

图形图像处理

基于标准PC机的大数据实时体绘制算法研究

谢凯¹;杨杰²;朱跃敏³

湖南大学¹

上海交通大学²

法国国家科学研究中心³

收稿日期 2006-11-8 修回日期 2007-1-11 网络版发布日期 2007-4-27 接受日期

摘要 为了解决在标准PC机上对大数据进行实时体绘制的问题,提出了一种基于图形处理器的大数据高质量体绘制算法。该算法采用三维纹理映射作为核心的绘制算法,结合可见性测试、遮挡测试和模板测试来加快绘制速度。实验结果表明,对虚拟人体数据,可以在不损失图像质量的前提下,以可交互的速度进行绘制。

关键词 [体绘制](#) [三维纹理映射](#) [图形处理器](#)

分类号

DOI:

对应的英文版文章: [6117013](#)

通讯作者:

谢凯 xie_kai2001@sina.com; xie_kai2001@163.com

作者个人主页: 谢凯 杨杰 朱跃敏

扩展功能

本文信息

▶ [Supporting info](#)

▶ [PDF \(621KB\)](#)

▶ [\[HTML全文\]\(0KB\)](#)

▶ [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“体绘制”的 相关文章](#)

▶ 本文作者相关文章

· [谢凯](#)

· [杨杰](#)

· [朱跃敏](#)