

图形图像处理

一种光栅普适的LCD多视点立体图像合成方法

宋晓炜¹;杨蕾¹

中原工学院¹

收稿日期 2007-6-22 修回日期 2007-8-21 网络版发布日期 2008-1-1 接受日期

摘要 多视点立体图像合成很大程度上取决于多视点立体显示设备的类型。当前,基于光栅的LCD多视点自由立体显示设备最为常见,但目前缺乏针对这类显示器的通用合成方法。因此,提出了一种通用的多视点立体视频图像合成新方法,主要分为子像素判断准则、各视点子像素的子采样、子像素排列合成三部分。该方法从原理上考虑了光栅LCD多视点自由立体显示的各种可能情况,具有普适性和实用价值。通过具体实例验证了所提方法的正确性和可行性。

关键词 [光栅](#) [多视点](#) [立体图像](#) [合成](#)

分类号

DOI:

对应的英文版文章: [A7063292](#)

通讯作者:

宋晓炜 sxwtju@sohu.com; sxw-tju@163.com

作者个人主页: 宋晓炜 杨蕾

扩展功能

本文信息

- ▶ [Supporting info](#)
- ▶ [PDF \(649KB\)](#)
- ▶ [\[HTML全文\]\(0KB\)](#)
- ▶ [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“光栅”的 相关文章](#)
- ▶ 本文作者相关文章
 - [宋晓炜](#)
 - [杨蕾](#)