

短文

## 一个基于多边形轮廓的图像合成方法

徐军,叶澄清

浙江大学计算机系,杭州

收稿日期 2000-6-21 修回日期 网络版发布日期 接受日期

摘要

该文在讨论了试衣效果CAD的基础上,提出了一个颜色插值算法. 另外还给出了一个基于非均匀B-Spline的平面网格细分算法,解决了衣片的网格划分,纹理映射结果能逼真地反映衣服的褶皱、明暗、垂感,并且计算简单. 最后通过其在图像拼接中的应用表明了纹理映射算法的有效性.

关键词 [多边形轮廓](#) [图像合成](#) [颜色插值](#) [纹理映射](#)

分类号 [TP391](#)

## A Method of Image Composition Based on Polygon Contour

XU Jun, YE Cheng-Qing

Department of Computer Science, Zhejiang University, Hangzhou

Abstract

This paper proposes a color interpolation algorithm after a discussion on the garment effect simulation CAD. A 2D grid subdivision algorithm based on non-uniform B-Spline is given in this paper. It resolves piece subdivision and texture mapping. The algorithm has advantage of easy compute. The experiment results demonstrate the efficiency of these algorithms.

Key words [Polygon contour](#) [image composition](#) [color interpolation](#) [texture mapping](#)

DOI:

通讯作者

作者个人主页 徐军;叶澄清

### 扩展功能

本文信息

▶ [Supporting info](#)

▶ [PDF\(703KB\)](#)

▶ [\[HTML全文\]\(0KB\)](#)

▶ [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](#)

▶ [复制索引](#)

▶ [Email Alert](#)

▶ [文章反馈](#)

▶ [浏览反馈信息](#)

相关信息

▶ [本刊中包含“多边形轮廓”的相关文章](#)

▶ 本文作者相关文章

· [徐军](#)

· [叶澄清](#)