|  |
| --- |
| ESGi |
| Reconstruction d’une scène 3D depuis des données brutes |
| Mémoire 5éme Années |
|  |
| **Augustin GARDETTE – Pascal REMINY** |
| **9/30/2014** |

|  |
| --- |
| Dans ce document nous allons analyser les différentes techniques utilisées pour la reconstruction de Scène ou d’objets 3D. |

En bref (Introduction)

Dans ce mémoire nous allons analyser les différentes technologies qui sont disponible à l’heure actuelle pour la reconstruction de scène 3D à partir de donnée brute venant d’un appareil de capture. Nous axerons nos recherches sur trois types de reconstructions, dans une première partie nous nous focaliserons sur la reconstruction à partir d’une **simple image**, puis dans une seconde partie sur la **stéréographie** appliquée à la reconstruction d’une scène 3D, et pour finir la reconstruction 3D à l’aide de **Camera RGB-D**, type Kinect.

Chacune des parties sera traité suivant le même procédé, nous axerons dans un premier temps notre analyse sur une rapide description des techniques de collecte de données, puis sur le traitement de ces données que l’on peut récupérer grâce au appareil présenté plus haut, puis nous vous présenterons notre propre solutions de traitement de données que nous comparerons avec les solutions existante ( ?) .

Single Still Image

# Présentation

Pour cette technique une simple image est requise.

## Force

* N’importe quel type d’appareil de capture d’image

Stéréographie

Camera RGB-D

\*\*Pascal