画像による 3 次元計測
実験手順書

1. 目的

- 画像計測の実際に触れ，コンピュータビジョンの要素技術を理解することを目標とする．映像センサおよび距離センサから画像を取得し，3 次元空間中の物体の形状などを計測する．
- 実験の目的を達成する方法を考え，グループのメンバーと協力して計画的に実施する姿勢を養う．
- 適切な報告書の書き方を学ぶ．

2. スケジュール

3 人程度で 1 グループを構成し，共同で実験する．レポート作成に備え，メモやデータ保存など，こまめに記録しながら実験を進めること．進捗を☑チェックしていこう．

- 1 日目：
  - ☐ 画像による 3 次元計測の予習事項を確認する．
  - ☐ 実験装置，センサの利用方法を確認する．
  - ☐ 基本課題開始．レポートのための記録をとる．
  - ☐ 各自，LACS の掲示板に作業記録を投稿する．
- 2 日目：
  - ☐ 基本課題を完了させる．
  - ☐ 発展課題について調査する．
  - ☐ 各自，LACS の掲示板に作業記録を投稿する．
- 3 日目：
  - ☐ 各自，基本課題までのレポートを提出し，担当教員または TA の添削を受ける．
  - ☐ 発展課題の実施．
  - ☐ 残したいファイルを LACS の掲示板に投稿する．
  - ☐ LACS の掲示板に作業記録を投稿する．
- 4 日目：
  - ☐ 各自，最終版のレポートを持参し，試問を受け，提出する．
  - ☐ 各自，最終版のレポートの PDF ファイルを LACS に提出する．

実験 4 日目に最終版のレポートを提出できるように，主な実験の作業は 3 日目までに終了し，必要なデータや資料をそろえること．

3.　実験装置

3.1 ハードウェア

- RealSense

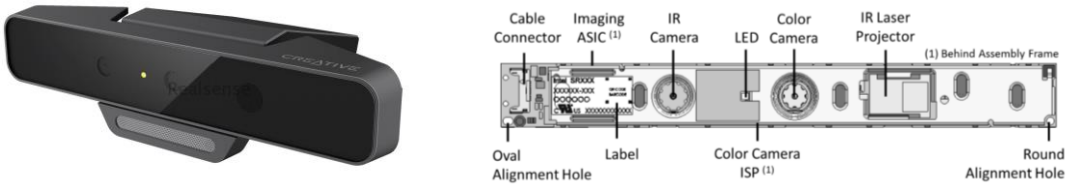

図 1　RealSense SR300. 左 : 外観, 右 : 内蔵のセンサの一部 (製品データシートから抜粋).

RealSense（リアルセンス）は，ジェスチャーなどによる PC の入力装置として Intel から提供されている 3 次元計測デバイスと開発キットである．RealSense デバイスは赤外ライトのプロジェクタと赤外カメラを備えており，能動的ステレオ法で 3 次元物体の形状を計測する．可視光カメラとマイクも搭載しており，PC に USB 接続して計測データを取得できる．

- PC 一式

図 2　PC 一式．左：PC（Dell Mobile Precision 3510），右：起動用 USB メモリ（128GB）.

- PC（Dell Mobile Precision 3510，Core i7-6820HQ 2.7GHz，8GB，15.6 型 1,920×1,080）
- ワイヤレスマウス
- 起動用 USB メモリ（SanDisk SDCZ88-128G Extreme Pro，Ubuntu 16.04LTS）

3.2 ソフトウェア

起動用 USB メモリには Ubuntu 16.04LTS がインストールされている．RealSense センサを接続して実験できるように，Cross Platform API（librealsense），OpenCV，MeshLab などがインストール済みである．

- Intel RealSense Cross Platform API (librealsense)
  （https://github.com/IntelRealSense/librealsense）
  Linux，Windows，Mac OS X で RealSense デバイスを使用可能にするドライバとライブラリ. RealSense デバイスからカラー画像, 深度画像, カメラパラメータなどを取得する機能を提供する．Intel RealSense SDK とは異なり，コンピュータビジョンの機能やジェスチャー認識などのアプリケーションは含まれていない.

- OpenCV（http://opencv.org/ ，https://github.com/opencv）
  オープンソースのコンピュータビジョン向けライブラリ．画像に関する入出力，画像処理，画像構造解析，モーション解析，パターン認識，機械学習など，多くの関数を提供する．インテル（’98～’08），Willow Garage（’09～’12），Itseez（'12～’16）によって主に開発されてきた.

- MeshLab（http://www.meshlab.net/）
  3 次元の点群（ポイントクラウド）を可視化するソフトウェア．GUI による点群の編集や, 表面再構成（surface reconstruction）も可能である.

