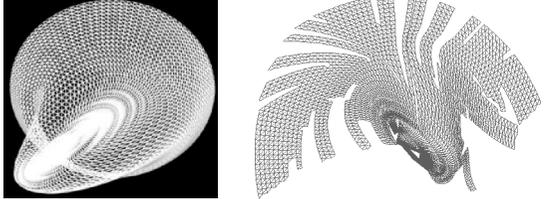
G. Zachmann    Computer-Graphik 2 - SS 07      Texturen 78

- Idee 1 [Piponi2000]:
  - Das Objekt entlang nur **einer** zusammenhängenden Kante so aufschneiden, daß eine topologische Scheibe entsteht
  - Dieses aufgeschnittene Netz dann in die Ebene einbetten

G. Zachmann    Computer-Graphik 2 - SS 07      Texturen 79

- Probleme:
  - Es gibt immer noch Verzerrungen
  - Mehrfaches "Einschneiden" ergibt stark "zerfranstes" eingebettetes Gitter



G. Zachmann    Computer-Graphik 2 - SS 07      Texturen 80

■ Idee 2:
 

- Zerschneide Fläche in einzelne **Patches**
- Wähle Kompromiß zwischen Seams und Verzerrung
- „Verstecke“ Schnitte in wenig sichtbaren Regionen

■ **Textur-Atlas** = Vereinigung dieser Patches mit ihren jeweiligen Parametrisierungen

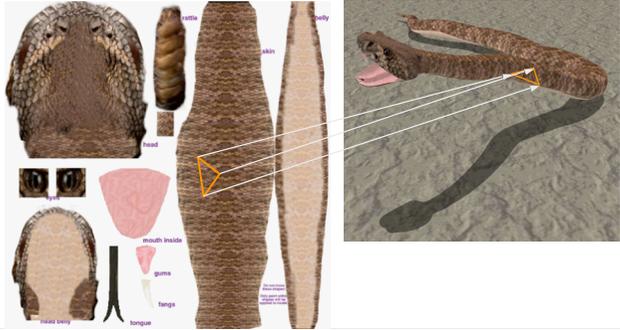
■ **Karte (map)** = einzelnes Parameteregebiet in Texture-Space

■ Möglichst kompakte Anordnung der Texturpatches

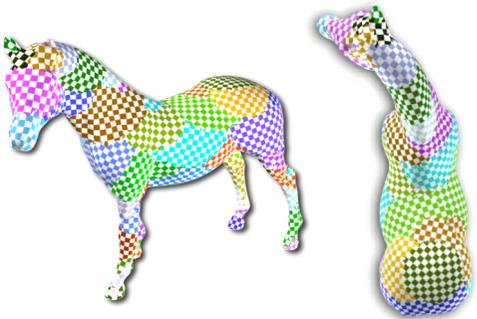


G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 81

■ Beispiele



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 82



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 83

**Patches - Seams**

■ problems
 

- discontinuity of parameterization
- visible artifacts in texture mapping
- require special treatment
- vertices along seams have several (u, v) coordinates

■ solution
 

- small number of patches
- short and hidden seams

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 84

### Verzerrung oder Seams?

in Dreiecke zerschneiden

in ein Patch aufschneiden

Seams

Verzerrung

Lösung:

- kleine Anzahl Patches
- kurze & versteckte Seams

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 85

### Cube Maps

[Greene '86, Voorhies '94]

- $\Omega$  = Einheits-Würfel:
- Sechs quadratische Textur-Bitmaps
- 3D Texturkoordinaten:
 

```
glTexCoord3f( s, t, r );
glVertex3f( x, y, z );
```
- Größte Komponente von  $(s, t, r)$  wählt die Karte aus, Schnittpunkt liefert  $(u, v)$  innerhalb der Karte
- Rasterisierung
  - Interpolation von  $(s, t, r)$  in 3D
  - Projektion auf Würfel
  - Textur look-up in 2D
- Vorteile: rel. uniform, OpenGL
- Nachteil: man benötigt 6 Texturen

