

輪講

## 第4章

拡張現実感のための

コンピュータビジョン技術

2019/5/??

B4 住江 祐哉

# Contents

- 4.1 拡張現実感とは
- 4.2 カメラ幾何
- 4.3 既知な物体を用いたカメラの位置姿勢算出
- 4.4 未知な環境下におけるカメラの位置姿勢算出