- 実験用のプログラムおよび資料
  `/home/user/Sample_librealsense/*`　　サンプルプログラム（ 基本課題(1) ）
  これ以外のファイルは `git` で入手できます.

```
$ git clone https://github.com/tsakailab/cisexpkit.git
```

  `Experiment/*.cpp`　　C++ソースコード（ 基本課題(2), (3), (4) ）
  `Document/*`　　資料や説明書.

3.3 その他の器具

- 巻尺，計測対象物体など．壊さないように，丁寧に扱うこと.

4. 実験手順

下記に従って「基本課題」と「発展課題」に取り組む．実行・確認したことはすべてレポートで報告する．レポートに書かれていない事項は実行・確認しなかったものとして評価するので注意せよ．済んだ実験には☑チェックを記入しよう.

実行【グループ】と記載されている課題はグループで共同して行ってよい．それ以外は必ず各自で実行し，グループのメンバーで確認し合うこと.

4.1　起動と終了【グループ】

- ワイヤレスマウスの USB レシーバ，起動用 USB メモリを PC に挿入する．
- 電源を接続し，Ubuntu を起動する．もし Windows が起動してしまったら，何もせずに終了し，起動しなおすこと．
- ログインしたら，RealSense デバイスを USB 接続し，課題に取り組む．
  ユーザ名：user　　パスワード：password
- 課題の作業が終わったら，画面右上の終了ボタンからシャットダウンする．

4.2　基本課題

(1) librealsense のサンプルプログラムの実行と考察　　（～15:00）

Intel RealSense Cross Platform API (librealsense) Developer's Guide
https://software.intel.com/sites/products/realsense/camera/developer_guide.html
の Samples 以降の解説を読みながら，以下のサンプルプログラムを実行する．実行結果の報告だけでなく，RealSense から得られるデータの種類や仕様，性質について調査・考察する．

☐ `cpp-capture`

- ➢Q１　何のカメラが搭載され，どのような画像が得られるか．
- ➢Q２　深度画像には画素の欠損がある．どこがなぜ欠損しやすいか．
- ➢Q３　カラー画像と深度画像は視点と視野が異なる．どのように違うか．

ヒント：　Alt + PrtSc で実行画面をキャプチャし，レポートで図説するとよい．
ヒント：　実行中に 'c' や 'd' を押してみる（ソースコード 75～76 行目）．

☐ `cpp-config-ui`

- ➢Q４　右上の"Start Capture"を押し，MOTION RANGE と CONFIDENCE THRESHOLD のスライドを動かすと，何がどう変わるか．

ヒント：　'motion vs range tradeoff'（Camera Specifications - GitHub）

(2) カラー画像と深度画像の表示，保存　　（15:00～16:30）

Intel RealSense Cross Platform API (librealsense) Documentation: OpenCV Tutorial
https://github.com/IntelRealSense/librealsense/blob/zr300_documentation/doc/stepbystep/getting_started_with_openCV.md
に掲載されているソースコードを利用する．

☐ Displaying Color Frame のソースコードを `BGR_sample.cpp` として保存する．

- ソースコードを読み，RealSense デバイスからカラー画像と深度画像を取得・表示する方法，および OpenCV を用いて画像を表示する方法を理解する．
- コンパイル，実行し，動作を確認する．

```
$ g++ -std=c++11 BGR_sample.cpp -lrealsense -lopencv_core
-lopencv_highgui -o BGR
```

☐ BGR_sample.cpp に以下の変更を施して BGR_sample_save.cpp を作成する.

- imshow の行を imwrite("color00.png", color); に変更する.
- waitKey(0); を削除する.
- コンパイル方法 :

```
$ g++ -std=c++11 BGR_sample_save.cpp -lrealsense -lopencv_core
-lopencv_highgui -lopencv_imgcodecs -o BGR_save
```

☐ BGR_sample.cpp に以下の変更を施して BGR_sample_show.cpp を作成する.

- for 文を while(waitKey(1) != 'q') に変更し，imshow まで{}で囲む.
- namedWindow と waitKey の行を削除する.
- コンパイル方法 :

```
$ g++ -std=c++11 BGR_sample_show.cpp -lrealsense -lopencv_core
-lopencv_highgui -o BGR_show
```

☐ BGR_sample_show.cpp から以下のように BGR_Depth_show.cpp を作成する.

