



Titre: Analyse de textures géométriques

Auteurs: Néant

Ecole/Université: Néant

Résumé: Les images naturelles sont composées d'un ensemble de parties relativement homogènes que l'on appelle textures. Cette définition est vague et demande à être confrontée à l'expérience, par exemple la prise de photographies comme dans l'album de textures de Brodatz [22]. L'importance des textures pour la perception a été initialement remarquée par Gibson [87] mais le travail de Julesz [103] a été l'un des premiers à essayer de donner un sens à la notion de texture. En graphisme [3D](#), les textures sont des éléments essentiels pour enrichir une [image](#) de synthèse, voir l'article de synthèse de Heckbert [91]. Dans cette partie, nous exposons de façon informelle un modèle pour les textures géométriques ayant un comportement turbulent. Une transformée en bandelettes utilisant un champ d'association multi-échelles est utilisé afin d'exploiter ce type de régularité. La géométrie peut ainsi être représentée à l'aide d'un champ que l'on peut modéliser de façon statistique. Une application à la synthèse de textures turbulentes permet de valider le modèle et la transformée.

Extrait du sommaire: [Voir le document](#)

[Ondelettes et traitement du signal et d'image 2](#)

Télécharger le fichier PDF: [Analyse de textures géométriques](#)