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 86

### Beispiele

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 87

- Weitere Anwendung: man kann eine Cube-Map auch sehr gut verwenden, um **irgendeine** Funktion der **Richtung** zu speichern! (vorberechnet als LUT)
- Beispiel: Normierung eines Vektors
  - Jedes Cube-Map-Texel  $(s, t, r)$  speichert in RGB den Vektor
 
$$\frac{(s, t, r)}{\|(s, t, r)\|}$$
  - Jetzt kann man beliebige Texturkoordinaten mittels `glTexCoord3f()` angeben, und bekommt den normierten Vektor
- Achtung: bei dieser Technik sollte man (meistens) jegliche Filterung ausschalten!

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 88

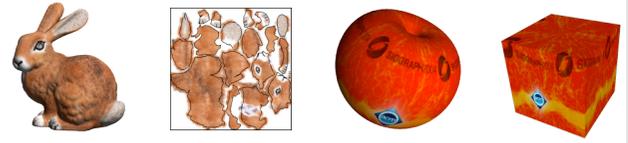
### Cube-Maps in OpenGL

```

glBindTexture( GL_TEXTURE_CUBE_MAP );
glTexImage( GL_TEXTURE_CUBE_MAP_POSITIVE_X, 0, GL_RGB, w, h,
            0, GL_RGB, GL_UNSIGNED_BYTE, image );
glTexParameteri( GL_TEXTURE_CUBE_MAP, ... );
...
glEnable( GL_TEXTURE_CUBE_MAP );
glBindTexture( GL_TEXTURE_CUBE_MAP );
glBegin( GL_... );
glTexCoord3f( s, t, r );
glVertex3f( ... );
...
    
```

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 89

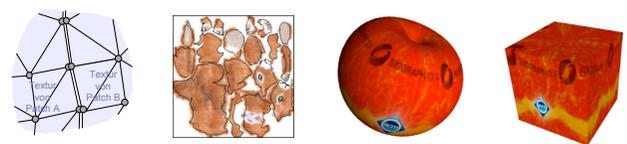
### Textur-Atlas vs. Cube-Map



<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Seams</li> <li>▪ Dreiecke innerhalb der Patches</li> <li>▪ nur für ein Dreiecksnetz</li> <li>▪ Mip-Mapping schwierig</li> <li>▪ verschwendete Texel</li> <li>▪ Sampling-Artefakte an den Rändern der Patches</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Keine seams</li> <li>▪ Dreiecke in mehreren Patches</li> <li>▪ für viele Dreiecksnetze</li> <li>▪ Mip-Mapping okay</li> <li>▪ alle Texel benutzt</li> <li>▪ Keine Ränder, keine Sampling-Artefakte</li> </ul>
--	--

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 90

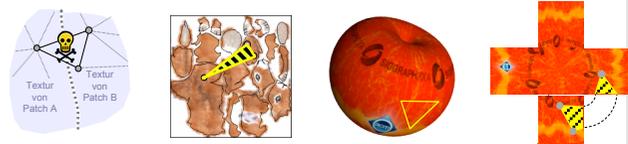
### Textur-Atlas vs. Cube-Map



<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ seams</li> <li>▪ Dreiecke innerhalb der Patches</li> <li>▪ nur für ein Dreiecksnetz</li> <li>▪ Mip-Mapping schwierig</li> <li>▪ verschwendete Texel</li> <li>▪ Sampling-Artefakte an den Rändern der Patches</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ keine seams</li> <li>▪ Dreiecke in mehreren Patches</li> <li>▪ für viele Dreiecksnetze</li> <li>▪ Mip-Mapping okay</li> <li>▪ alle Texel benutzt</li> <li>▪ keine Ränder, keine Sampling-Artefakte</li> </ul>
--	--

