

- Generierung von Mipmaps (Texturebenen) für eine Textur
function gluBuild2DMipmaps(**target: *GLenum***; **components: *GLint***;
width, height: *GLsizei*; **format, type: *GLenum***;
data: *Pointer*): *GLint*;

Parameter

target	Texturart, hier GL_TEXTURE_2D
components	Farbkomponenten, GL_RGB GL_RGBA
width	Texturbreite
height	Texturhöhe
format	Format der Texturdaten, GL_RGB GL_RGBA
type	Typ der Texturdaten, , GL_UNSIGNED_BYTE GL_FLOAT
data	Zeiger auf die Textur

Kurzbeschreibung

gluBuild2DMipmaps(..) erzeugt alle 2D-Mipmaps einer gegebenen Textur mit abnehmender Auflösung. Mipmaps werden für das Antialiasing bei Texturen eingesetzt. Der Aufruf liefert den Wert 0 zurück, wenn die Erzeugung erfolgreich war.