

Une méthode couramment utilisée dans le domaine du rendu est le placage de textures. Elle permet de transférer l'information contenue dans une image sur un maillage. Le plus couramment, le maillage est segmenté en plusieurs morceaux, puis une paramétrisation de chacun des morceaux est calculée, les envoyant de façon bijective sur une portion de l'image. On constitue ainsi un atlas de texture. Un problème survient alors sur le bord des différents morceaux de la surface (les coutures). Les morceaux de part et d'autre d'une couture ne sont pas envoyés au même endroit dans la texture, ainsi lorsque l'information de l'image est transférée sur la surface via la paramétrisation, des discontinuités apparaissent. Ces travaux présentent une méthode utilisant des paramétrisations particulières qui permettent de faire disparaître les coutures.