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 91

### Textur-Atlas vs. Cube-Map



<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ seams</li> <li>▪ Dreiecke innerhalb der Patches</li> <li>▪ nur für ein Dreiecksnetz</li> <li>▪ Mip-Mapping schwierig</li> <li>▪ verschwendete Texel</li> <li>▪ Sampling-Artefakte an den Rändern der Patches</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ keine seams</li> <li>▪ Dreiecke in mehreren Patches</li> <li>▪ für viele Dreiecksnetze</li> <li>▪ Mip-Mapping okay</li> <li>▪ alle Texel benutzt</li> <li>▪ keine Ränder, keine Sampling-Artefakte</li> </ul>
--	--

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 92

### Textur-Atlas vs. Cube-Map

<ul style="list-style-type: none"> <li>seams</li> <li>Dreiecke innerhalb der Patches</li> <li>nur für ein Dreiecksnetz</li> <li>Mip-Mapping schwierig</li> <li>verschwendete Texel</li> <li>Sampling-Artefakte an den Rändern der Patches</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>keine seams</li> <li>Dreiecke in mehreren Patches</li> <li>für viele Dreiecksnetze</li> <li>Mip-Mapping okay</li> <li>alle Texel benutzt</li> <li>keine Ränder, keine Sampling-Artefakte</li> </ul>
--	--

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 93

### Textur-Atlas vs. Cube-Map

<ul style="list-style-type: none"> <li>seams</li> <li>Dreiecke innerhalb der Patches</li> <li>nur für ein Dreiecksnetz</li> <li>Mip-Mapping schwierig</li> <li>verschwendete Texel</li> <li>Sampling-Artefakte an den Rändern der Patches</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>keine seams</li> <li>Dreiecke in mehreren Patches</li> <li>für viele Dreiecksnetze</li> <li>Mip-Mapping okay</li> <li>alle Texel benutzt</li> <li>keine Ränder, keine Sampling-Artefakte</li> </ul>
--	--

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 94

### Textur-Atlas vs. Cube-Map

<ul style="list-style-type: none"> <li>seams</li> <li>Dreiecke innerhalb der Patches</li> <li>nur für ein Dreiecksnetz</li> <li>Mip-Mapping schwierig</li> <li>verschwendete Texel</li> <li>Sampling-Artefakte an den Rändern der Patches</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>keine seams</li> <li>Dreiecke in mehreren Patches</li> <li>für viele Dreiecksnetze</li> <li>Mip-Mapping okay</li> <li>alle Texel benutzt</li> <li>keine Ränder, keine Sampling-Artefakte</li> </ul>
--	--

**für beliebige Meshes** **nur für Kugeln**

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 95

### Polycube-Maps

- Polycube statt eines einzelnen Würfels
- An Geometrie und Topologie angepaßt

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 96

### Beispiele

C. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 97

### Texturinterpolation

**Texture space**

Texel

interpolierte Tex.-Koord.  $t(P)$

**Screen space**

Screen Pixel P

- Nearest neighbour, oder
- Bilineare Interpolation der Texel

C. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 98

### Rekonstruktionsmethoden

- Textur =  $m \times n$  Array C von Texeln,  
 $t(P) = (u, v) \in [0, 1] \times [0, 1]$

1. Nearest neighbour (Punktfiler):  
 $C_{\text{tex}} = C[[un], [vm]]$

2. Bilineare Interpolation:  
 $\hat{u} = un - [un], \hat{v} = vm - [vm]$   
 $c = (1 - \hat{u})[(1 - \hat{v}) \text{red} + \hat{v} \text{yellow}] + \hat{u}[(1 - \hat{v}) \text{green} + \hat{v} \text{blue}]$

C. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 99

### Texturverkleinerung

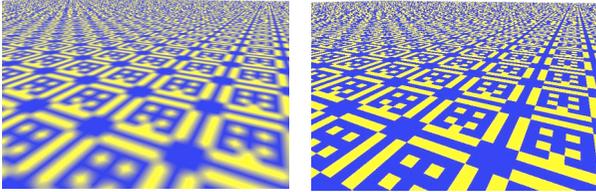
- Bilineare Interpolation gut, wenn  
Pixelgröße  $\leq$  Texelgröße
- Wir sind rel. dicht am Polygon dran
- Ein Texel überdeckt ein oder mehrere Pixel
- Was passiert, wenn man vom Polygon "weg-zoomt"?

