



3-D 가 2 / 2 가 .

3

, , 3-D , , , ,

/ 3-D (stitching) , 3-D 3-D

3- (3-D) , (projection) (difference) , (phot  
o-sensitive pixel array) ,  
2 가 2 ( , 2 (intersection)  
(stereoscopic) )가 3-D

3-D ,  
가  
(surface contour deviation)  
(occlude)  
(mechanical displacement)  
(jigsaw puzzle)  
(fitting)  
-D ment)" / " (stiching)" 2 2  
3-D (interweaving) 3-D  
, / 3-D

3-D 가 2 / 2 가 .

1  
2 3-D  
3  
4a 4c

3-D

5  
6a 6d 2-D (patch)  
7  
8  
9  
10 2

3-D / , 3-D 3-D 가

3-D , ( , 3-D ) 1 3-D ,  
(10) 2 (12, 13)  
(12, 13) (14, 15) 3-D (16)  
(10) 3-D (12, 13) 3-D 3-D 가 가 가  
, ALU(arithmetic logic unit) (16) 3-D  
3-D , 3-D Delaunay's algorithm  
( , 3-D 3 ) )  
가  
(textural) , California, Mountain View Caligary  
가 , True Space ,  
(12, 13) , 3-D  
가 (12, 1  
3) (calibration) , 3-D  
가 , 3-D 3-D  
, 3-D 가  
3-D 2  
(stereoscopic matching)

가 가 가  
3-D , S/N 09/108,436, "Imaging Device Orie  
1998 6 30  
ntation Information Through Analysis of Test Images"  
2 3-D (10)  
(10) 3-D , (curvature) 가 3-D  
가 3-D , A B ,  
가 2 4a 4c  
, 3-D 가 2 가  
3 , 4a 4c가  
(31) 가 , , 1, 2, 3 ,  
3 4, 5, 6 4a  
(32) , A 가 3-D  
, 3-D  
가 B 2 , 2 3-D

4b (33) , 2 , , 4c , 1 , 가 .  
 1 2 X , 3 X-Y  
 , 3 X , 2 X , 3 X-Y , 4c  
 , 2 2 , 가 2  
 , " (region of overlap)" , 가  
 , (discrepancy),  
 3-D 2 가 2 (interweave)" , 2-  
 D (2-D) " " (non-planar)  
 가 2 (patch)가 가  
 2-D " " (51) (51) " (face)" ,  
 5 3 " " 3-D 2  
 가 가 가 가  
 , 3 " (inverse)" 가 2 , 6a  
 가 가 6b 가 가 가 ,  
 , 6c 6d , 가 가 2-D (53)  
 , 가 5 , " (hull)" , 가  
 , (crossing)가 (entrance)  
 2 2-D (exit) , 가 가 ,  
 , 2-D 가 , 2  
 2 가 가  
 7 가 , 2 (71-74) , 2 ( 2 )가 1 ,  
 ( 1 ) , 2 가 2 가  
 , 2 2-D 가 2  
 , 1 2-D 가 1 , 2  
 2-D 가 1 2 , 1  
 2-D , 가 2 1  
 1 가 2 2 1 (angularity)  
 가 2 , 1 2 가 2 , 1 2



- 3 1.  
(3-D) (aligning)  
가 2 3-D ,  
가 (locating) ; 2
- 1 2.  
3-
- 2 3.  
2
- 2 4.  
1 1 ,  
1 2 3 , 3 가 ;  
1 2 4 ;  
2 2 5 ;  
3 2 6 , 6 가 ,
5.  
가 ,  
가 가 2 3-D ;  
가 2 ; 2
- 5 6.  
3-
- 6 7.  
6 ,
- 3 8.  
(3-D) , 3-D  
가 가 2 (locating) ; - ,  
3- , - ; 2
- 1 1 ,  
1 3 , 3 가 ;  
1 2 4 5 ;  
2 2 5 ;

2 6 , 6 가 ,

9.

3-D 2 가 1 , 1 (hull edge) - ,  
2 , 1 2 (entry) 2 (exit) 1 - ;  
2 1 (face) ;  
1 1 2 (propagating) ;  
가 2 ;  
1 , 1 2 ;

10.

9 ,

11.

