**話す内容**

このような問題を解決する手法として、遠赤外域の反射像を使った手法を提案します

投影型拡張現実の投影物体は、どこからみても同じ明るさにみえるのが望ましい

投影物体は基本的には映り込み像のような鏡面反射がみられない拡散反射物体です

可視光域では拡散反射をしめすが、遠赤外域では、鏡面反射性を示す物体がある

遠赤外での映り込み像を利用して、現実の映り込みをやる

拡散反射の投影対象から直接映り込みを撮影できるため、○○がかいけつできます

それをどうやって質感再現に用いるかを説明します

RGB成分が復元出来てないという現状があって、導体と○○にしぼってやった

**References**

Matcap

<https://github.com/nidorx/matcaps>