

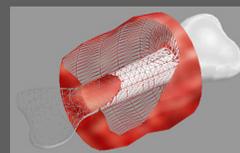
三次元テクスチャエディタ

- 物体内部構造の効率的な表現手法 -

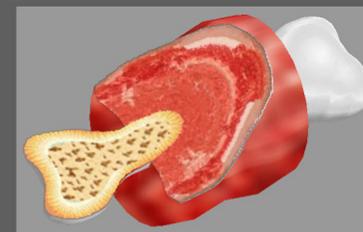
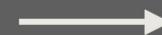
大和田 茂 (東京大学大学院)

三次元グラフィックスにおいて、物体の内部の模様(ボリューム構造)を容易に定義し、ブラウズするシステムを製作した。ユーザーは区分けされたポリゴンモデルと二次元画像を用いて直観的にボリューム構造を持つ物体を作成できる。切断しかできないがサイズが小さくクオリティの高い独自形式および、サイズは大きい完全なボリューム形式の二通りで出力できる。

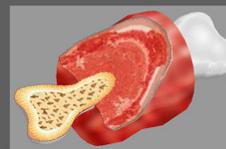
中身のある三次元物体が簡単に作成できるシステムです。



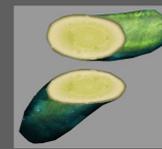
今までのモデル
中は空っぽ!



データ量もコンパクトです。



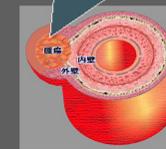
691kb



191kb



142kb



341kb

文字で説明も入れられます。