9 ,  
2 가 1 1 ,  
1 (patch) ;  
1 ;  
2 ;  
1 가 2 , 1 2  
1 ;  
1 가 2 , 1

12.

9 ,  
2 1  
1 2 (crossing) ;  
2 2

13.

9 ,  
2 1 가 가 1 ,  
2 2 ;

14.

9 ,

15.

14 ,  
1 2 ; (reverse e  
dge) ;  
2

16.

14 ,

17.

가 , , , ,  
2 가 1 1 - , ,  
2 (entry) 2 1 ; ,  
1 (exit) - ;  
2 1 ;  
1 가 2 ;  
 , 1 2

18.

19.

17  
2 , 가 1 1 ,  
1 ;  
1 ;  
2 ;  
1 가 2 , 1 2  
;  
2 가 2 , 1

20.

$$\begin{array}{ccccccc} 17 & & & , & & & \\ & & & & & & \\ & & & & & & \\ 1 & & 2 & & & & ; \\ & & 2 & & & 2 & \end{array}$$

21.

20, 1가 2가 ;

22.

17 ,

23.

24.

22 ,

25.

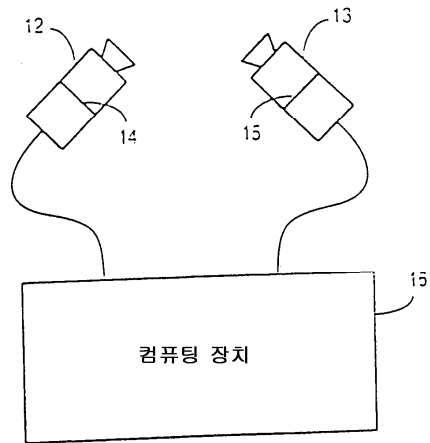


26.

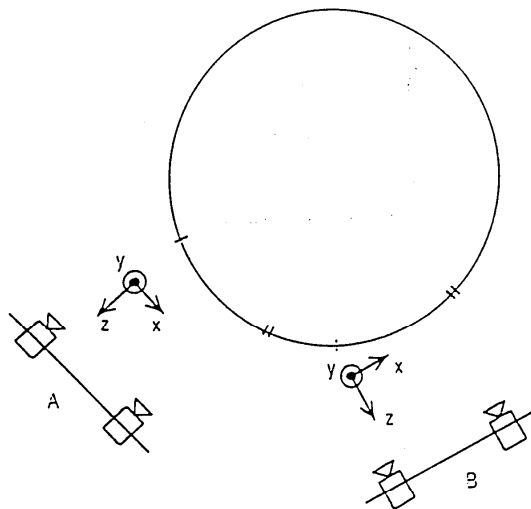
6  
1  
1  
1  
1  
2  
3  
3  
가  
4  
5  
6  
6  
가

