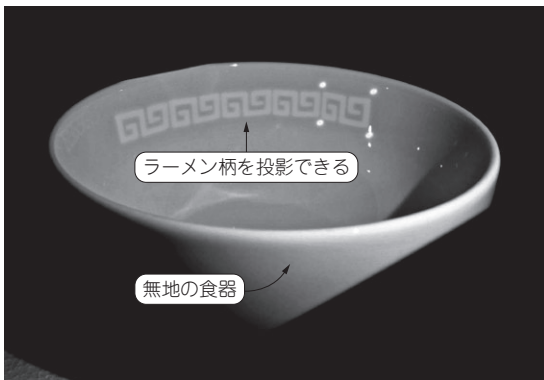


はじめての立体物投影

土井 伸洋



(a) ティーポットへの投影



(b) 食器への投影

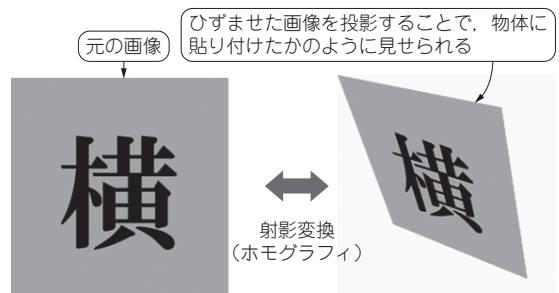


図1 射影変換を使うと正面から投影した画像を斜めに見せたり斜めから投影した画像を正面から見せたりできる

写真1 実験(第7章～第9章)でやること：立体物に画像を投影してみる…従来のディスプレイを超えたことができる!

本章からは、平面だけではなく、さまざまな立体物に画像や映像を貼り付けて投影する「プロジェクトン・マッピング」に挑戦します。

複数枚の画像に対してそれぞれ射影変換(図1)とい

う幾何変換を適用し、画像をひずませて投影することで、画像が立体物に貼り付いて見えるような処理を実現します(写真1)。

実験では、最小構成のプロジェクトン・マッピング・プログラムを作成し、処理やしくみをステップ・バイ・ステップで解説します。

まずはじめにプログラムの内部で生成した四角形を