

# HW9 实验报告

PB20010429 侯相龙

2023 年 5 月 21 日

## 1 实验内容

用 OpenGL 实现纹理映射

## 2 实验原理

Tutte 均匀参数化后，将纹理映射到  $\mathbb{R}^2$  参数空间，再将参数空间中的像素值映射到  $\mathbb{R}^3$  上的曲面。

## 3 算法介绍与步骤

- 1) 作业 5 中参数化结果作为纹理坐标 (uv)，该坐标已预先保存 tutte.txt 文件中供主函数读取。
- 2) 以 bricks2.jpg 图像作为纹理，给三角网格贴上纹理

## 4 测试数据与实验结果

实验结果如下

