



36VIZ

optimalizace textur

david sedláček

<http://sedli.mysteria.cz/VIZ>

záměr:

- Minimalizovat počet textur scény VRML přenášených po internetu

cíl:

- Poskládání textur do jedné bitmapy při zachování původní kvality

popis programu:

- Parametrizovatelný filtr

opTex.exe [-parametr]* inputFile.wrl outputDirectory

- JDK 1.4

- knihovny

- Java Advanced Imaging

- knihovna VRML parser verze 1.1 od institutu IICM

postup:

- Načtení vstupního VRML souboru, případné rozGzipování
- Poslání vstupu do VRML parseru, načtení do vnitřních struktur programu
- Pomocí JAI načtení základních informací o obrázcích (velikost, průhlednost...)
- Odstranění duplicitních obrázků
- Optimalizace ...

- Porovnání výsledků optimalizačních metod
- Poskládání obrázků do jednoho
- Přepočítání mapovacích koordinátů, odstranění duplicitních referencí na stejné bitmapy
- Zápis VRML souboru
- Případně nové zagzipování

optimalizace doplněním na čtverec:

- SImage class;
- Začnu od nejmenšího obrázku
- Doplním jej na čtverec
- Zkusím doplnit zbytky po stranách
- Další obrázek
- Konec – pokud není lepší řešení s ohledem na pokrytou plochu