

(19)
(12)

(KR)
(B1)

(51) . Int. Cl. 7
G06T 17/00

(45) 2003 12 18
(11) 10-0411527
(24) 2003 12 04

(21)	10-2001-7003640	(65)	2001-0075273
(22)	2001 03 21	(43)	2001 08 09
	2001 03 21		
(86)	PCT/US1999/21066	(87)	WO 2000/17751
(86)	1999 09 13	(87)	2000 03 30

EA : , , , , , , , ,

EP : , , , , , , , , , ,
 , , , , , , , , , ,
,

(30) 09/158,323 1998 09 22 (US)

(73) 2200

(72) 85226 5831

85044 3437

(74) *...the first time I ever saw a black man.*

(54) 3 - D

3-D 가 2 / 2 , 가

3

, 3-D , , , , ,

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

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

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

3-D 가 2 / 2 , 가

1
2 3-D
3
4a 4c

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

1998 6 30
ntation Information Through Analysis of Test Images"
2 3-D (10)
(10) 3-D
3-D
가
2
3-D
3
(31)
3
4, 5, 6
(32)
A
3-D
가
B
2
2
3-D
3-D
A (curvature) B
3-D
2
4a
4c
가
2
4a
4c
가
1, 2, 3
3-D
가
2
3-D

(57)

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

2

6

,

6

가

,

9.

3-D

2

가

1

,

(hull edge)

-

1

,

,

1

(entry)

2

1

(exit)

1

(face)

-

(propagating)

;

2

1

가

2

, 1

2

10.

9

,

11.

9

2

가

1

1

,

1

;

;

1

2

1

가

2

;

1

2

1

1

가

2

,

1

12.

9

2

,

(crossing)

1

,

1

2

2

;

13.

9

2

,

가 가

1

;

,

2

14.

9

,

15.

14

,

;

(reverse e

dge)

;

2

16.

14

,

17.

18.

19.

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

20.

17 ,
1 2 ,
2 2

21

20 ,
1 , 가 가
2 ;

22

17

23

22 ,
1 ; 2
;

24.

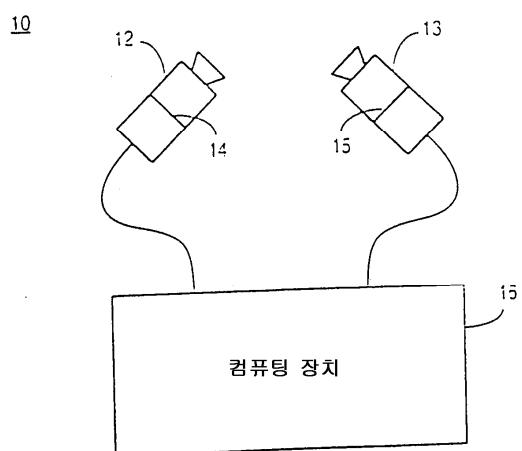
22

25.

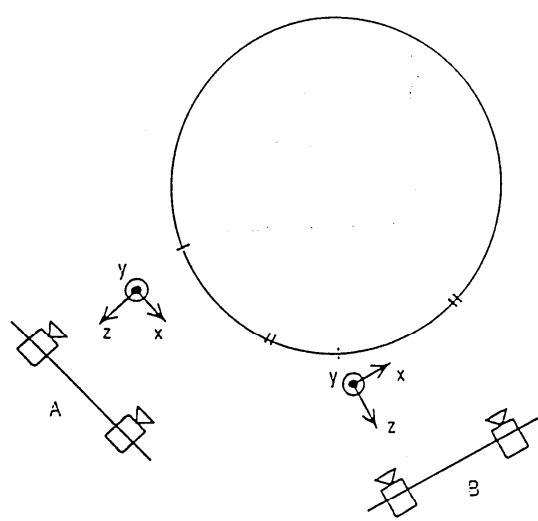
26.

