회의록

*2016.11.11 15:00~16:00*

여러 각도의 Mesh 합치기

MeshLab 이용

교수님께 MeshLab을 이용한 보간법 변경법, 불필요한 Vertex 삭제법, 메쉬 합치는 방법 배움.

Merge 하기 전에 노말벡터 계산해줘야 함.

# 호모그래피

체커보드 찍은 거리와 비슷한 거리에서 사진 촬영해야 해서 Texture 교체하면 고화질 RGBD 영상 획득 가능.

# 1차 목표

한 장면 찍어서 텍스쳐만 DSLR 카메라에서 얻은 것으로 교체해서 고화질 RGBD 영상 획득

잘 되면 3장 다른 각도에서 찍어서 메쉬 합친 360도 영상 혹은 2장 비스듬하게 찍어서 영상 획득.

다음 회의는 11월 18일 오후 3시부터

다음 회의에 텍스쳐에 대해서 더 이야기할 예정. 합쳤을 때 텍스쳐 어떻게 처리해야하는지, MeshLab에서 처리해주는지.