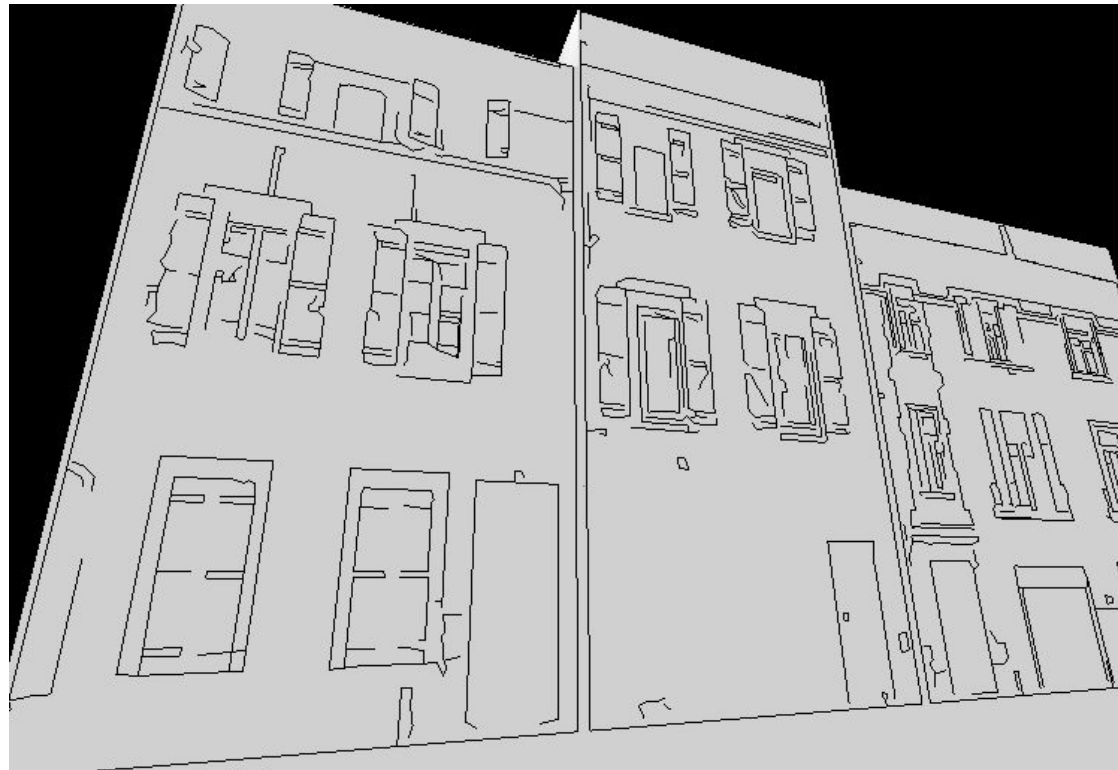


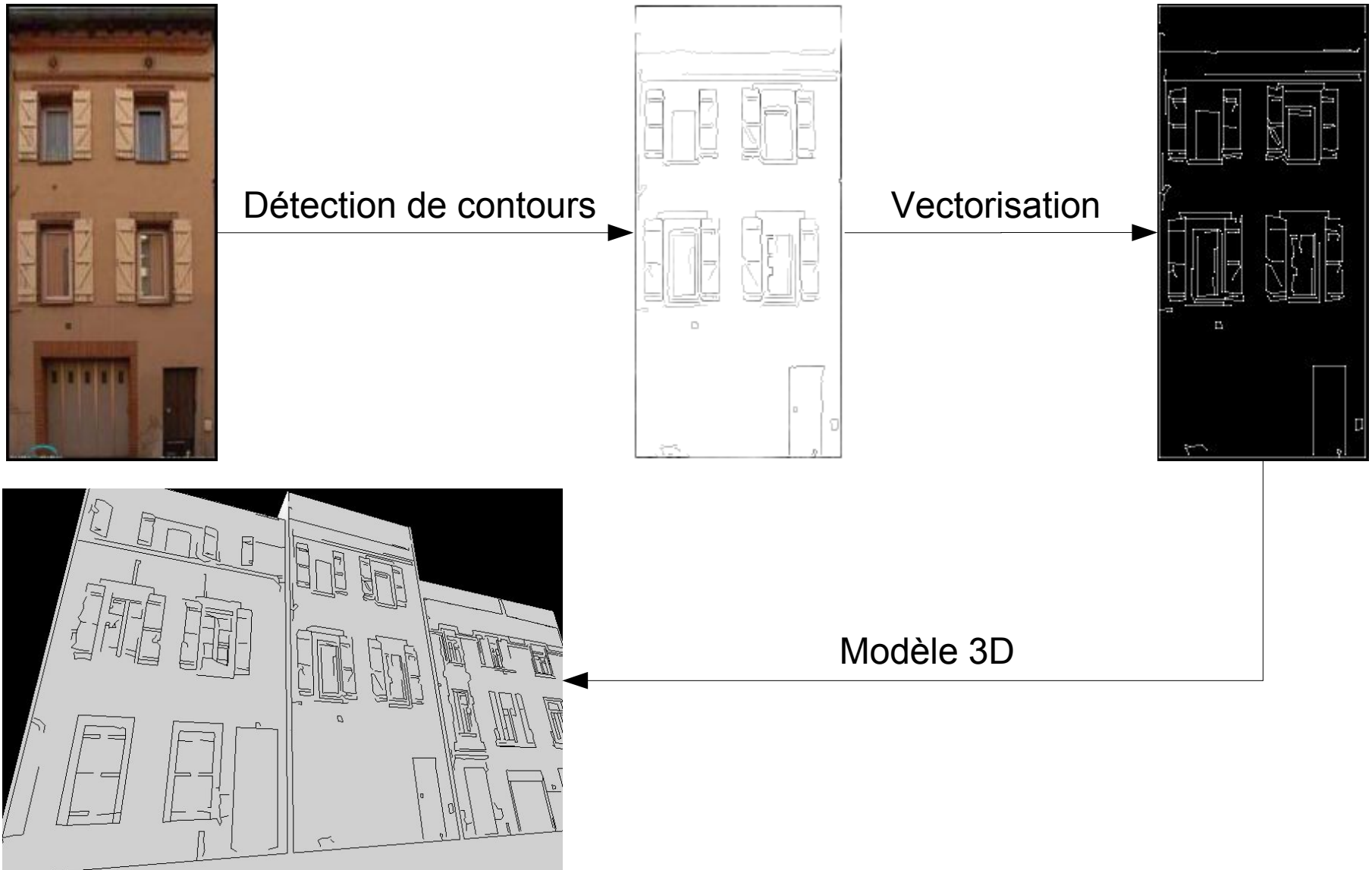
Rendu d'environnements urbains à base de techniques non photoréalistes



Motivations

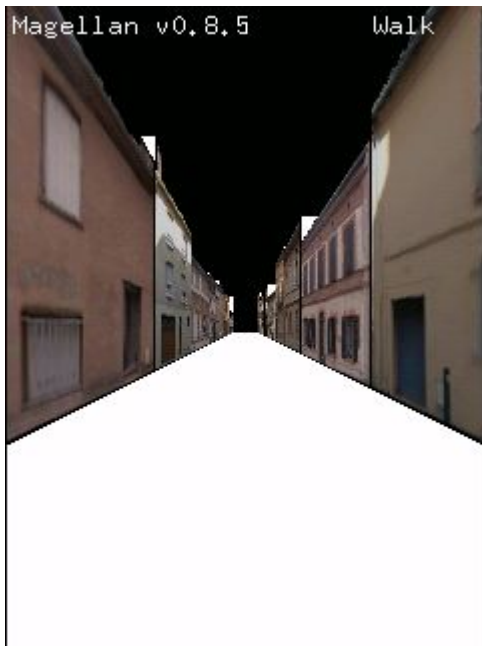
- Modélisation et visualisation de bâtiments
- Plateforme PDA, contraintes:
 - Capacité de calcul
 - Taille de l'affichage
- Classiquement: rendu texturé
- Alternative utilisant les techniques de NPR:
 - Façade → ensemble de traits

