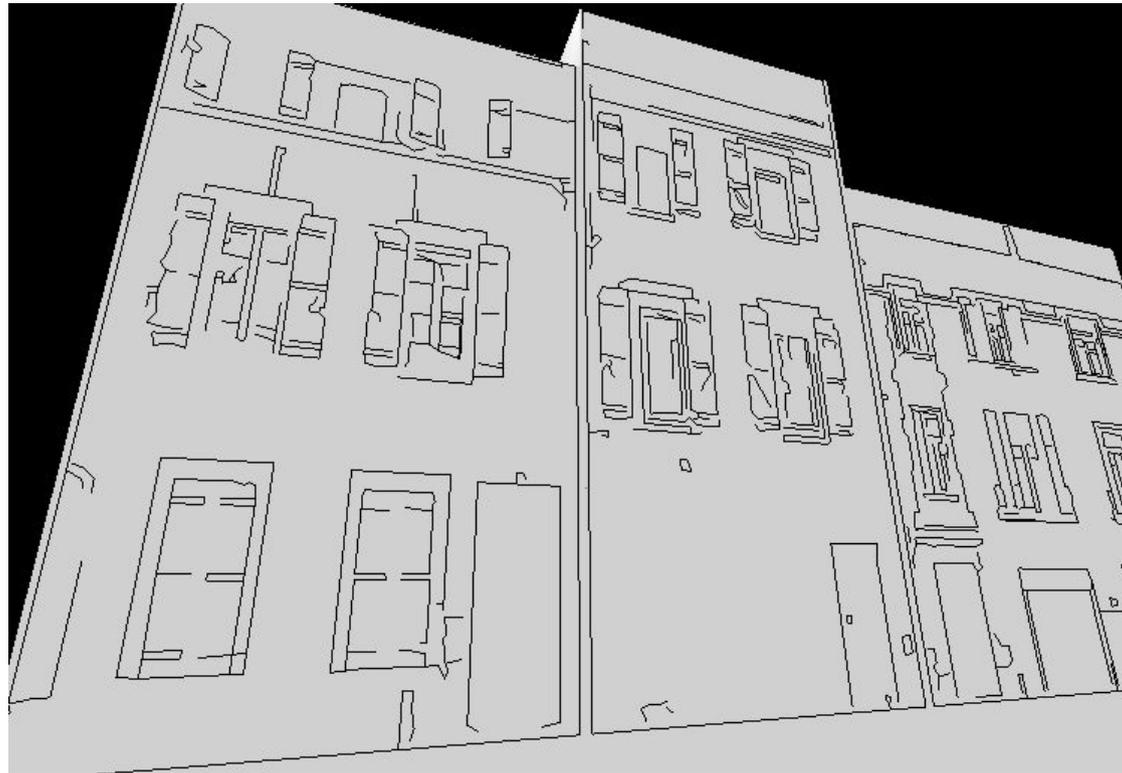


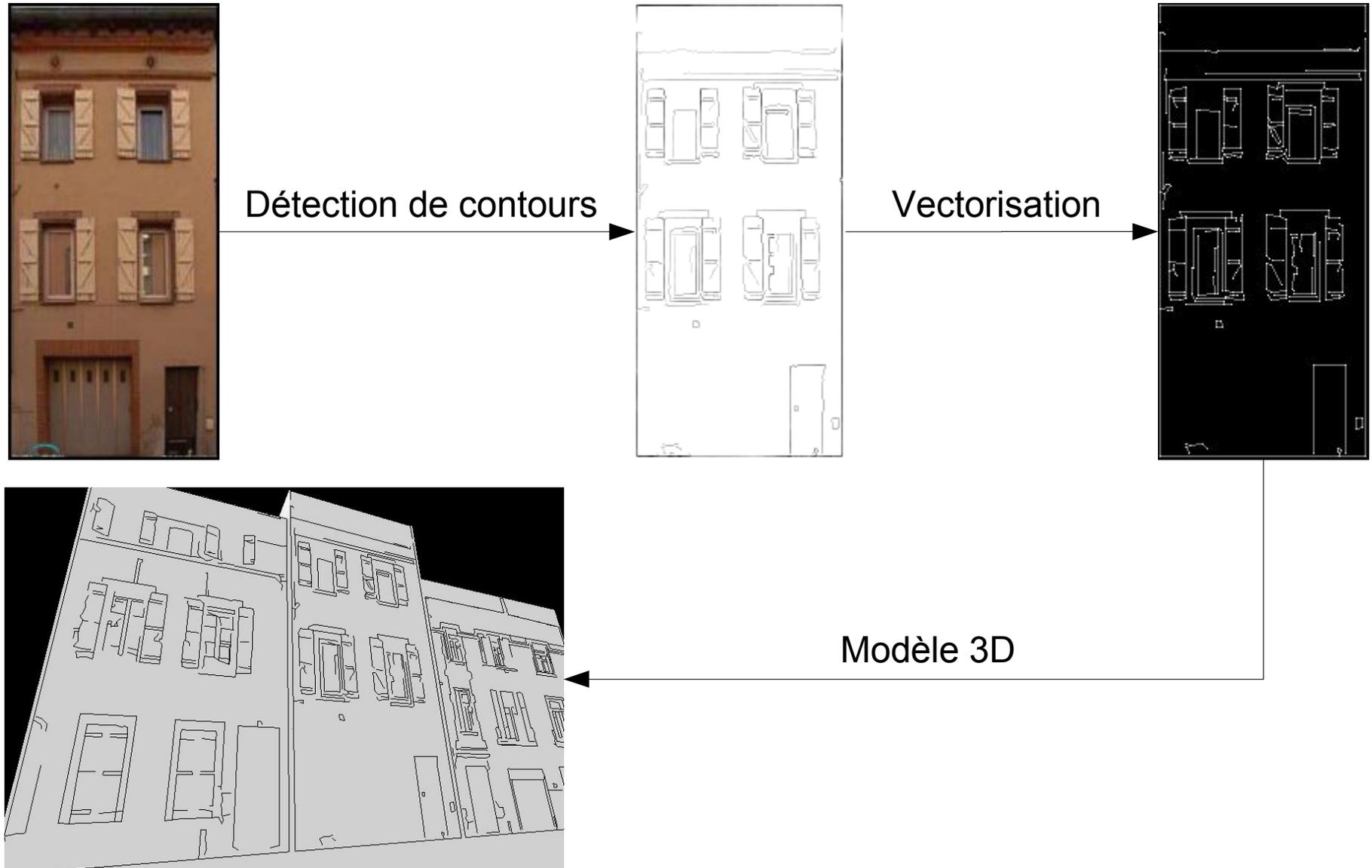
# Rendu d'environnements urbains à base de techniques non photoréalistes



# Motivations

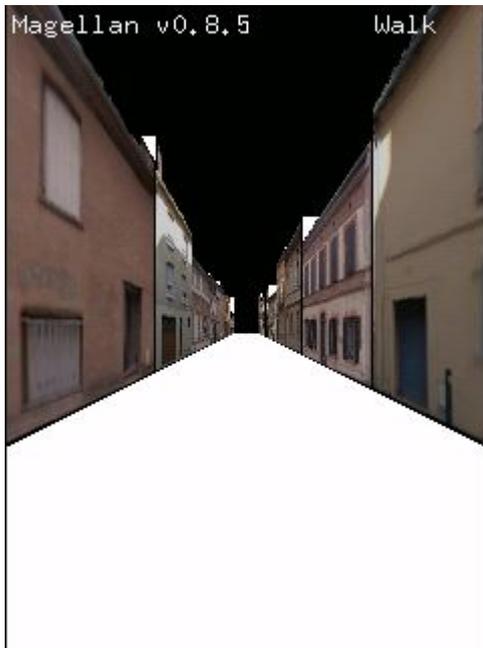
- Modélisation et visualisation de bâtiments
- Plateforme PDA, contraintes:
