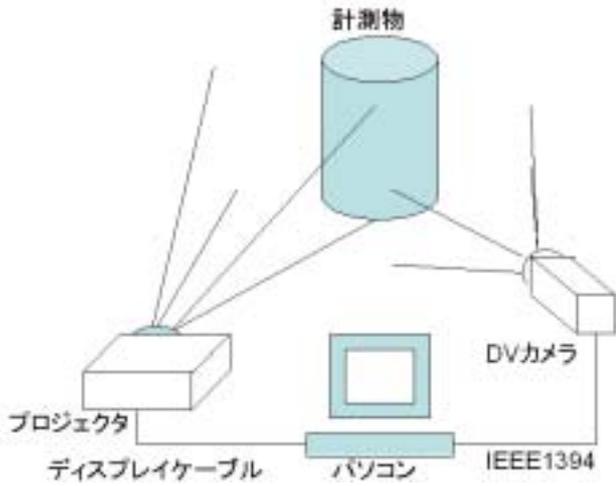


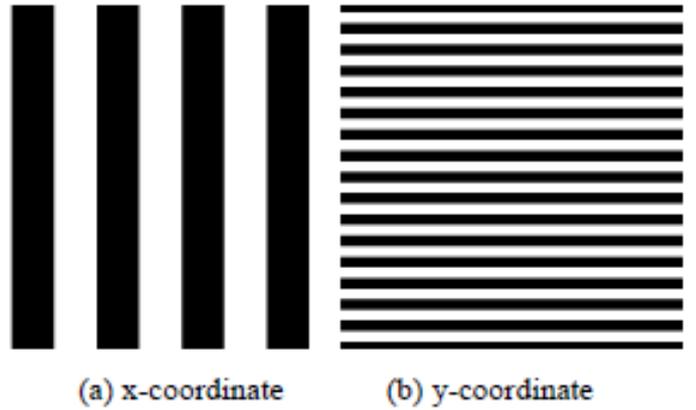
# プロジェクタ・カメラの自己校正による簡易な全周 3 次元形状の獲得システム

Web3D 用コンテンツ作成のための誰にでも扱いやすい 3 次元計測システムの提案

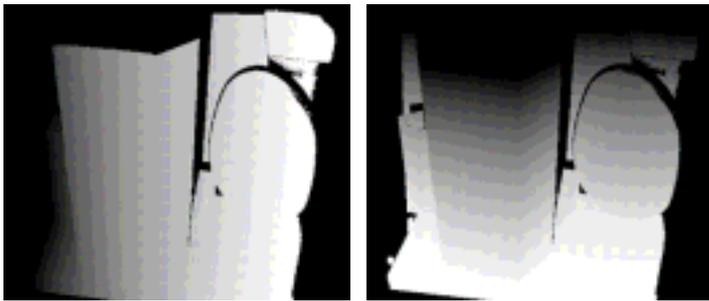
埼玉大学 / 榎本和史、猪瀬健二、川崎 洋・広島市立大学 / 森栄晃彦、古川 亮、



第 1 図 本システムの構



第 2 図 投影するパターン



第 3 図 構造化光を用いて空間コード化された画像



第 4 図 回転台



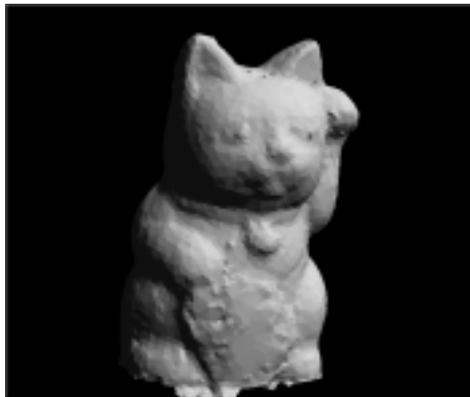
第 5 図 計測風景



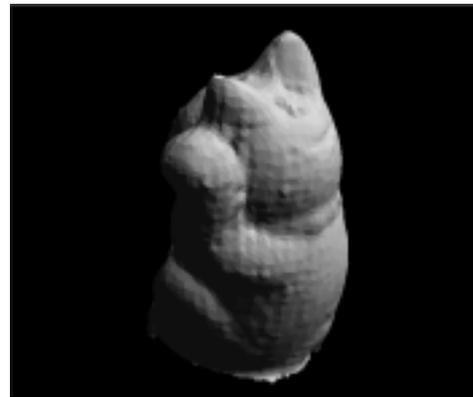
第 6 図 計測された 3 次元形状



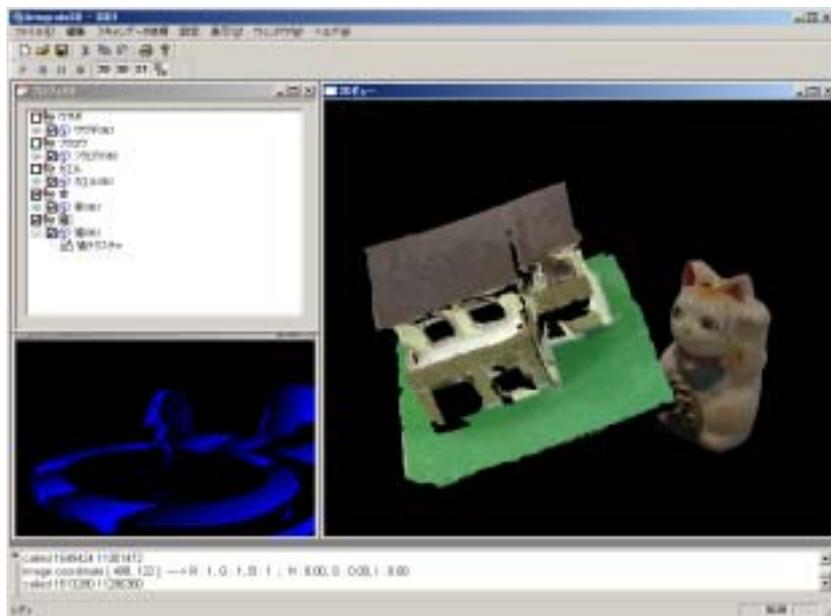
第7図 計測対象物(猫の置物)



第8図 得られた全周3次元形状



第9図 テクスチャが張られた全周3次元形状)



第10図 GUIの画面



第11図 ブラウザ上での表示例