6 ,
1 1 ; ;
1 1 2 3 , 3 가 ;
1 , 2 2 4 5 ; ;
2 2 6 , 6 가 ;
3 ,

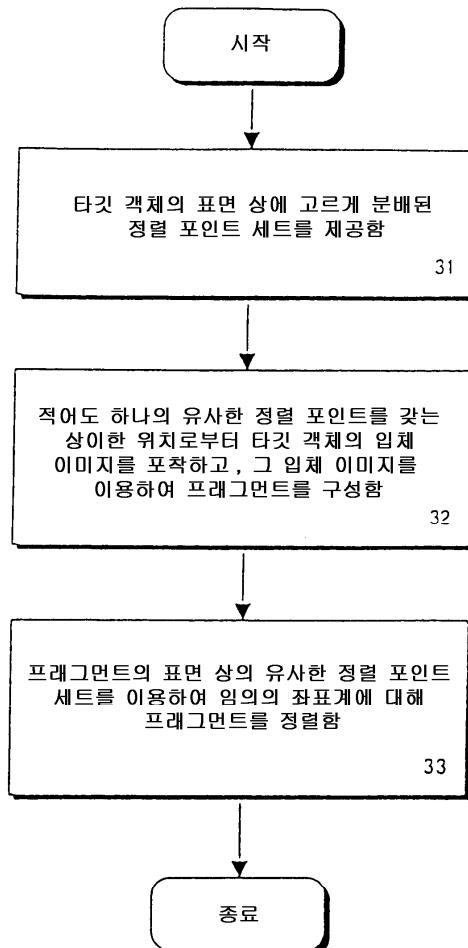
1



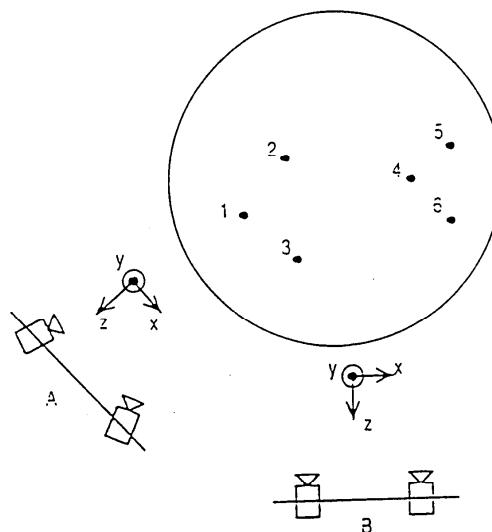
2

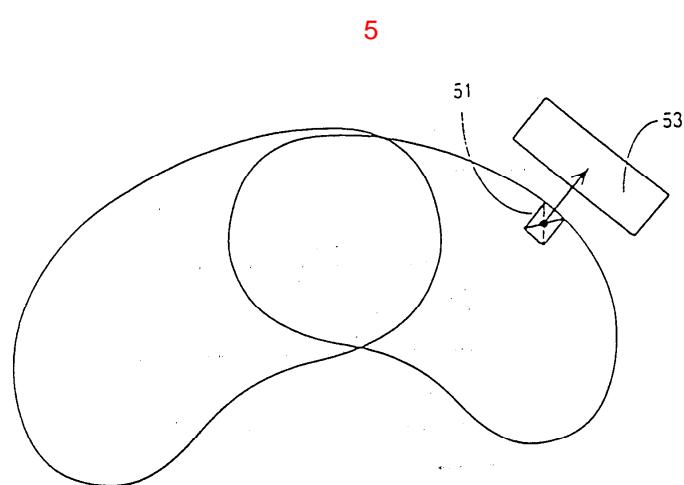
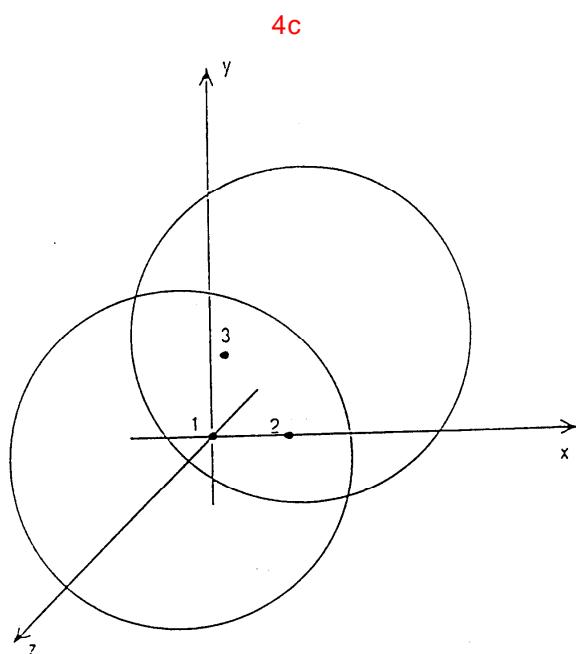
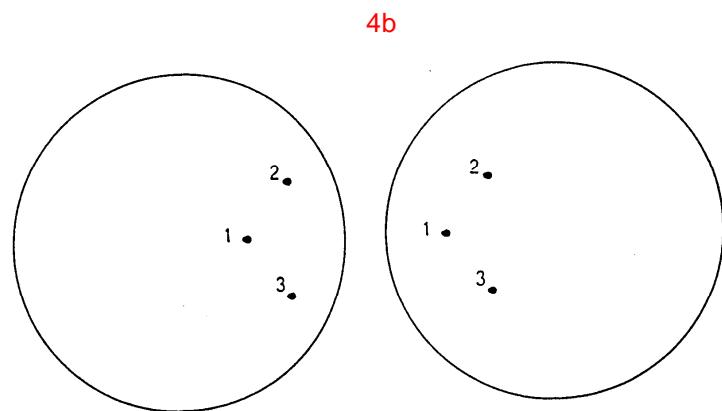


