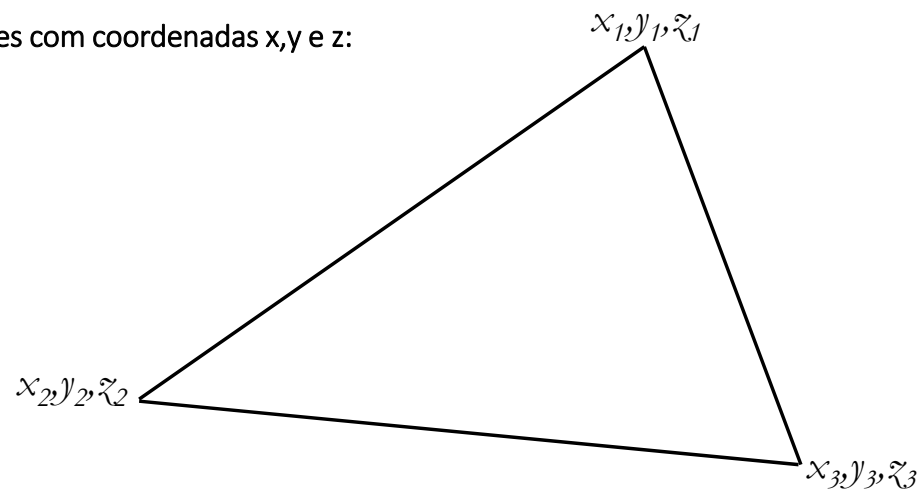


Calculo de coordenadas de mapeamento de texturas em triângulos

Alexandre Valle de Carvalho

Triângulo definido por vértices com coordenadas x,y e z:

Calculo de coordenadas de mapeamento de texturas em triângulos

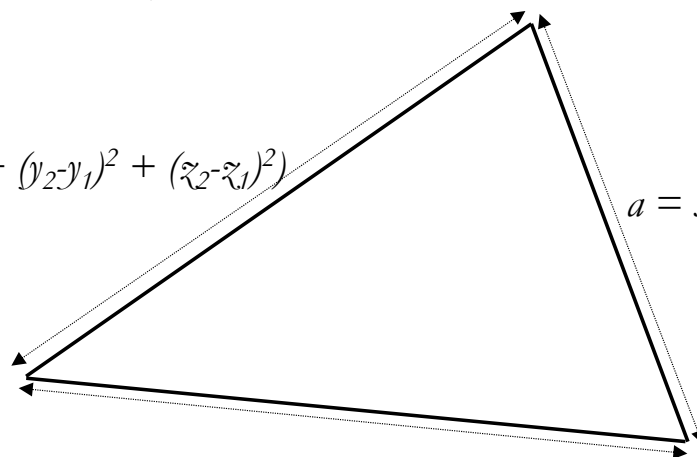


Cálculo das distâncias a , b e c :

$$b = \text{sqrt}((x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2 + (z_2 - z_1)^2)$$

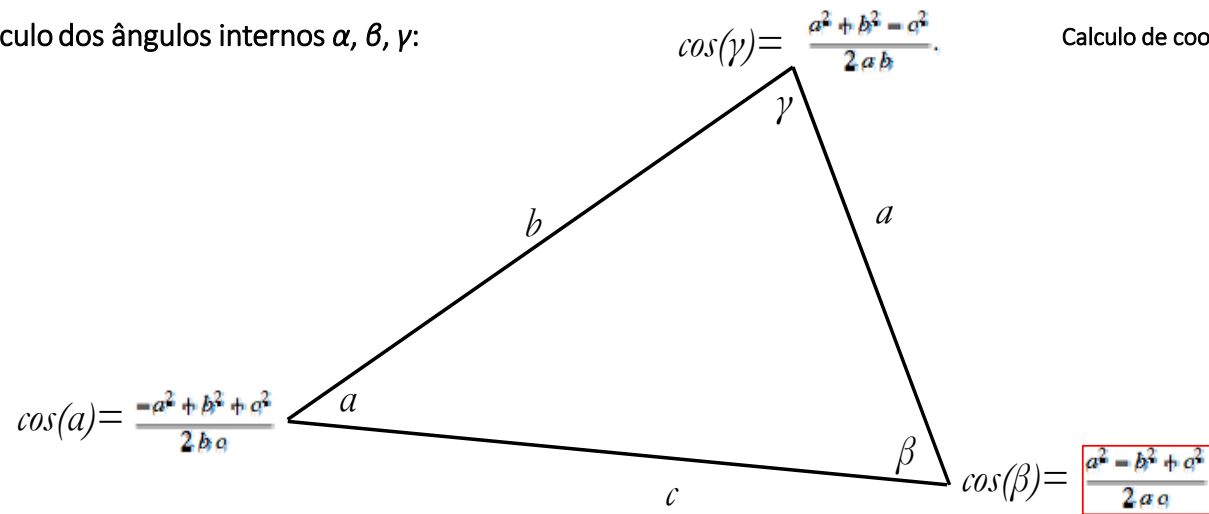
$$a = \text{sqrt}((x_1 - x_3)^2 + (y_1 - y_3)^2 + (z_1 - z_3)^2)$$

$$c = \text{sqrt}((x_3 - x_2)^2 + (y_3 - y_2)^2 + (z_3 - z_2)^2)$$



Cálculo dos ângulos internos α , β , γ :

Calculo de coordenadas de mapeamento de texturas em triângulos



Com referência ao sistema de coordenadas UV,
cálculo das coordenadas dos pontos P0, P1 e P2
(suportado no ângulo β).