  - Capacité de calcul
  - Taille de l'affichage
- Classiquement: rendu texturé
- Alternative utilisant les techniques de NPR:
  - Façade → ensemble de traits

# Chaîne de traitement



# Performances

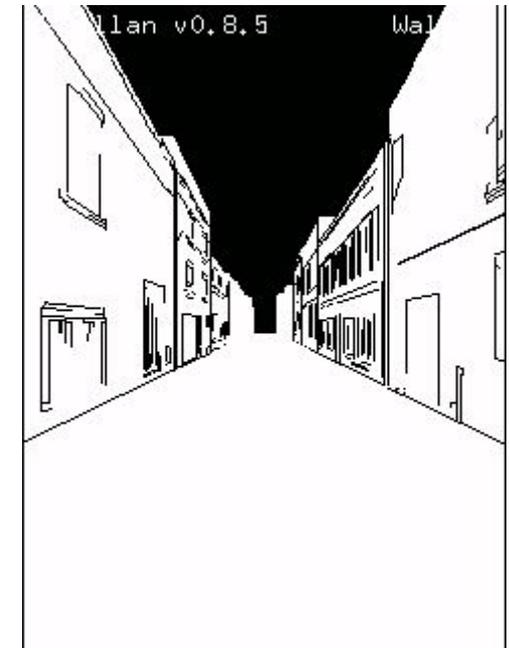
- Compression: ~95%
- Rendu PDA: 22 façades



