
Team 12

Frédéric Blondeel	26h
Martijn Debeuf	35h
Toon Sauvillers	h
Dirk Vanbeveren	21h
Bert Van den Bosch	h
Seppe Van Steenberghe	1h

Inhoudsopgave

1	Introductie	2
2	Remap	2
3	Testen	2
4	Valkuilen	2
5	Besluit	2

1 Introductie

2 Remap

Doordat schermen in 3d gedraaid zijn is er nood aan een correctie van het perspectief. Dit is onder meer nodig voor het lezen van de barcode en het displayen van foto's. Het basis algoritme die hiervoor gebruikt wordt zal source en destination corners gebruiken. Deze corners zijn de start en eind hoeken, de foto zal dus naar de destination corners worden gerokken. Er zal per corner array een matrix worden berekent. De 2 bekomen matrices zijn vormen de transformatie matrix die elke destination pixel een kleur uit de source geeft.^[1] Een simpel algoritme zal over alle pixels (dit zijn width * height pixels) gaan en de correct kleur toevoegen.

3 Testen

4 Valkuilen

5 Besluit

Referenties

- [1] MvG. Redraw image from 3d perspective to 2d. <https://stackoverflow.com/questions/14244032/redraw-image-from-3d-perspective-to-2d>, 2016.