

Reconstrucción de objetos 3D mediante técnicas SFM y obtención de texturas hiperespectrales

Francisco Díaz-Barrancas*, Halina C. Cwierz, Pedro J. Pardo, Ángel L. Pérez, M. Isabel Suero
University of Extremadura (Spain) *corresponding author: frdiaz@unex.es

1. ANTECEDENTES

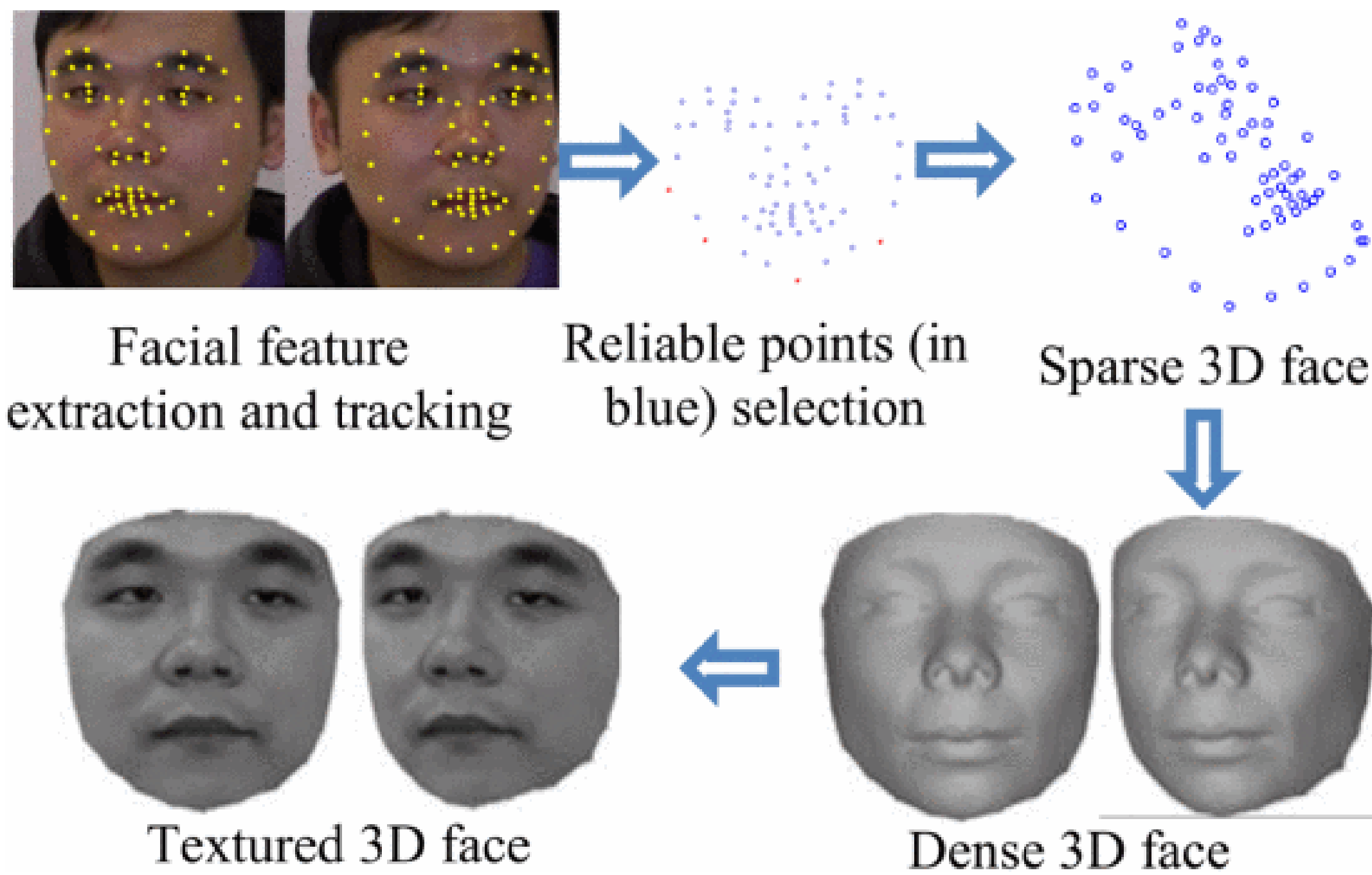


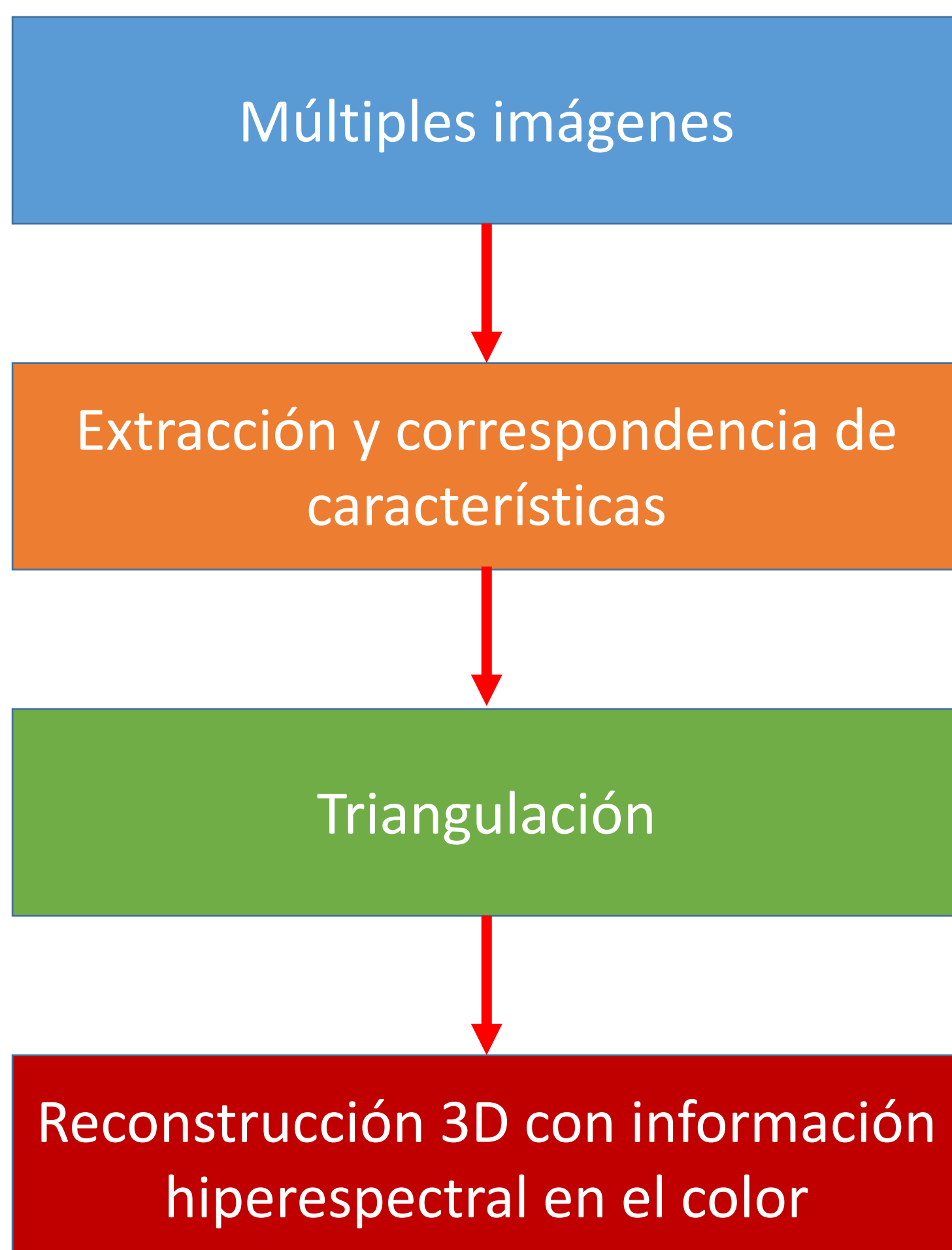
Fig 1. Yang, C., Chen, J., Xia, C., Liu, J., & Su, G. (2013, September). A SFM-based sparse to dense 3D face reconstruction method robust to feature tracking errors. In 2013 IEEE International Conference on Image Processing (pp. 3617-3621). IEEE..

2. METODOLOGÍA



Mediante la captura de fotos hiperespectrales desde diferentes ángulos podemos extraer información espectral para modificar el color del objeto.