1

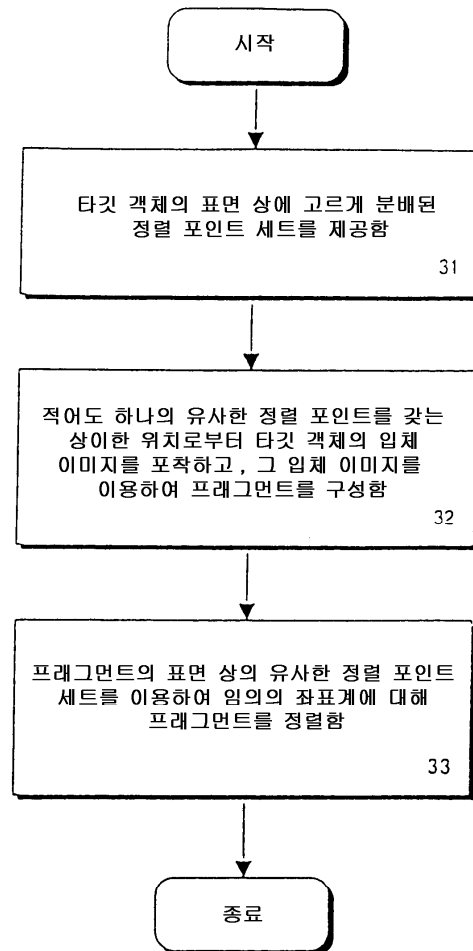
10



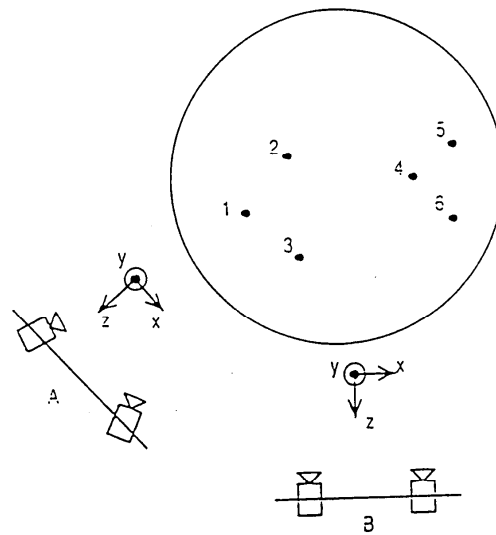
2



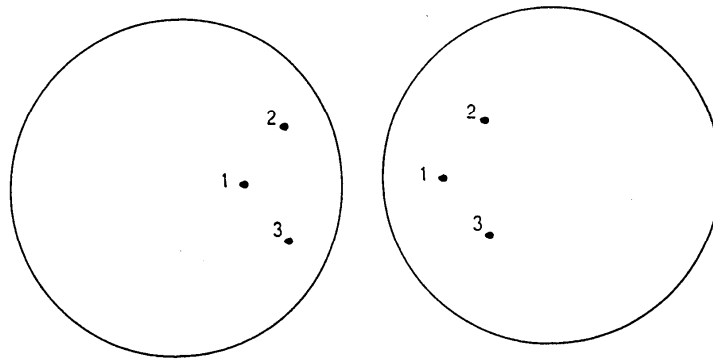
3



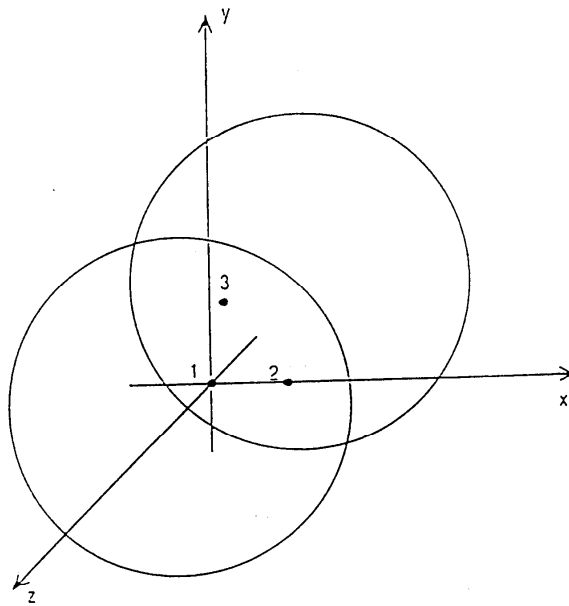
4a



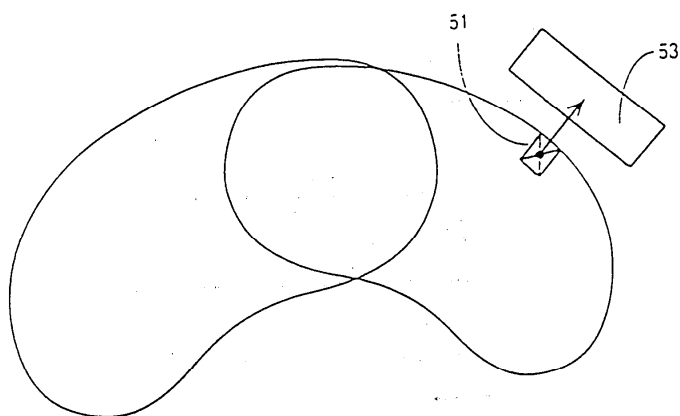
4b



4c



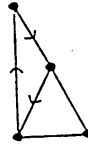
5



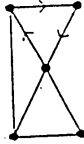
6a



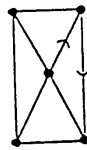
6b



6c



6d



7

스티칭될 2 개의 프래그먼트에서, 하나의  
프래그먼트를 제 1 프래그먼트로, 다른 하나의  
