

Marco Tarini, Kai Hormann, Paolo Cignoni, Claudio Montani, Polycube-Maps, to appear at SIGGRAPH 2004.

http://vcg.isti.cnr.it/~hormann/pub_chrono.html

タイトル

立方体の面結合で出来る立体を使ったテクスチャマッピング

論文 Abstract 日本語訳

実際に取り扱うことになるメッシュに対する標準的なテクスチャマッピングでは、過度のひずみを回避し、メッシュのトポロジーをテクスチャの一部と互換性をもつようにするために導入される、どうしても必要な継ぎ目の存在に苦しみます。

対照的に、キューブマップは、ひずみが少なく、継ぎ目のないのテクスチャ・マッピングのメカニズムを提供します。ただし、オブジェクトが荒い近似として立方体に似ている場合のみです。

私たちは、テクスチャの領域として、与えられたメッシュに関して、それに似ているポリキューブ（立方体の面結合で出来た立体）の表面を使用することにより、任意のメッシュへ、この概念を拡張します。

私たちの手法は、現在利用可能なグラフィックス・ハードウェアの範囲で実装することが十分に簡単な、継ぎ目のないテクスチャ・マッピングの方法に結びつきます。