Verkleinerung

Vergrößerung

C. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 100

- Schwierigeres und "heißes" Problem
- Es gibt viele Möglichkeiten
- 1. Auch hier den einfachen Punktfiter → Aliasing
- 2. Lineare Interpolation hilft nur wenig



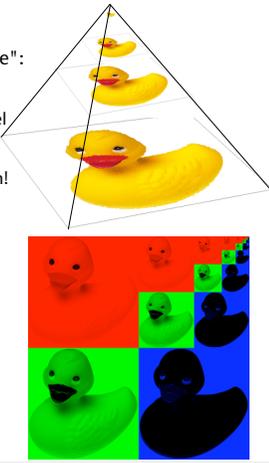
G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 101

- Bei starker Verkleinerung müsste eigentlich eine Mittelung von vielen Texeln durchgeführt werden, da sie alle auf ein Pixel auf dem Bildschirm abgebildet werden
- Für Echtzeitanwendungen und Hardwarerealisierungen ist das zu aufwendig
- Lösung: Preprocessing
  - Vor dem Start verkleinerte Versionen der Textur anlegen, die schon gemittelt sind
  - Wenn jetzt viele Texel auf einen Bildschirmpixel abgebildet werden, wird die beste passende Verkleinerung verwendet anstatt der Originaltextur

→ MIP-Maps (lat. "multum in parvo" = vieles im Kleinen)

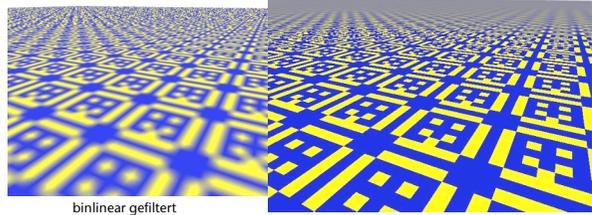
G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 102

- Eine MIP-Map ist eine "Bild-Pyramide":
  - Jeder Level entsteht aus dem darunter durch Zusammenfassen mehrerer Pixel und hat nur die Größe  $1/4$
  - Daher: orig. Bild muß  $2^n \times 2^n$  groß sein!
  - Einfachste Art der Zusammenfassung:  $2 \times 2$  Pixel mitteln
  - Oder: irgend einen anderen Bild-Filter anwenden
- Intern wird aus einem  $2n$ -Bild ein  $2n+1$ -Bild gemacht
- MIP-Map hat Speicherbedarf  $1.3x$



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 103

- Abhängig von der Distanz des Betrachters zum Pixel wird von OpenGL entschieden, welcher Texturlevel sinnvoll ist (pro Pixel)
  - Der ideale Level ist der, bei dem 1 Texel auf 1 Pixel abgebildet wird



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 104

## Filterspezifikation in OpenGL

- Magnification:
 

```
glTexParameteri( GL_TEXTURE_2D,
                  GL_TEXTURE_MAG_FILTER, param )
```

  - `param = GL_NEAREST`: Punktfiler
  - `= GL_LINEAR`: bilineare Interpolation
- Minification:
 

```
glTexParameteri( GL_TEXTURE_2D,
                  GL_TEXTURE_MIN_FILTER, param )
```

  - `param` wie bei Magnification, aber zusätzlich
    - `GL_NEAREST_MIPMAP_NEAREST`: wähle "näheste" Mipmap, und daraus nächstes Texel
    - `GL_LINEAR_MIPMAP_LINEAR`: wähle die beiden nächsten Mipmap-Levels, dazwischen trilineare Interpolation

