

Visualisation-Multiresolution

TP - 6: Maillage et Multiresolution

Polytech

1er semestre 2008

Soit un programme affichant un ensemble de N_m maillages mobiles d'un même personnage. Le maillage est obtenu par "multiresolution". À savoir que l'on stocke N_s niveaux de subdivisions de qualité décroissante.

Le maillage possède $P(s)$ polygones au niveau de subdivision s .

Combien de polygones sont affichés dans une implémentation brute dans le cas où on considère tout le temps le maillage le plus détaillé?

Quelle est la quantité de mémoire utilisée dans l'implémentation actuelle à un instant donné?

Proposez une méthode pour limiter le nombre de polygones affichés dans les cas inutiles (personnages non ou peu visibles).

Implémentez votre solution.

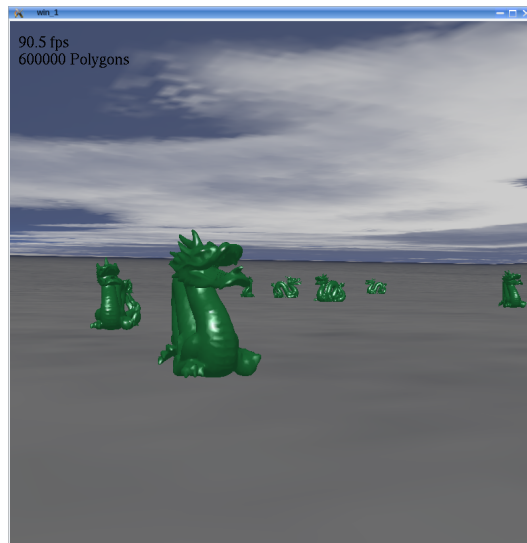


FIG. 1 – Exemple d'un affichage de personnages mobiles à haute résolution