

开发研究与设计技术

基于三角形折叠的视相关多层次细节模型

赵争鸣, 顾耀林

(江南大学信息工程学院, 无锡 214122)

收稿日期 修回日期 网络版发布日期 2007-2-13 接受日期

摘要 在实际应用中, 需要细节层次模型来表示场景中物体的不同细节层次, 并降低数据量和复杂度; 同时也希望以较精细的网格来表示离视点较近的物体, 而以较粗糙的网格表示离视点较远的物体, 即实现视相关。基于体积误差与三角形折叠操作, 研究了渐进网格(VDPM)的简化算法, 对模型的几何数据进行简化预处理, 实现了与视点相关的多层次细节模型。

关键词 [渐进网格](#) [视相关](#) [层次细节](#) [三角形折叠](#)

分类号

DOI:

通讯作者:

作者个人主页: [赵争鸣; 顾耀林](#)

扩展功能

本文信息

- ▶ [Supporting info](#)
- ▶ [PDF\(190KB\)](#)
- ▶ [\[HTML全文\]\(0KB\)](#)
- ▶ [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“渐进网格”的 相关文章](#)
- ▶ [本文作者相关文章](#)
- ▶ [赵争鸣, 顾耀林](#)