

# 低秩问题与高秩问题

---

- **低秩假设 (Low-rank Assumption)**：低秩假设意味着场景的数据可以用少量的基函数 (rank) 来表示，这种方法依赖于场景具有较低的复杂性（如静态场景或简单结构）。
- **动态场景的高秩问题**：动态场景（如运动物体或复杂交互）通常包含更多的细节和变化，数据的秩会大幅增加。低秩假设在这种情况下不成立，导致难以准确地表示场景，从而限制了渲染质量。