

ANTI-ALIASING

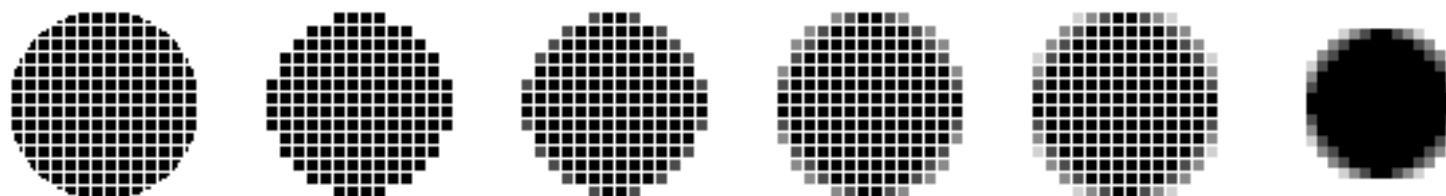
«Étant donné que les écrans affichent les images en utilisant un système de pixelisation, il arrivera que certaines droites ayant un angle particulier provoquent un effet d'escalier ou crênelage.

Pour supprimer cet effet visuel disgracieux, on utilise l'anticrênelage (en anglais anti-aliasing). Ce procédé consiste à échelonner la couleur des pixels au niveau des limites entre deux zones de couleur différente. L'échantillonnage de la couleur d'un pixel est ainsi réalisé en fonction de sa proximité avec les deux zones de couleur. Une fois ce procédé appliqué, la frontière entre les deux zones aura l'air légèrement plus floue mais ne présentera plus cet aspect d'escalier.»

source : Wikipedia.org

Cette méthode permet donc, par l'ajout d'un (ou plusieurs) sprite d'une teinte intermédiaire, de faire la jonction entre deux couleurs d'une manière moins brutale. Ceci est surtout valable lorsque celles-ci sont très éloignées sur le plan chromatique ou lumineux.

Voici un exemple, appliqué à un cercle :



Dans le cas traité ci-dessous, vous pouvez constater de quelle manière cette «technique» est utilisée pour une forme plus complexe.

Le fond choisi est noir. J'y dessine une étoile légèrement déformée. Les traits les plus soumis à la lumière sont blancs, les autres jaunes. Dans un premier temps, j'ai choisi de rajouter deux teintes supplémentaires au côté lumineux, et dans un second temps, la même chose pour les parties les plus sombres.

Dans les deux étapes qui suivent, j'accrois l'effet d'anti-aliasing en ajoutant quelques informations de couleur.