Textures: 7 fps



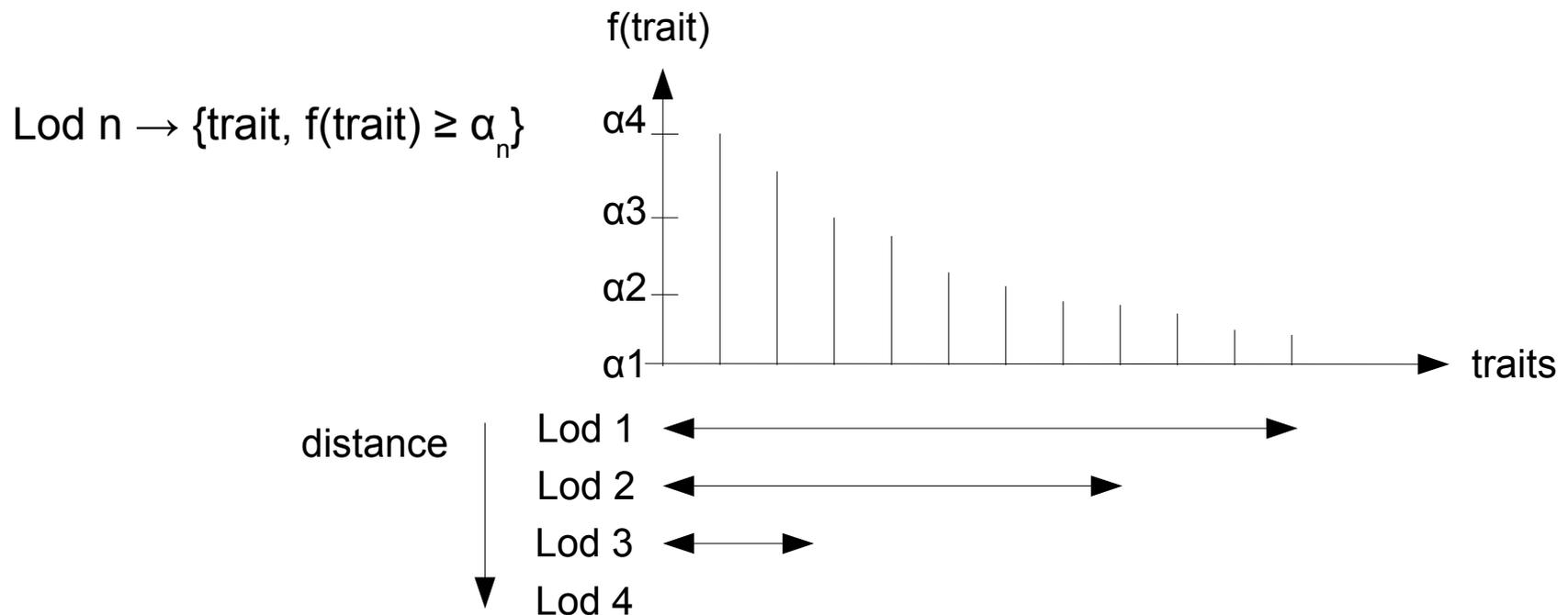
Lignes: 3 fps



Lignes + lods: 10 fps

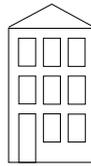
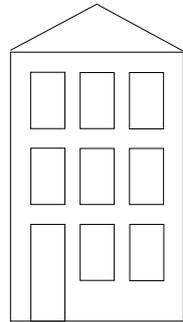
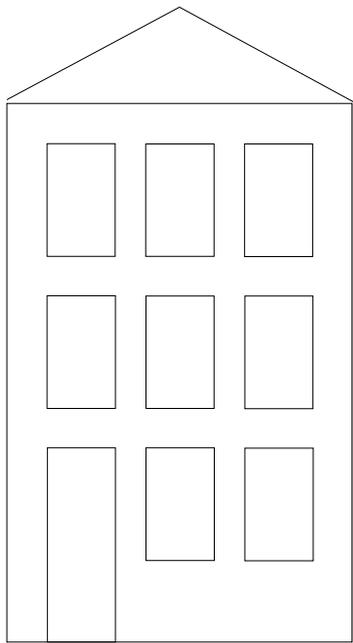
# Perspectives

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

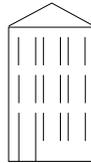


# Perspectives

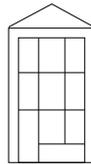
- Densité de traits à l'écran



Densité > seuil



Suppression de traits / importance



Simplification de traits /  $\epsilon$

Distance caméra ↔ façade



# Perspectives

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



# Perspectives

- Environnement urbain plus conséquent