Chaîne de traitement



Performances

- Compression: ~95%
- Rendu PDA: 22 façades



Textures: 7 fps



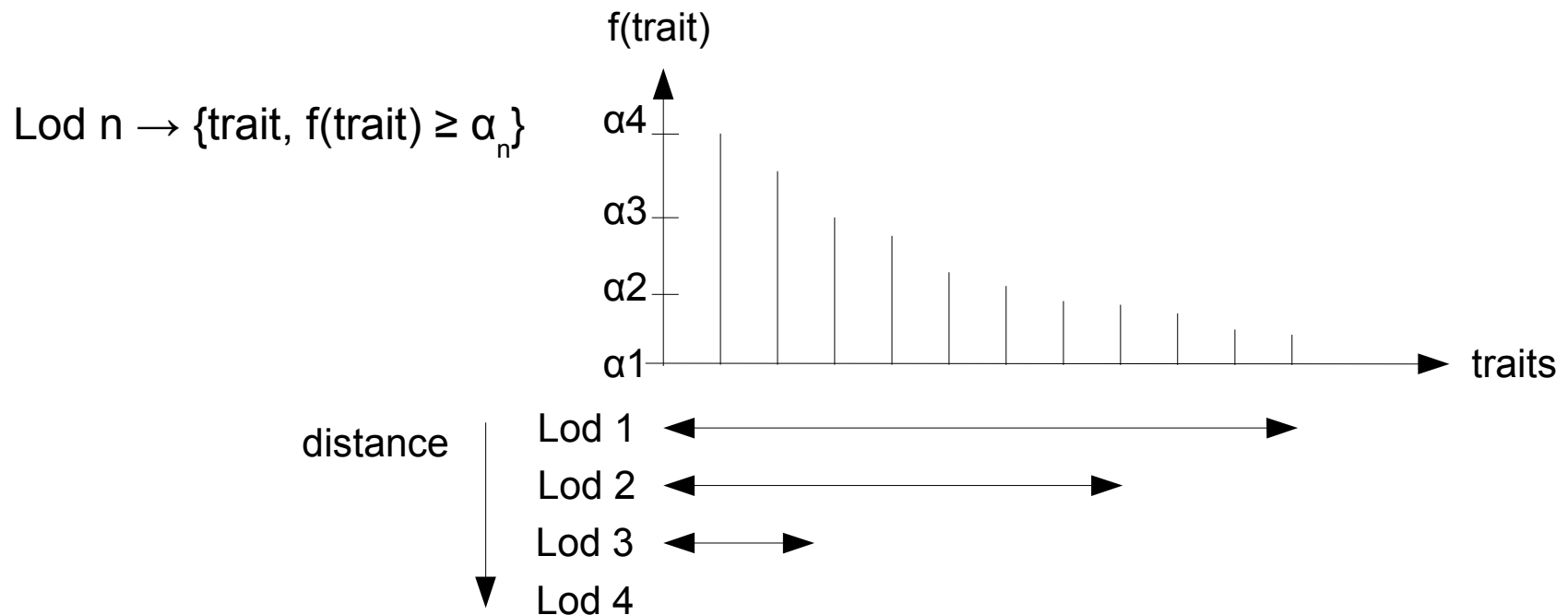
Lignes: 3 fps



Lignes + lods: 10 fps

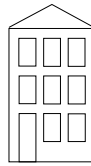
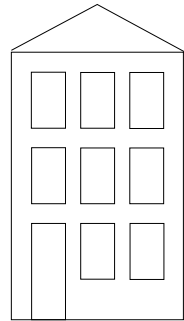
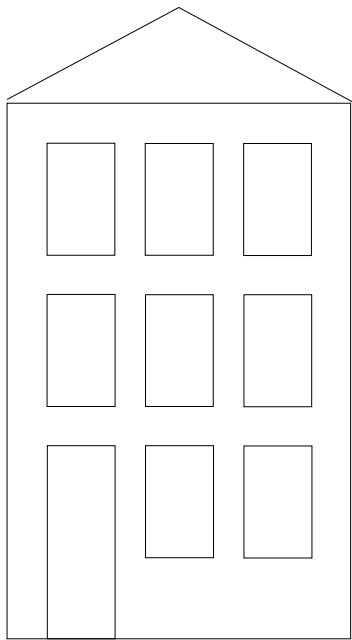
Perspectives

- Niveaux de détails
 - Hiérarchisation des traits
 - Taille, orientation
 - Gradient

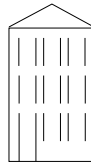


Perspectives

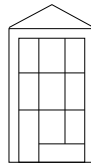
- Densité de traits à l'écran



Densité > seuil



Suppression de traits / importance



Simplification de traits / ϵ

Distance caméra ↔ façade



Perspectives

- Composantes de la façade
 - Niveaux de détails
 - Stylisation
 - Nettoyage



Perspectives

- Environnement urbain plus conséquent

