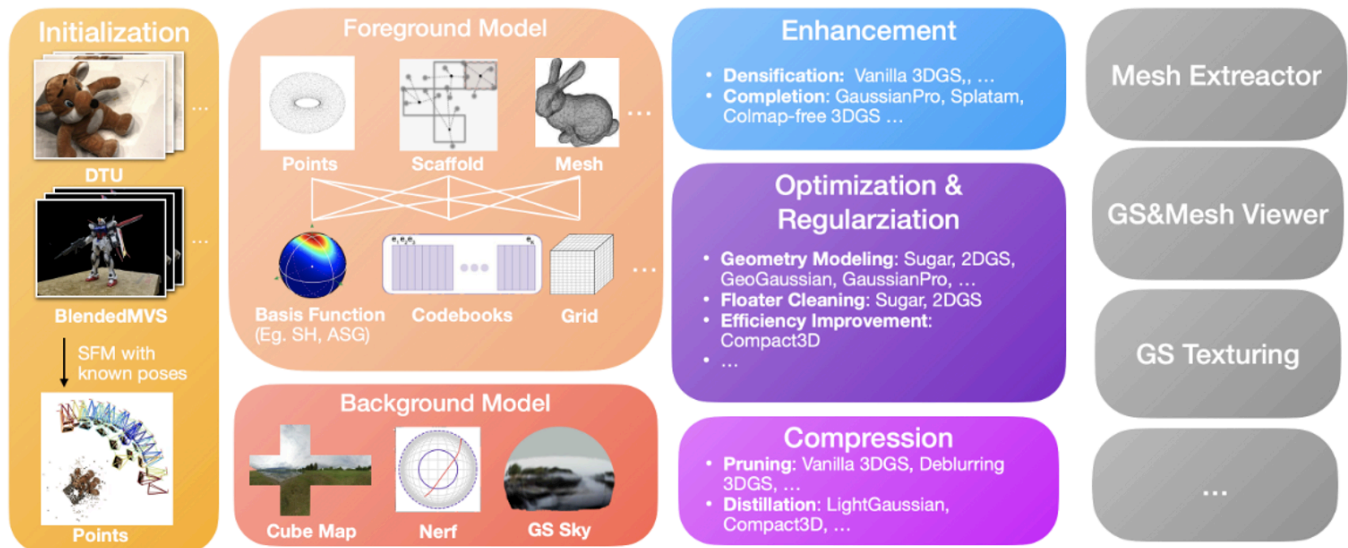
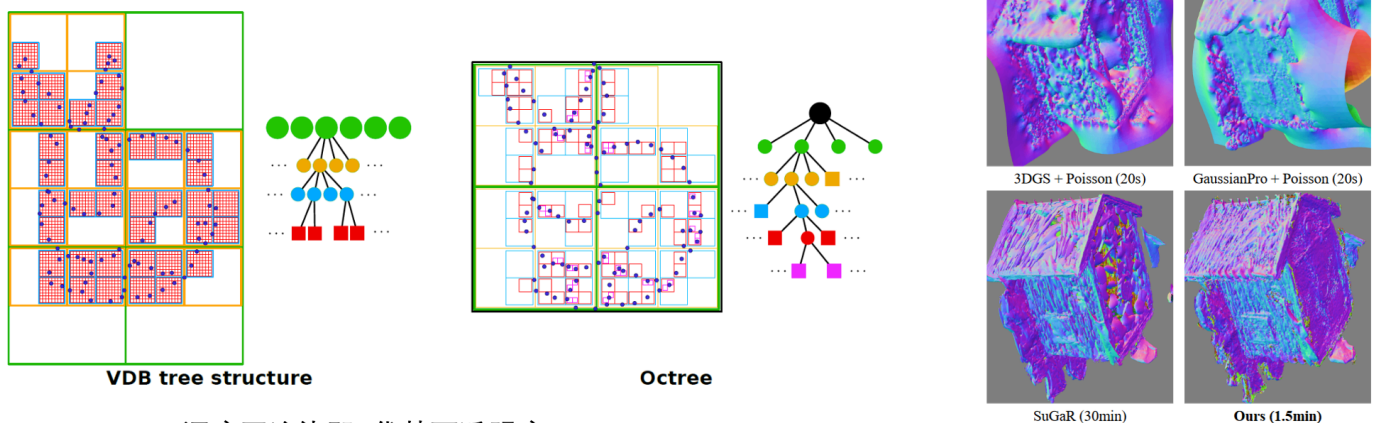


GauStudio

GauStudio: A Modular Framework for 3D Gaussian Splatting and Beyond



1. 封装了许多关键的3D高斯重建阶段，如初始化、优化、正则化、表征增强和压缩
2. GauS: 使用VDBFusion对深度图进行mesh重建
3. GS SKY: 使用天空掩码，然后进行天空球的渲染以对应背景。



1. 深度图渲染即 μ 代替不透明度
2. 将深度图转化为VDBtree 使用VDBFusion

优点: 高效, 可以适应无界场景
缺点: 深度图本身不准确

$$C(p) = \sum_i T_i \alpha_i c_i + (1 - O(p)) \cdot C_{sky}(p) \quad (6)$$

$$O(p) = \sum_i T_i \alpha_i \quad (7)$$

$$T_i = \prod_{k=1}^{i-1} (1 - \alpha_k) \quad (8)$$

- 1.使用分割算法得到背景 sky
- 2.渲染时按透射度增加天空球的颜色

