

多媒体技术及应用

森林气候实时建模方法的研究

杨会君, 黄铝文, 何东健

(西北农林科技大学信息工程学院, 杨凌 712100)

收稿日期 修回日期 网络版发布日期 2007-5-18 接受日期

摘要 提出了一种半透明体建模方法: 对采集的图像学习生成过程纹理, 对纹理进行边界合成得到划分了颜色区域的图像, 对颜色区域边界进行扫描, 勾勒出图像的轮廓线网格, 并根据当前颜色为每个网格边界赋颜色值, 根据网格的颜色值生成三维模型。实验证明这种动态景物的建模方法能够满足虚拟场景实时绘制的要求, 而且具有很好的鲁棒性和连续性。

关键词 [动态纹理](#) [三维模型](#) [动态景物](#) [基于图像的绘制](#)

分类号 [TP391.41](#)

DOI:

对应的英文版文章: [071071c](#)

通讯作者:

作者个人主页: 杨会君; 黄铝文; 何东健

扩展功能

本文信息

- ▶ [Supporting info](#)
- ▶ [PDF \(191KB\)](#)
- ▶ [\[HTML全文\] \(0KB\)](#)
- ▶ [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“动态纹理”的 相关文章](#)
- ▶ 本文作者相关文章
 - [杨会君](#)
 - [黄铝文](#)
 - [何东健](#)