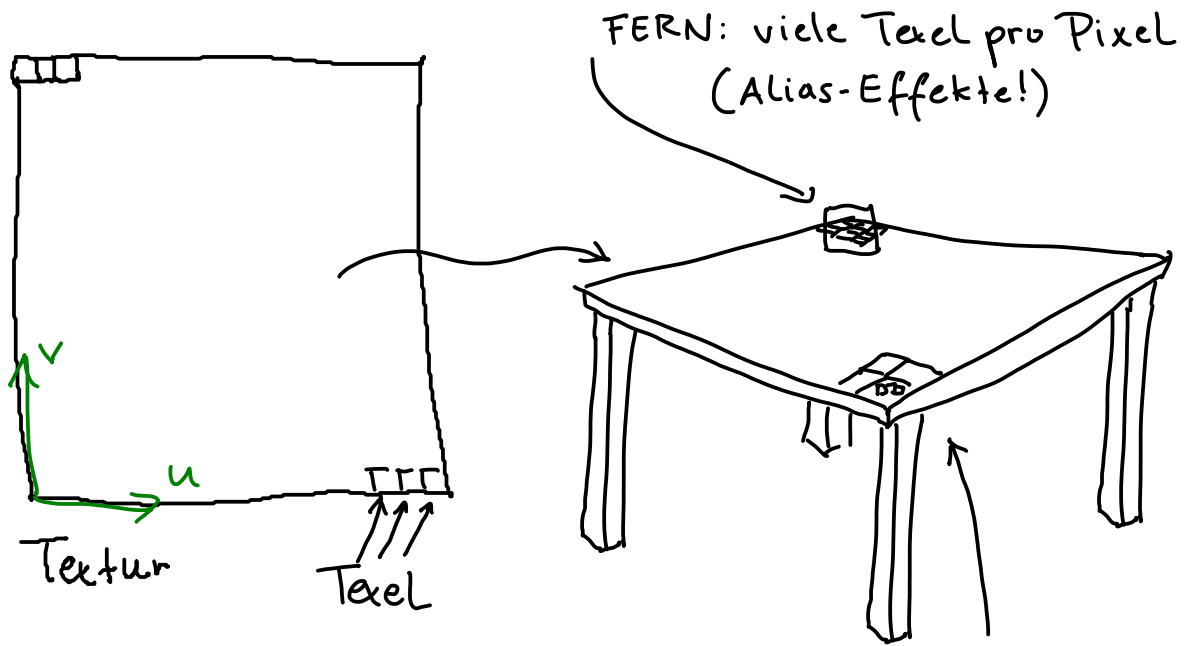


## Texturen

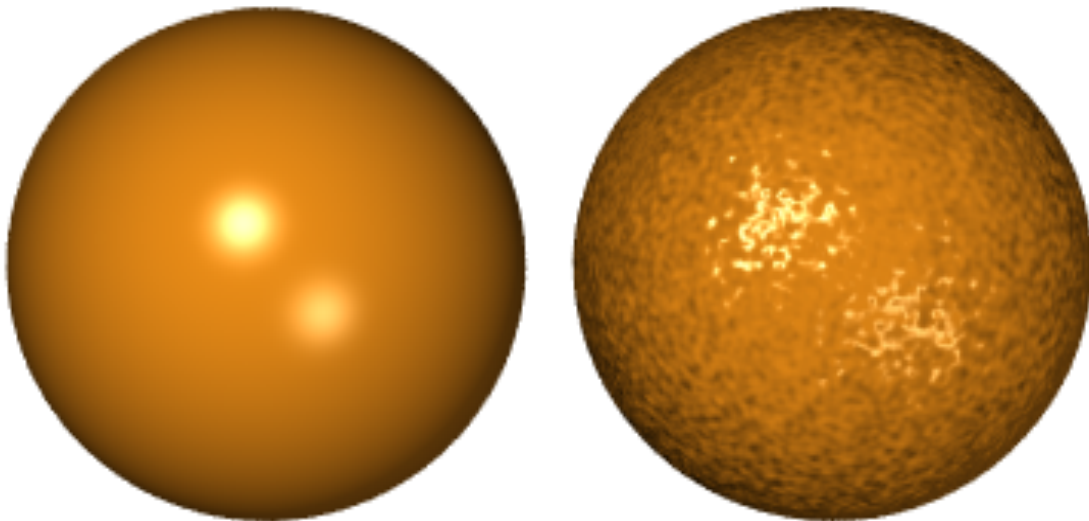


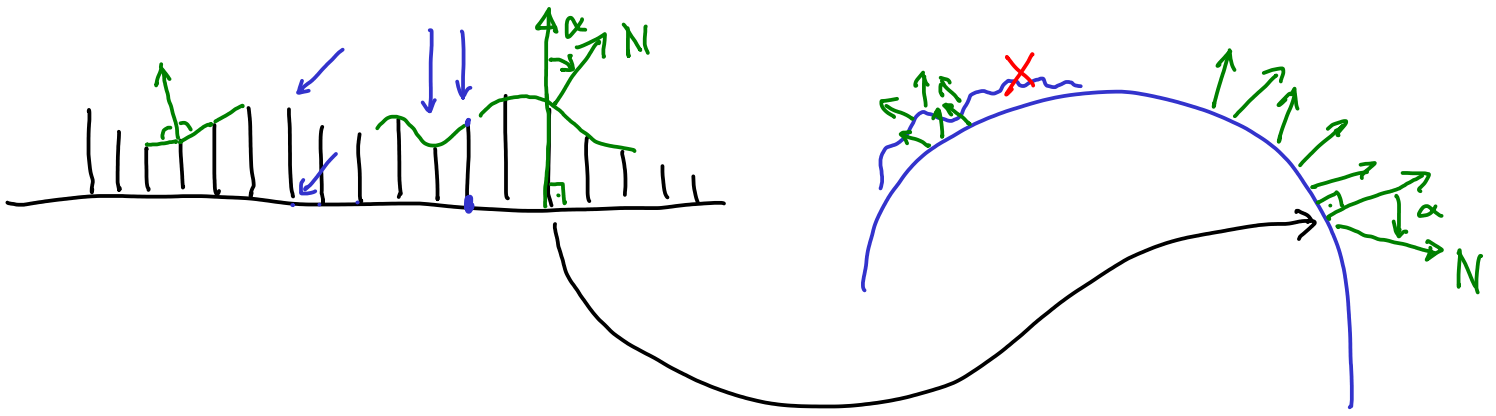
## Prozedurale Textur

$f(u, v)$  Funktion

Bsp. Schachbrett

## Bump-Mapping





Geometrie der Fläche bleibt unverändert.  
Nur die Normalenrichtung wird abgeändert.



b) Normal mapping : Abweichung zwischen  $N$  und der  
Flächennormale wird direkt angegeben.  
(und nicht aus einem Höhenfeld  
ausgerechnet.)

c) Displacement mapping :  
Höhenfeld ändert die tatsächliche Geometrie.