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 105

## Mipmaps in OpenGL

- Der `level` Parameter von `glTexImage2D` bestimmt, welcher Level der Mipmap gesetzt wird
- 0 ist die größte Map, jede weitere hat dann halbe Größe, bis hin zu 1x1
- Alle Größen müssen vorhanden sein
- Hilfsfunktion:
 

```
gluBuild{12}DMipmaps( target, components,
                    width, [height,] format, type, data )
```

 mit Parametern wie `glTexImage{12}D()`

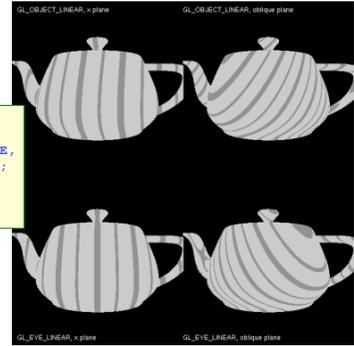
G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 106

## Automatische Erzeugung von Textur-Koordinaten in OpenGL

- `glEnable( GL_TEXTURE_GEN_S ); // S, T, R, Q`
- `glTexGeni( GL_S, GL_TEXTURE_GEN_MODE, mode );`
- `mode =`
  - `GL_OBJECT_LINEAR` : Texturkoord. = Distanz des Vertex von einer Ebene; die Ebene wird spezifiziert mit `glGenTexfv( GL_S, GL_OBJECT_PLANE, v )`
  - `GL_EYE_LINEAR` : benutze Vertex-Koord. **nach** MODEL\_VIEW
  - `GL_SPHERE_MAP` : für Environment-Mapping (gleich)
  - `GL_NORMAL_MAP`
  - `GL_REFLECTION_MAP`

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 107

## Beispiel

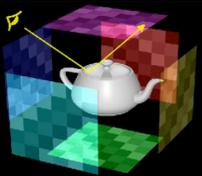


```
glEnable( GL_TEXTURE_GEN_S );
glTexGeni( GL_S,
           GL_TEXTURE_GEN_MODE,
           GL_OBJECT_LINEAR );
glGenTexfv( GL_S,
            GL_OBJECT_PLANE,
            xPlane );
```

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 108

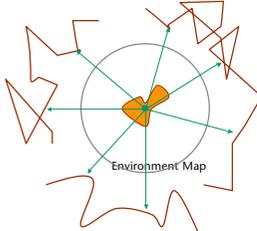
## Environment Mapping

- Bei stark spiegelnden Objekten würde man gerne die Umgebung im Objekt gespiegelt sehen
- Raytracing kann das, nicht aber das Phong-Modell
- Die Idee des **Environment-Mapping**:
  - "Photographiere" die Umgebung in einer Textur
  - Speichere diese in einer sog. **Environment Map**
  - Verwende den Reflexionsvektor (vom Sehstrahl) als Index in die Textur
  - Daher a.k.a. **reflection mapping**

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 109

- Die Environment-Map speichert also für jede Raumrichtung die Lichtfarbe, die aus dieser Richtung in einem bestimmten Punkt eintrifft
- Stimmt natürlich nur für eine Position
- Stimmt nicht mehr, falls das Environment sich ändert



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 110

## Historische Anwendungsbeispiele



Lance Williams, Siggraph 1985



*Flight of the Navigator* in 1986;  
first feature film to use the technique

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 111



*Terminator 2: Judgment Day* - 1991  
most visible appearance — Industrial Light + Magic

