

图形/图像处理

基于ArcObjects的网络三维地形场景生成

韩敏, 孟宇

收稿日期 修回日期 网络版发布日期 接受日期

摘要 由于网络三维地理信息系统中三维地形的生成比较复杂,目前的生成方法大多存在显示质量差、生成速度慢等方面的问题。为解决这些问题,利用ESRI公司的地理信息系统软件Arc/Info8.3提供的开发对象接口AO(ArcObjects)生成三维地形。使用网络三维建模语言VRML(Virtual Reality Modeling Language)设计地形图的接口、添加交互传感器,结合Java编程技术对其进行控制。并以此建立了扎龙湿地三维洪水管理系统,实现了三维飞行漫游、三维洪水表面分析、洪水动态模拟等功能。对湿地的调洪蓄水提供决策上的支持,使洪水资源得到合理利用。

关键词

分类号

DOI:

对应的英文版文章: [\(26\)0099-0102](#)

通讯作者:

作者个人主页: 韩敏;孟宇

扩展功能

本文信息

▶ [Supporting info](#)

▶ [PDF](#)(1430KB)

▶ [\[HTML全文\]](#)(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 无 相关文章](#)

▶ 本文作者相关文章

· [韩敏](#)

· [孟宇](#)