
Procedural Texture Extrapolation

Pascal Guehl^{*1}, Rémi Allègre¹, Jean-Michel Dischler¹, Bedrich Benes², and Eric Galin³

¹ICube - Laboratoire des sciences de l'ingénieur, de l'informatique et de l'imagerie – université de
Strasbourg, CNRS : UMR7357 – France

²Purdue University – États-Unis

³Laboratoire d'Informatique en Image et Systèmes d'Information – Université Claude Bernard Lyon 1,
Centre National de la Recherche Scientifique, Institut National des Sciences Appliquées de Lyon –
France

Résumé

We introduce a new texture basis function which generalizes noise models and can handle various kinds of spatial stochastic structures. More versatile than noise, its genericity offers improved texture authoring possibilities compared to by-example texture synthesis.

^{*}Intervenant