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 112

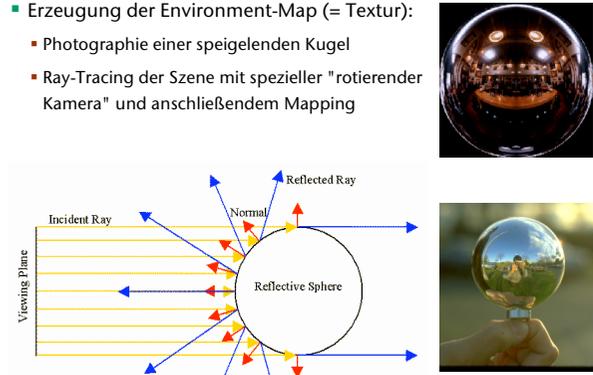
### Die Einzelschritte

- Generiere oder lade eine 2D-Textur, die das Environment darstellt
- Für jedes Pixel des reflektierenden Objektes
  - Berechne die Normale  $n$
  - Berechne einen Reflexionsvektor  $r$  aus  $n$  und dem View-Vektor  $v$
  - Berechne Texturkoordinaten  $(u,v)$  aus  $r$
  - Färbe mit dem Texturwert das Pixel
- Das alte Problem: welche Parametrisierung?
  - Wie bildet man Raumrichtungen auf  $[0,1] \times [0,1]$  ab?
- Gewünschte Eigenschaften:
  - Uniformes Sampling (mögl. konstant viele Texel pro Raumwinkel in allen Richtungen)
  - View-unabhängig (mögl. nur eine Textur für alle Kamera-Pos.)
  - Hardware-Support (Textur-Koordinaten sollten einfach zu erzeugen sein)

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 113

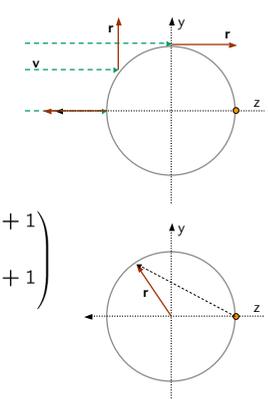
### Spherical Environment Mapping

- Erzeugung der Environment-Map (= Textur):
  - Photographie einer speigelnden Kugel
  - Ray-Tracing der Szene mit spezieller "rotierender Kamera" und anschließendem Mapping

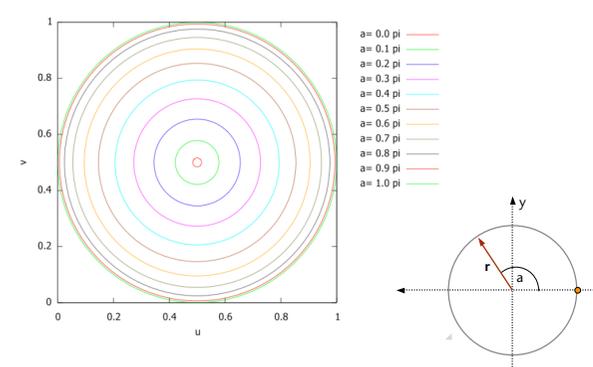


G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 114

- Abbildung des Richtungsvektors  $r$  auf  $(u,v)$ :
  - Die Sphere-Map enthält (theoretisch) einen Farbwert für jede Richtung, außer  $r = (0, 0, -1)$
  - Mapping:
 
$$\begin{pmatrix} u \\ v \end{pmatrix} = \frac{1}{2} \begin{pmatrix} \frac{r_x}{\sqrt{r_x^2 + r_y^2 + (r_z + 1)^2}} + 1 \\ \frac{r_y}{\sqrt{r_x^2 + r_y^2 + (r_z + 1)^2}} + 1 \end{pmatrix}$$



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 115

- Das Mapping ist leider sehr nicht-uniform:
 

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 116

▪ Anwendung der Sphere Map zur Texturierung:

reflektierter View-Vektor;  
kann OpenGL automatisch berechnen

View-Vektor

Textur-Ebene

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 117

Einfaches Beispiel

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 118

▪ Nachteile:

- Maps (Texturen) sind schwierig per Computer zu erzeugen
- Sehr nicht-uniformes Sampling
- Nur halbwegs korrekt, wenn sich das reflektierende Objekt nahe am Ursprung (in View Space) befindet
- Sparkles / speckles wenn der reflektierte Vektor in die Nähe des Randes der Textur kommt (durch Aliasing und "wrap-around")
- View-point dependent: das Zentrum der Sphere-Map repräsentiert den Vektor, der direkt zum Viewer zurück geht!