- dev->start() の前に，下記のように深度画像ストリームを設定する.

```
dev->enable_stream(rs::stream::depth, 640, 480,
                                        rs::format::z16, 30);
```

- 深度画像の画素値をメートル単位に換算するための定数を取得する.

```
float scale = dev->get_depth_scale();
```

- while 文中の適当な箇所に下記を追加する.

```
Mat depth(Size(640, 480), CV_16UC1,
   (void*)dev->get_frame_data(rs::stream::depth)); //(*1)
Mat gray_depth;
depth.convertTo(gray_depth, CV_8UC1, 255*scale, 0);
imshow("Depth Image", gray_depth);
```

- コンパイル方法 :

```
$ g++ -std=c++11 BGR_Depth_show.cpp -lrealsense -lopencv_core
-lopencv_highgui -lopencv_imgproc -o BGR_Depth_show
```

➢ Q５　librealsense や OpenCV で提供されている関数を main 関数内で使っている．重要な関数の機能を調べ，main 関数の動作の流れをレポートで解説せよ.

➢ Q６　深度画像 depth は，画面表示できる濃淡画像 gray_depth へどのように変換されているか．gray_depth の画素値と深度の関係を説明せよ.

➢ Q７　上記の(*1)の行で rs::stream::depth_aligned_to_color に変更すると，どのような深度画像が得られるか.

(3) 画像の点に対応する 3 次元空間の点の計算(逆透視投影)(16:30～2 日目 14:30)


図 2 多面体.

- ☐ ソースコード `clickXYZ.cpp` を読み，逆透視変換する関数 `Zuv_to_XY` を完成させる．また，コンパイル，実行し，動作を説明する．
- ☐ 机や床など，同一平面上にある異なる 3 点の座標を計測し記録する．また，この 3 点から，平面の法線の向きを表す単位ベクトル（単位法線ベクトル）を算出する．
- ☐ 図 2 のような適当な多面体の異なる 2 平面の法線をそれぞれ求め，面のなす角を求める．また，求めた値が適切であるか評価する．

ヒント：計測は，条件を一切変えずに反復試行し，平均やばらつきなどで統計的に評価すべきである．誤差は対象物の姿勢やセンサとの位置関係などに依存しうる．

- ➢Q８　計測の対象とした面のなす角を θ とする．余弦 $\cos\theta$ の真値を求めよ．
- ➢Q９　「正確度（accuracy)」と「精度（precision)」とは何か．
- ➢Q10　計測した $\cos\theta$ または θ の正確度と精度を示せ．
- ➢Q11　正確度・精度を損なう誤差の原因をそれぞれ挙げ，改善方法を提案せよ．

(4) ポイントクラウドの取得　(14:30～16:00)


図 3 適当な物体.

- ☐ ソースコード `PointCloud.cpp` を読み，逆透視変換する関数 `Zuv_to_XY` を完成させる．
- ☐ `PointCloud.cpp` をコンパイル，実行し，生成されたポイントクラウドファイル `xyzrgb00pc.ply` をエディタで開いて内容を確認する．
  - ➢Q12　ポイントクラウドファイルには何がどのように記録されているか．
- ☐ MeshLab で `xyzrgb00pc.ply` を開いてポイントクラウドを可視化する．様々な視点からポイントクラウドを観察し，点の分布や欠落の様子を観察する．
- ☐ MeshLab の機能を使って 2 点間の距離を測ることができる．図 2 や図 3 のような適当な物体について大きさを計測し，実物の大きさと計測値を比較した「正確度」，計測値のばらつき「精度」を調べる．また，誤差の傾向や原因を考察する．

ヒント：プログラム中で深度画像の画素値をメートル[m]の値に換算している．

- ➢Q13　カメラに対して，どの位置・どの向きの 2 点間の距離に大きな誤差が生じやすいか．その誤差の原因から，実際の誤差の大きさを説明せよ．

4.3　発展課題：平面の検出と応用【グループ】

RealSense を用いて机や床などの平面を検出し，物体の一部と平面（例えば適当な物体の頭頂と机）の間の距離を計測する．更にこれを応用して，一定の水深まで水没したような画像を作ってみよう．レポートは次の(a)～(c)の観点から評価する．

(a) 平面検出と距離計測の原理を解説できていること．

(b) 原理に基づき水没画像の作成方法を設計していること．

(c) 同様の実験結果を再現するための条件および理由を十分に明記していること．

つまり，試行錯誤的に実験結果を創作しただけでは評価しない．サンプルコードに実装されている平面検出と距離計測の原理を踏まえ，検出の誤差，計測の誤差が生じる原因も考察していること．また，なぜ水没画像を作成できるのか，より水没らしい画像が得られる条件は何か，水没らしい画像にするための工夫等も丁寧に説明してほしい．

