

Affichage d'objets lointains par grille de points



Tout afficher : trop de polygones, effets d'aliassage

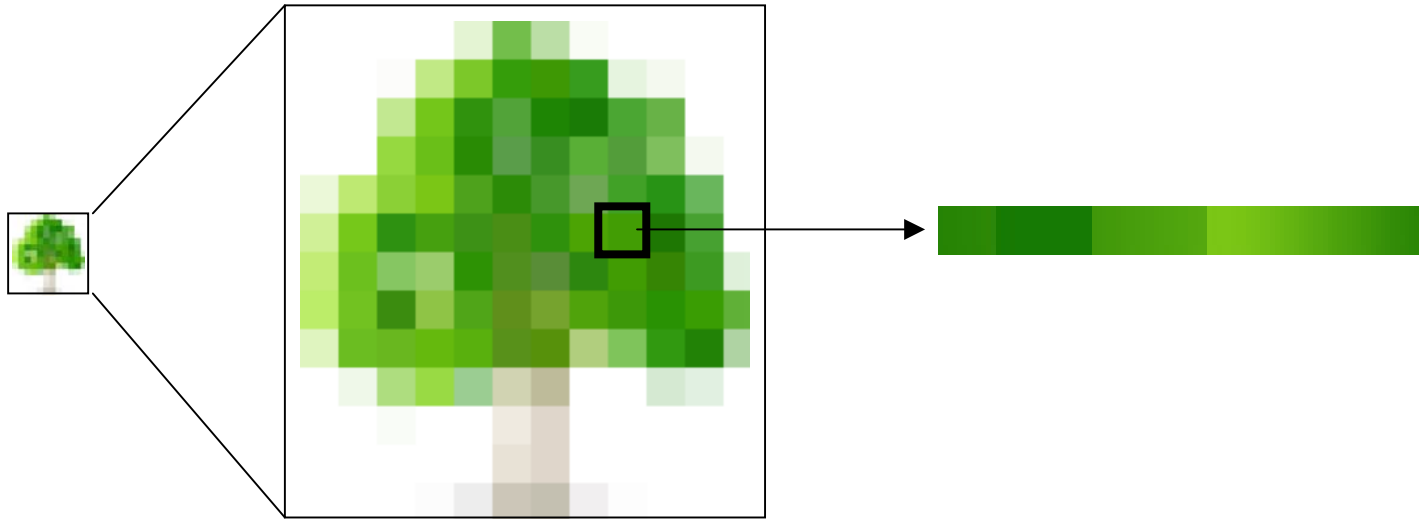
Ne rien afficher : pop-up, scène vide et artificielle

Simplifier les modèles : mal adapté à la simplification extrême

Textures : plus d'effets de parallaxe


→ Représentation alternative spécifique

Des points colorés



- Evolution de la couleur en fonction du point de vue
- Texture dont les couleurs évoluent

Principe de la méthode

- Compresser efficacement la fonction
 - Echantillonner la fonction 
 - Tolérer une erreur (perceptuelle en LAB)
 - Déterminer le nombre de points de vue minimum permettant la reconstruction
 - Trouver les fonctions d'interpolation
- Restituer par une grille de points
 - Accélération matérielle
 - Prise en compte de l'éclairage