3

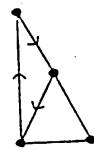


4a

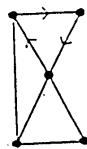




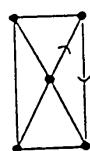
6b



6c



6d



7

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

71

제 1 프래그먼트 내의 헬 애지
(제 1 헬 애지)를 지정함

72

제 2 프래그먼트로 들어가는
제 2 헬 애지를 찾음

73

제 1 헬 애지가 제 2 프래그먼트를
나갈 때까지 제 1 헬 애지 상에서의
이동은 지속함

74

제 2 프래그먼트에서 검출된 제 2 헬 애지에
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

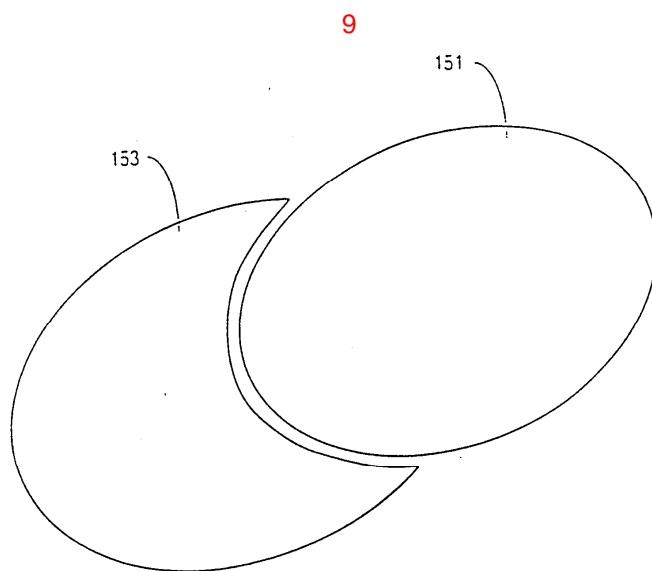
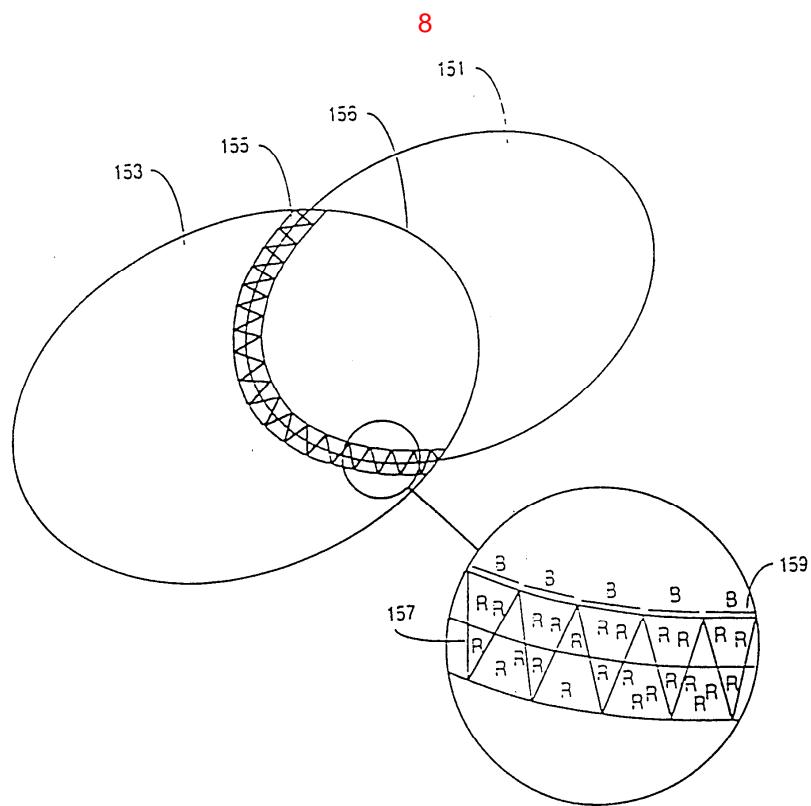
77

제 1 및 제 2 프래그먼트를 스티칭함

78

스티칭된 표면에 대해
텍스처를 생성함

79



10

