

Les polygones en voie de disparition dans la 3D

La société SGDL créée par le français Jean-François Rotgé au Québec vient de présenter au Siggraph une nouvelle technologie 3D sans polygones. Cette technique qui n'est encore qu'à l'essai devrait dépasser tout ce que l'on avait fait en 3D jusqu'ici et qui n'était selon Rotgé « que de la 2D avec beaucoup d'effets spéciaux »....

En effet la nouvelle technique mise au point par SGDL devrait utiliser un nouveau langage à partir de formules mathématiques qui permettront à l'ordinateur d'interpréter et d'intervenir beaucoup plus vite qu'avant.

Au lieu d'envoyer une batterie de polygones dont la somme représente des volumes, le nouveau système va se contenter d'envoyer des formules mathématiques associées à des formes géométriques que l'ordinateur comprendra plus facilement et dont le poids est dérisoire. En bref on va mieux parler aux machines !

Le résultat est saisissant, les volumes générés réagissent comme de véritables objets et les ombres calculées en temps réel sont plus réalistes, tout cela avec un gain de place non négligeable en haute définition.

Seul problème aujourd'hui : la distribution du produit. Il va falloir séduire les fabricants de cartes graphiques. L'agence canadienne spatiale a néanmoins déjà annoncé qu'elle allait utiliser la technologie SGDL pour la modélisation 3D de ses robots dont le bras de la station spatiale internationale.

Source & infos complémentaires :
Besok

Par

Publié sur Cafeduweb - Archives le mardi 21 août 2001

Consultable en ligne : <http://archives.cafeduweb.com/lire/233-les-polygones-en-voie-disparition-dans-3d.html>