(1) 平面の検出と距離の計測　　(16:00～3 日目 14:30)

- ☐ ソースコード `Plane.cpp` を読み，逆透視変換する関数 `Zuv_to_XY` を完成させる．
- ☐ `Plane.cpp` をコンパイル，実行し，検出された平面に該当する画素の画素値が加工された画像（例：図 4 左）が表示されることを確認する．
- ☐ `'d'` を押すと，平面から最も遠い物体の一点と距離が表示されることを確認する．
- ☐ 図 4 右のように物体の高さを測り，誤差を考察する．

ヒント：平面の方程式や，点と平面の距離を計算する方法を思い出そう．

ヒント：「検出」の誤りは，誤検出（false positive detection）と検出漏れ（false negative detection）の 2 種類ある．

- ➢ Q14　ソースコード `Plane.cpp` から，平面検出と距離計算の仕組みを読み取り，数理的に解説せよ．
- ➢ Q15　「誤検出（false positive detection）」と検出漏れ「(false negative detection)」とは何か．その例を示し，原因と根拠を述べよ．

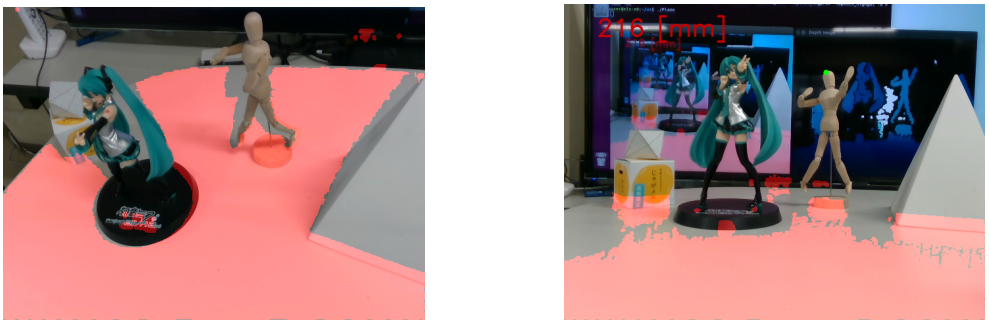

図 4　平面の検出と距離の測定．左：平面に該当する画素を赤く着色している．右：平面から最も遠い物体の点(緑で示された点)までの距離[mm]を画像の左上に表示している．

(2) 水没画像の作成　　(14:30〜16:00)

- □ ソースコード Plane.cpp に実装されている平面検出と距離計算の仕組みを応用して，一定の水深まで水没したような画像（例：図 5）を作成する方法を設計する．ただし，設計が完了するまで，コーディングはしないこと．
  - ➢ Q16　設計した方法でなぜ水没画像が作成できるのか説明せよ．
  - ➢ Q17　想定した使い方・使用条件を理由と共に述べよ．
- □ 設計後，設計どおりに水没画像を作成・表示するプログラム Dam.cpp を作成する．ソースコード Plane.cpp をもとに作成するとよい．
- □ Dam.cpp をコンパイル，実行し，生成・表示された画像を確認する．
  - ➢ Q18　設計時の予想どおりの結果が得られたか．予想と異なる点と，考えられる原因を述べよ．

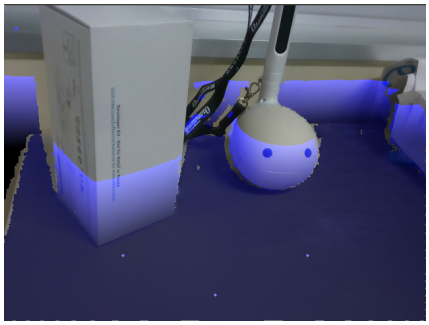

図 5 水没画像の例．

- □ 初めの設計を見直し，方法にひとつだけ修正を施してよい．
  - ➢ Q19　水没らしい画像にするため，どのような修正・工夫を施したか．

(3) 議論

- □ 平面検出や距離計算を参考に，画像による 3 次元計測の応用の可能性について，グループのメンバーと自由に議論する．
  - ➢ Q20　応用例をひとつ提案せよ．その応用が部分的にでも実現可能であると言える説得力のある根拠（計算方法の概要，参考文献等）を用意せよ．

5. その他

- わからないこと，知らないことがあったら放置せず，積極的に調べたり，教員や TA に相談しよう．
- 実験室では無線 LAN からインターネットを利用できる．実験中の調査やデータの保存などに活用してよい．
- 実験 4 日目終了後，起動用 USB メモリに保存したファイルやデータは消去される．必要であれば，インターネットや私物の USB メモリなどを利用して保存すること．