

MSGs

Multi-Scale 3D Gaussian Splatting for Anti-Aliased Rendering

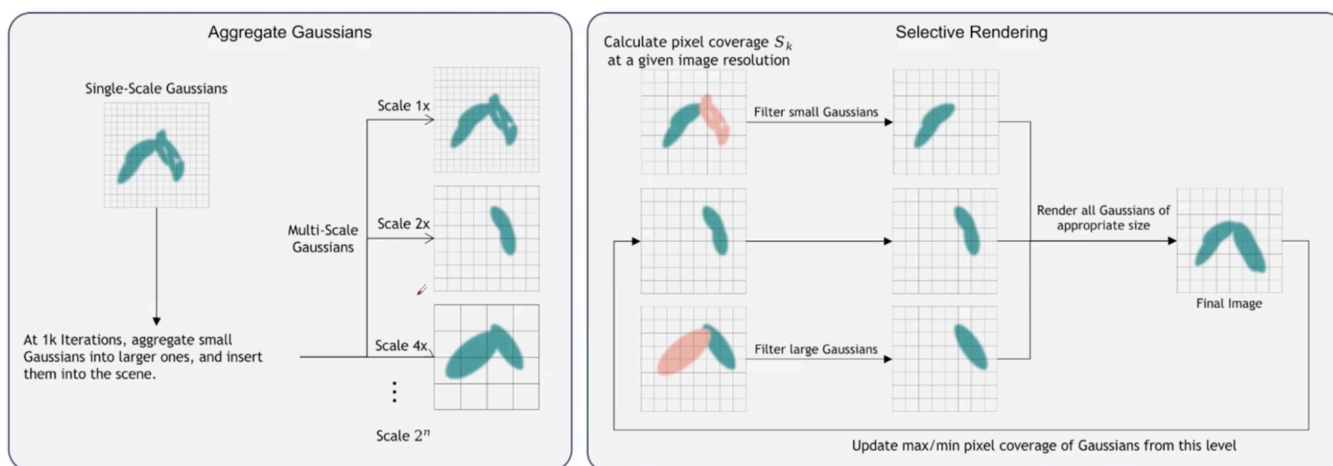


图 7. 定性比较360数据集[3]上不同分辨率渲染的情况。



MIPmap

当高斯分布与像素尺寸相比较不是非常小时平滑高斯分布的边缘。然而，在低分辨率时，这也引发了两个重要问题：1. V_h 添加到原始协方差 V_k 有效地增大了每个高斯分布的扩展程度，尤其是在低分辨率下 V_h 相对于 V_k 较大的情况下。前面的小高斯分布在像素的颜色上占主导地位，2. 高斯分布的数量在序列 P_k 中对每个像素点的规模会随着图像分辨率的降低而增加。由于透射率 T_k 的递增计算，即使在较低分辨率下渲染过程也会变得更慢。



LOD