

- Презентация КРИ2010.

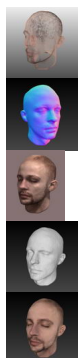


В данной презентации вы найдете подробно изложенные тезисы принципа фотограмметрической реконструкции, а также тонкости и нюансы работы с трехмерными данными после фотограмметрической реконструкции применительно к разработке компьютерных игр. Познакомьтесь с порядком подготовки и редактирования трехмерного точечного облака, методами регистрации и последующей триангуляции модели. Также будут показаны принципы редактирования больших массивов данных, методов оптимизации, а также приемы получения низко полигональных моделей пригодных для использования в игровых проектах.

[Скачать 13Mb презентацию Microsoft Power Point \(упаковано zip\) PP T](#)

[Скачать 3Mb презентацию в Pdf формате](#)

Здесь вы можете скачать примеры готовых моделей, использованных для демонстрации в презентации КРИ2010, с этапами работы и всеми необходимыми исходными материалами в доступных для просмотра форматах(OBJ, WRML, PLY). Ссылки для скачивания доступны ниже.



[Скачать \(упаковано zip\) модель головы человека с этапами производства](#)

[Скачать \(упаковано zip\) изображения этапов производства модели головы человека](#)



[Скачать \(упаковано zip\) модель церкви с этапами производства](#)

[Скачать \(упаковано zip\) изображения этапов производства модели церкви](#)

Для просмотра можно воспользоваться любым программным обеспечением поддерживающим формат PLY (Stanford Polygon File Format), OBJ или WRML(WRL).

Так же Вы можете загрузить бесплатную программу для просмотра Mesh Lab, перейдя [по этой ссылке](#) либо кликнуть по ссылке ниже.

[Загрузить Mesh Lab с сайта разработчика \(откроется в новом окне\)](#)

- **Видеодемонстрации**

- Демонстрация возможностей Depth Vision™PRO.

В разработке...

- Демонстрация возможностей Depth Vision™LITE.

В разработке...

- Демонстрация возможностей Depth Vision™ARCH.

В разработке...

- Демонстрация возможностей Depth Vision™MOVIE.

В разработке...