

Computer Vision SS09

6. Übungszettel: Marker Lokalisierung

16. Aufgabe (4 Punkte)

Erstellen Sie eine 3D-Welt einer Tiefgarage in OpenGL. Der Grundriss ist auf der Webseite abrufbar.

17. Aufgabe (4 Punkte)

Statten Sie markante Punkte (wie Säulen) mit Markern aus
Die Wahl der Marker bleibt Ihnen überlassen.

18. Aufgabe (2 Punkte)

Gestalten Sie die 3D-Welt von Navigierbar.

Abgabe: Vor Montag, 15.06