

多媒体技术及应用

基于稀疏矩阵的并行体绘制算法

魏继增, 孙济洲, 李小图

(天津大学计算机系, 天津 300072)

收稿日期 修回日期 网络版发布日期 2007-5-18 接受日期

摘要 直接体绘制是三维数据可视化的重要方法。在实际应用中体数据规模庞大, 如何降低计算工作量以获得更高的绘制速度是一个亟待解决的问题。文章针对该问题提出了一种运行于集群系统之上的基于稀疏矩阵的并行 Splatting 体绘制算法, 该算法利用稀疏矩阵对体数据结构进行优化, 通过实验获得了令人满意的结果。

关键词 [直接体绘制](#) [Splatting算法](#) [稀疏矩阵](#)

分类号 [TP301.6](#)

DOI:

通讯作者:

作者个人主页: [魏继增](#); [孙济洲](#); [李小图](#)

扩展功能

本文信息

- ▶ [Supporting info](#)
- ▶ [PDF](#) (414KB)
- ▶ [\[HTML全文\]](#) (0KB)
- ▶ [参考文献\[PDF\]](#)
- ▶ [参考文献](#)

服务与反馈

- ▶ [把本文推荐给朋友](#)
- ▶ [加入我的书架](#)
- ▶ [加入引用管理器](#)
- ▶ [引用本文](#)
- ▶ [Email Alert](#)
- ▶ [文章反馈](#)
- ▶ [浏览反馈信息](#)

相关信息

- ▶ [本刊中 包含“直接体绘制”的 相关文章](#)
- ▶ [本文作者相关文章](#)
- ▶ [魏继增, 孙济洲, 李小图](#)