

Návrh webgl 3D vieweru

Formát souboru 3ba

Binárně uloženo následující:

velikost vektoru průměrné trajektorie (int),
vektor průměrné trajektorie (float),
počet řádků podmatice vlastních vektorů (int),
počet sloupců podmatice vlastních vektorů (int),
podmatice vlastních vektorů (float),
počet řádků matice řídících trajektorií (int),
počet sloupců matice řídících trajektorií (int),
matice řídících trajektorií (float),
počet trojúhelníků (int),
seznam trojúhelníků {vrchol (int), bod textury (int), normála (int)},

VOLITELNÉ

počet souřadnic textury (int),
seznam souřadnic textury (float),
počet normál (int),
seznam normál (float)

Nový formát

velikost vektoru průměrné trajektorie (int),
vektor průměrné trajektorie (float),
počet řádků podmatice vlastních vektorů (int),
počet sloupců podmatice vlastních vektorů (int),
podmatice vlastních vektorů (float),
počet řádků matice řídících trajektorií (int),
počet sloupců matice řídících trajektorií (int),
matice řídících trajektorií (float),

počet normál (int), = počtu bodů
seznam normál (x (float), y (float), z (float)),
počet trojúhelníků (int),
seznam trojúhelníků {index vrcholu (int), index vrcholu (int), index vrcholu (int)},

VOLITELNÉ

počet souřadnic textury (int), = počtu bodů
seznam souřadnic textury (x (float), y (float))

Přepočet normál a textur při kompresi

Doba načítání vieweru