

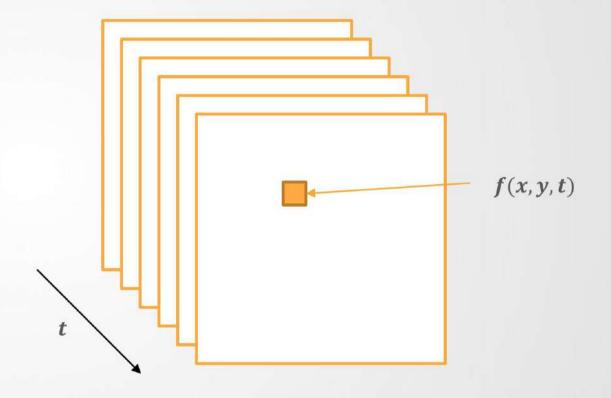




Video



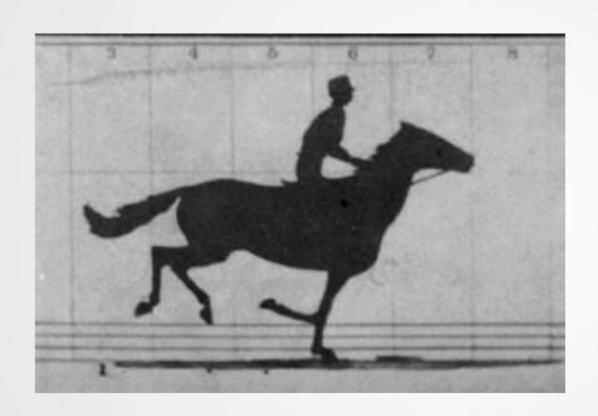
- A video is a sequence of frames captured over time
- Now our image data is a function of space (x, y) and time (t)



MSc. Edwin Salcedo

Video





Los humanos a menudo estamos interesados en el movimiento en lugar de los detalles menores de las figuras en el video.

Aquí surge el término FPS (fotogramas por segundo).

f(x, y, t)

Movimiento



A veces, el movimiento es la única pista...



MSc. Edwin Salcedo

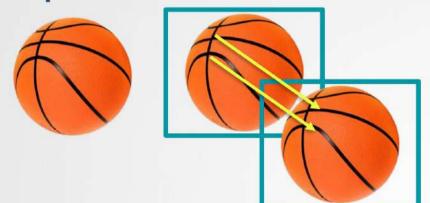
Usos del movimiento en la visión artificial



- Reconocimiento de gestos con las manos
- vehículos autónomos
- reconstrucción de formas 3D
- Aprendizaje y seguimiento de modelos dinámicos
- Reconocimiento de eventos y actividades
- Aprendizaje autosupervisado y predictivo
- ¿Robótica?



Optical flow



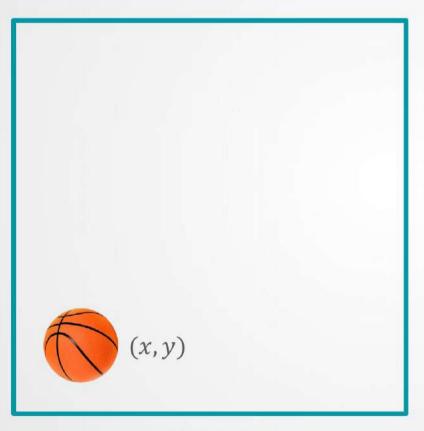


Suposiciones

Las intensidades de píxeles en un objeto se mantienen constantes entre fotogramas Los píxeles vecinos tienen un movimiento similar

Motion vector





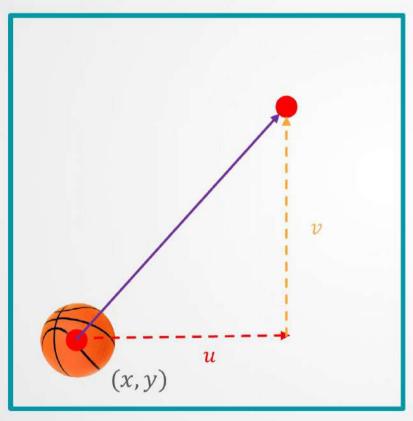


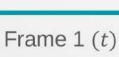
Frame 1

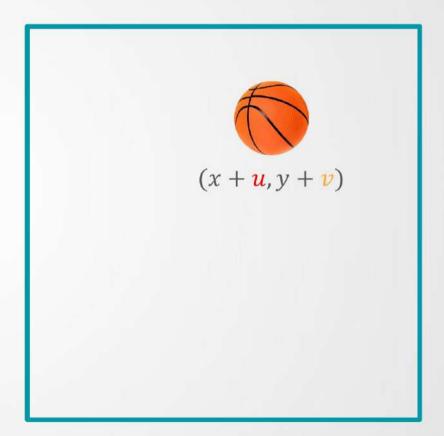
Frame 2 MSc. Edwin Salcedo

Motion vector





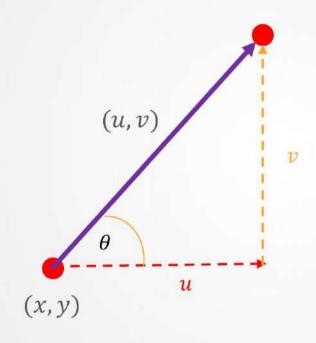




Frame 2 (t+1)MSc. Edwin Salcedo

Motion Vector





Magnitud

$$a^2 + b^2 = c^2$$

Dirección

$$\theta = tan^{-1}(\frac{opuesto}{adyacente})$$

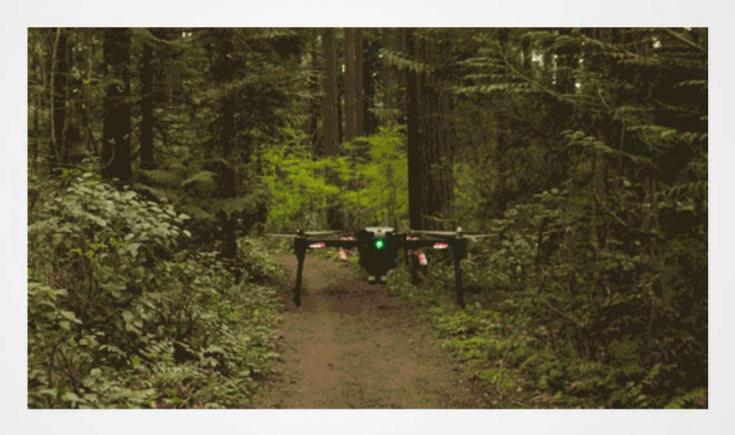
Funciones de seguimiento



Frame 1 Frame 2 Frame 3

Aplicación en la navegación





Into the Woods: This Drone Goes Where No GPS Can https://blogs.nvidia.com/blog/2017/06/09/drone-navigates-without-gps/c. Edwin Salcedo