Cyan sparkle sneaks into silhouette edges.  
Also lots of black sparkles.  
Flickers in animations.

beabsichtigte Interpolation

tatsächliche Interpolation (Wrapping)

▪ Vorteile:

- einfach, Textur-Koordinaten zu erzeugen
- unterstützt in OpenGL

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 119

Parabolic Environment Mapping [Heidrich '98]

▪ Idee:

- Bilde das Environment durch eine reflektierendes **Doppel-Paraboloid** auf **zwei** Texturen ab

▪ Vorteile:

- rel. uniformes Sampling
- wenig Verzerrung
- rel. einfache Textur-Koordinaten
- geht auch in OpenGL
- geht auch in einem Rendering-Pass (benötigt nur Multi-Texturing)

▪ Nachteile:

- Artefakte bei Interpolation über die "Kante" hinweg

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 120

- Die Bilder der Umgebung (= Richtungsvektoren) sind immer noch Kreisscheiben (wie bei sphere map)
- Vergleich:
 

Back



Front

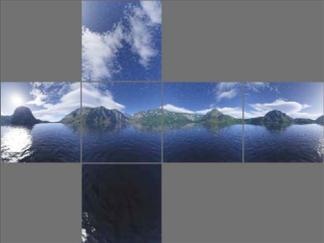






G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 121

- Cube Map:
  - Sechs Bilder von der Mitte eines Würfels durch seine Stirnflächen [Greene '86, Voorhies '94]
  - Vorteile:
    - relativ uniform
    - unterstützt in OpenGL
    - belege Abbildung zu Linien
  - Nachteile:
    - Bearbeitung von 6 Texturen
    - Spalten



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 122

## Cubic Environment Mapping

- Wie früher bei den "normalen" Cube Maps
- Einzigster Unterschied: verwende den reflektierten Vektor zur Berechnung der Texturkoordinaten
- Dieser reflektierte Vektor kann von OpenGL automatisch pro Vertex berechnet werden (**GL\_REFLECTION\_MAP**)





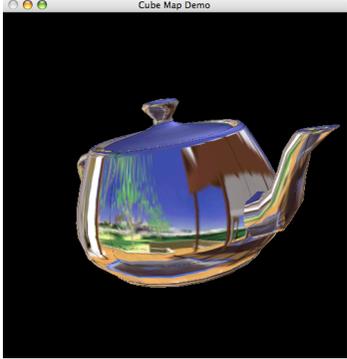
G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 123

## Demo mit statischem Environment

```
cd demos/cubemap;
./cm_demo
```

Tasten:

- s = "shape"
- space = reflection / normal map
- c = clamp / repeat
- m = texture matrix \* (-1,-1,-1)
- a/z = increase / decrease texture LOD bias on / off



G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 124

## Dynamische Environment Maps

- Bisher: Environment Map wurde ungültig, sobald in der umgebenden Szene sich etwas geändert hat!
  - Idee:
    - Rendere die Szene (typischerweise) 6x vom "Mittelpunkt" aus
    - Übertrage Framebuffer in Textur (unter Verwendung des passenden Mappings)
    - Render Szene nochmal vom Viewpoint aus, diesmal mit Environment-Mapping
- Multi-pass-Rendering

## Dynamisches Environment Mapping in OpenGL mittels Cube Maps

```

GLuint cm_size = 512; // texture resolution of each face
GLfloat cm_dir[6][3]; // direction vectors
float dir[6][3] = {
    1.0, 0.0, 0.0, // right
    -1.0, 0.0, 0.0, // left
    0.0, 0.0, -1.0, // bottom
    0.0, 0.0, 1.0, // top
    0.0, 1.0, 0.0, // back
    0.0, -1.0, 0.0 // front
};
GLfloat cm_up[6][3] = // up vectors
{ 0.0, -1.0, 0.0, // +x
  0.0, -1.0, 0.0, // -x
  0.0, -1.0, 0.0, // +y
  0.0, -1.0, 0.0, // -y
  0.0, 0.0, 1.0, // +z
  0.0, 0.0, -1.0 // -z
};
GLfloat cm_center[3]; // viewpoint / center of gravity
GLenum cm_face[6] = {
    GL_TEXTURE_CUBE_MAP_POSITIVE_X,
    GL_TEXTURE_CUBE_MAP_NEGATIVE_X,
    GL_TEXTURE_CUBE_MAP_NEGATIVE_Z,
    GL_TEXTURE_CUBE_MAP_POSITIVE_Z,
    GL_TEXTURE_CUBE_MAP_POSITIVE_Y,
    GL_TEXTURE_CUBE_MAP_NEGATIVE_Y
};
// define cube map's center cm_center[] = center of object
// (in which scene has to be reflected)
...

