

openMVG는 colored.ply
 openMVS는 옵션은 같음 Mesh는 .obj 기준, normal은 texture만 계산
 (resolution level = 2, max-face-area = 16, d = 6)

	Mask 미적용 부침가루		Mask 적용 부침가루	
OpenMVG	9분 30초	70,926 points	5분	31,785 points
Densify	35분	3,573,040 points	13분	1,571,445 points
ReconstructMesh	2분 30초	1,174,995 faces	1분	541,407 faces
RefineMesh	20분	412,851 faces	7분 30초	161,582 faces
TextureMesh	4분	412,851 faces	1분 30초	161,582 faces
Total	71분		28분	

OpenMVG

시간 : 9분 30초 → 5분 약 4분30초 감소 (약 47% 감소)

points : 70,926 points → 31,785 points (약 55% 감소)

Densify

시간 : 35분 → 13분 약 22분 감소 (약 63% 감소)

points : 3,573,040 points → 1,571,445 points (약 56% 감소)

ReconstructMesh

시간 : 2분 30초 → 1분 약 1분30초 감소 (약 60% 감소)

faces : 1,174,995 faces → 541,407 faces (약 54% 감소)

RefineMesh

시간 : 20분 → 7분 30초 약 12분30초 감소 (약 63% 감소)

faces : 412,851 faces → 161,582 faces (약 61% 감소)

TextureMesh

시간 : 4분 → 1분 30초 약 2분30초 감소 (약 63% 감소)

faces : 412,851 faces → 161,582 faces (약 61% 감소)

Total time : 71분 → 28분 (약 61% 감소)