

软件技术与典型应用

在C#中结合OpenGL的NURBS曲面建模的实现

陈艳,周满元,徐玉刚

桂林电子工业学院计算机系

收稿日期 2005-12-22 修回日期 网络版发布日期 接受日期

摘要 NURBS方法因其表示法的同一性、形状控制灵活性,在曲面造型和重构中具有重要作用。目前,还没有在C#中开发OpenGL的标准和规范的方法。研究了在C#中利用平台调用结合OpenGL进行NURBS曲面快速建模的方法,获得了满意的结果,并在最后给出了实例。

Abstract NURBS is useful in surface creation due to its uniformity in representation and flexibility in shape control. There are not standards and formal methods to develop OpenGL in C# up to now. An approach of modeling NURBS surfaces in C# was proposed. P/Invoke and OpenGL were used to construct NURBS surfaces from data clouds. An example is also presented and good result is attained.

关键词 [NURBS曲面,平台调用,OpenGL,C# 语言](#)

Key words NURBS surface,P/Invoke,OpenGL,C# programming language

分类号

DOI:

通讯作者:

周满元 myzhou@gliet.edu.cn

作者个人主页: 陈艳;周满元;徐玉刚

扩展功能

本文信息

- ▶ [Supporting info](#)
- ▶ [PDF](#) (985KB)
- ▶ [\[HTML全文\]](#) (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“NURBS曲面,平台调用,OpenGL,C# 语言”的 相关文章](#)
- ▶ 本文作者相关文章

- [陈艳](#)
- [周满元](#)
- [徐玉刚](#)