프래그먼트를 제 2 프래그먼트로 함

71

제 1 프래그먼트 내의 할 에지  
(제 1 할 에지)를 지정함

72

제 2 프래그먼트로 들어가는  
제 2 할 에지를 찾음

73

제 1 할 에지가 제 2 프래그먼트를  
나갈 때까지 제 1 할 에지 상에서의  
이동은 지속함

74

제 2 프래그먼트에서 검출된 제 2 할 에지에  
교차하는 제 2 프래그먼트에서 면을  
만들고, 그 면을 마킹함

75

제 1 프래그먼트와 오버랩되는 영역 내의  
제 2 프래그먼트에서 면을 전파하고,  
그 면을 마킹함.

76

마킹된 면을 제거함

77

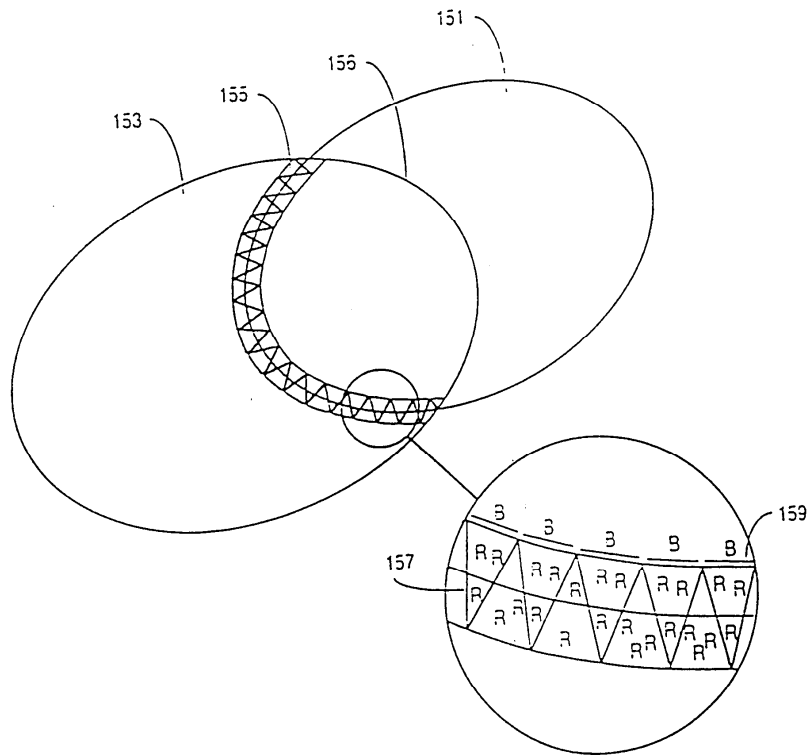
제 1 및 제 2 프래그먼트를 스티칭함

78

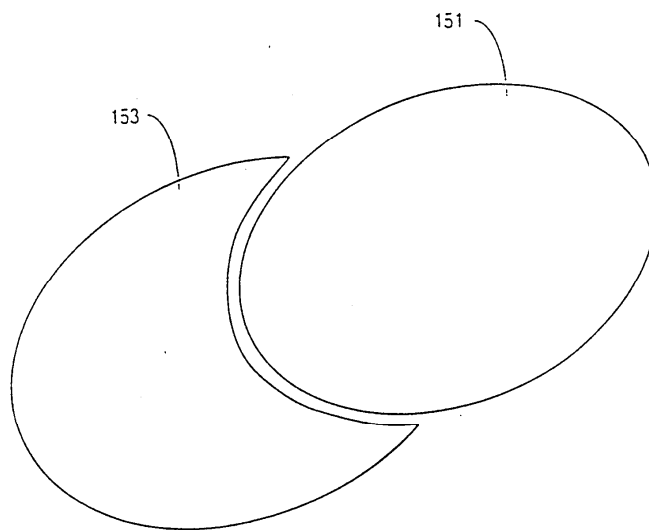
스티칭된 표면에 대해  
텍스처를 생성함

79

8



9



10