```

```

// set up cube map's view directions in correct order
for ( uint i = 0, i < 6; i + )
    for ( uint j = 0, j < 3; j + )
        cm_dir[i][j] = cm_center[j] + dir[i][j];

// render the 6 perspective views (first 6 render passes)
for ( unsigned int i = 0; i < 6; i ++ )
{
    glClear( GL_COLOR_BUFFER_BIT | GL_DEPTH_BUFFER_BIT );
    glViewport( 0, 0, cm_size, cm_size );
    glMatrixMode( GL_PROJECTION );
    glLoadIdentity();
    gluPerspective( 90.0, 1.0, 0.1, ... );
    glMatrixMode( GL_MODELVIEW );
    glLoadIdentity();
    gluLookAt( cm_center[0], cm_center[1], cm_center[2],
              cm_dir[i][0], cm_dir[i][1], cm_dir[i][2],
              cm_up[i][0], cm_up[i][1], cm_up[i][2] );

    // render scene to be reflected
    ...
    // read-back into corresponding texture map
    glCopyTexImage2D( cm_face[i], 0, GL_RGB, 0, 0, cm_size, cm_size, 0 );
}

```

```

// cube map texture parameters init
glTexEnvf( GL_TEXTURE_ENV, GL_TEXTURE_ENV_MODE, GL_MODULATE );
glTexParameteri( GL_TEXTURE_CUBE_MAP, GL_TEXTURE_WRAP_S, GL_CLAMP );
glTexParameteri( GL_TEXTURE_CUBE_MAP, GL_TEXTURE_WRAP_T, GL_CLAMP );
glTexParameterf( GL_TEXTURE_CUBE_MAP, GL_TEXTURE_MAG_FILTER, GL_LINEAR );
glTexParameterf( GL_TEXTURE_CUBE_MAP, GL_TEXTURE_MIN_FILTER, GL_NEAREST );
glTexGeni( GL_S, GL_TEXTURE_GEN_MODE, GL_REFLECTION_MAP );
glTexGeni( GL_T, GL_TEXTURE_GEN_MODE, GL_REFLECTION_MAP );
glTexGeni( GL_R, GL_TEXTURE_GEN_MODE, GL_REFLECTION_MAP );

// enable texture mapping and automatic texture coordinate generation
glEnable( GL_TEXTURE_GEN_S );
glEnable( GL_TEXTURE_GEN_T );
glEnable( GL_TEXTURE_GEN_R );
glEnable( GL_TEXTURE_CUBE_MAP );

// render object in 7th pass ( in which scene has to be reflected )
...

// disable texture mapping and automatic texture coordinate generation
glDisable( GL_TEXTURE_CUBE_MAP );
glDisable( GL_TEXTURE_GEN_S );
glDisable( GL_TEXTURE_GEN_T );
glDisable( GL_TEXTURE_GEN_R );

```

Berechnet den  
Reflection Vector  
in Eye-Koord.

Zum Nachlesen

- Auf der Homepage der Vorlesung:
  - "OpenGL Cube Map Texturing" (Nvidia, 1999)
    - Mit Beispiel-Code
    - Hier werden noch etliche Details erklärt (z.B. die Orientierung)
  - "Lighting and Shading Techniques for Interactive Applications" (Tom McReynolds & David Blythe, Siggraph 1999); bzw. SIGGRAPH '99 Course: "Advanced Graphics Programming Techniques Using OpenGL" (ist Teil des o.g. Dokumentes)

G. Zachmann Computer-Graphik 2 - SS 07 Texturen 129