3. MODIFICACIÓN EN EL SOFTWARE



4. RECONSTRUCCIÓN 3D CON INFORMACIÓN HIPERESPECTRAL

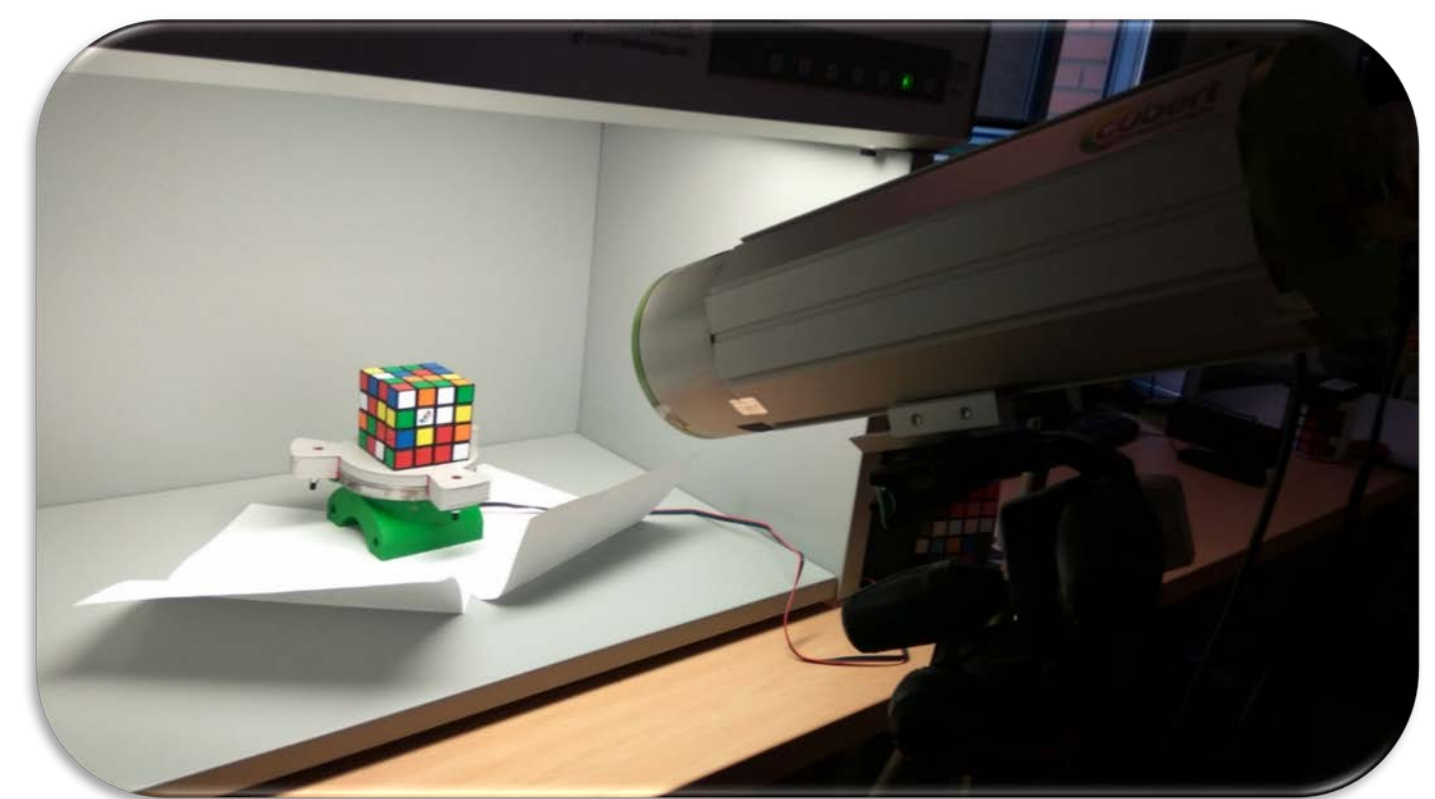


Fig.2. Montaje experimental para la captura de imágenes



Fig.3. Reconstrucción de la nube de puntos.



Fig.4. Reconstrucción 3D en escala de grises.



Fig.5. Reconstrucción RGB.

ACKNOWLEDGEMENTS

Este trabajo ha sido realizado gracias a las ayudas IB16004 y GR18131 de la Junta de Extremadura, parcialmente financiadas por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional.