

计算机图形学作业 9—OpenGL 纹理映射

2023 年 5 月 16 日

任务

用 OpenGL 实现纹理映射。

目标

给作业 6 中曲面添加纹理。

要求

1. 用作业 5 中参数化结果作为纹理坐标(uv)，可以预计算，也可在线计算。
2. 以 bricks2.jpg 图像作为纹理，给三角网格贴上纹理。
3. 可参考作业 4 的代码。
4. 递交代码及实验报告。要求代码可读性高，结构清晰，报告中重要的中间结果的构建与求解有详细说明。

Bonus

完成渲染器 GLMesh::prog，以支持法线贴图（用 bricks2_normal.jpg）或视差贴图（用 bricks2_disp.jpg）