

**SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY**

Evidenčné číslo: FEI-100863-111119

**POROVNANIE SPRACOVANIA 3D DÁT ANALYTICKÝM
METÓDAMI A NEURÓNOM VÝMI SIEŤAMI**
BAKALÁRSKA PRÁCA

Študijný program: Robotika a kybernetika

Názov študijného odboru: kybernetika

Školiace pracovisko: Ústav robotiky a kybernetiky

Vedúci záverečnej práce: Ing. Miroslav Kohút

Bratislava 2023

Maroš Kocúr



ZADANIE BAKALÁRSKEJ PRÁCE

Autor práce:
Študijný program:
Študijný odbor:
Evidenčné číslo:
ID študenta:
Vedúci práce:
Vedúci pracoviska:
Miesto vypracovania:

Maroš Kocúr
robotika a kybernetika
kybernetika
FEI-100863-111119
111119
Ing. Miroslav Kohút
prof. Ing. Jarmila Pavlovičová, PhD.
Ústav robotiky a kybernetiky

Názov práce:

Porovnanie spracovania 3D dát analytickými metódami a neurónovými sietami

Jazyk, v ktorom sa práca vypracuje:

slovenský jazyk

Špecifikácia zadania:

Na základe rastúcej potreby práce s 3D dátami dochádza k neustálemu testovaniu a výskumu nových možností algoritmov. Súčasná práca sa venuje algoritmu RANSAC pomocou ktorého je možné matematicky opísať rôzne zoskupenia bodov. Modely je následne možné použiť pri ďalšom spracovaní 3D dát. Cieľom práce je porovnať analytickú metódu implementácie RANSAC modelu s jeho rozšírením, ktoré implementuje aj modely neurónových sietí na dosiahnutie lepších výsledkov.

Úlohy:

1. Popište a analyzujte základnú problematiku práce s 3D dátami a neurónovými sietami.
2. Analyzujte algoritmus RANSAC a možnosti jeho rozšírenia pomocou NN modelu.
3. Implementujte vami vybrané algoritmy.
4. Otestujte implementované algoritmy na zvolených dátach.
5. Zdokumentujte a vyhodnotte výsledky.

Termin odovzdania práce:

02. 06. 2023

Dátum schválenia zadania práce:

12/08/2022

Zadanie práce schválil:

doc. Ing. Eva Miklovičová, PhD.
garantka študijného programu

ANOTÁCIA

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE
FAKULTA ELEKTROTECHNIKY A INFORMATIKY

Študijný program:	Robotika a kybernetika
Autor:	Maroš Kocúr
Bakalárska práca:	Porovnanie spracovania 3D dát analytickým metódami a neurónovými sietami
Vedúci záverečnej práce:	Ing. Miroslav Kohút
Miesto a rok predloženia práce:	Bratislava 2023

Práca sa zameriava na porovnanie algoritmu RANSAC a rozšírenie algoritmu o neurónovú siet'. Algoritmy sa porovnávali na 3D dátach pomocou knižnice Point Cloud Library a rozšírenie bolo realizované pomocou implementácie SPFN (Supervised Fitting of Geometric Primitives to 3D Point Clouds). Výstupy práce sú opisy jednoduchých telies ako sú valce, gule, kužeľe.

Kľúčové slová: RANSAC, PCL, neurónová siet'

ABSTRACT

SLOVAK UNIVERSITY OF TECHNOLOGY IN BRATISLAVA
FACULTY OF ELECTRICAL ENGINEERING AND INFORMATION TECHNOLOGY

Study Programme:	Robotics and cybernetics
Author:	Maroš Kocúr
Bachelor's thesis:	Comparison of 3D Data Processing by Analytical Methods and Neural Networks
Supervisor:	Ing. Miroslav Kohút
Place and year of submission:	Bratislava 2023

This thesis focuses on the comparison of the RANSAC algorithm and the extension of the algorithm to a neural network. The algorithms were compared on 3D data using the Point Cloud Library and the extension was implemented using the SPFN (Supervised Fitting of Geometric Primitives to 3D Point Clouds) implementation. The outputs of the work are descriptions of simple solids such as cylinders, spheres, cones.

Keywords: RANSAC, PCL, neural network

Pod'akovanie

S hlbokou vd'ačnosťou by som sa chcel pod'akovat' Ing. Miroslavovi Kohútovi za ochotu, nájdený čas a odborné vedenie počas riešenia bakalárskej práce. Taktiež by som sa chcel pod'akovat' Ústavu robotiky a kybernetiky, za nadobudnúte informácie počas bakalárskeho štúdia, ktoré mi pomahali riešiť problémy s prácou. Ďalej by som sa chcel pod'akovat' Ing. Michal Tölgessy, PhD. za poskytnutie hľbkovej kamery, s ktorou som mal možnosť pracovať.

Obsah

Úvod	10
1 Point Cloud	11
1.1 General	11
1.2 Použitie	11
1.3 Konverzia do 3D povrchu	11
2 Neurónové siete	12
2.1 História	12
2.2 Čo je Neural Network (neurónové siete) (NN)	12
2.3 Vývoj	12
3 Point Cloud Library	14
3.1 Použitie	14
3.2 Pred inštaláciou	14
3.3 Inštalácia PCL	14
3.4 Nastavovanie parametrov Random sample consensus (RANSAC)	15
4 RANSAC	17
4.1 Overview	17
4.2 Algoritmus	17
4.3 RANSAC 3D	18
4.4 Neural guided RANSAC	18
5 KINECT	20
5.1 Ako funguje Kinect	20
5.2 Výstup z KINECTU	20
5.2.1 List potrebných Knižnic pre Ubuntu 22.04 LTS	21
5.3 OpenNI 2.0	21
5.4 Point cloud (PCD) súbor	21
5.5 Výstup z Kinectu	23
6 Implementovanie RANSAC algoritmu	24
6.1 PointCloudData	24
6.2 Zvolenie geometrického modelu	24
6.3 Definovanie parametrov	24

6.4	Implementovanie RANSAC	24
7	Implementovanie RANSAC algoritmu s použitím neurónovej sieti	26
7.1	ngransac	26
7.2	ngdsac cameraloc	28
7.3	SFPN	29
7.4	Efektívny RANSAC	31
8	Výstupy	33
8.1	Vyhodnotenie výsledkov PCL	33
8.2	Vyhodnotenie algoritmu SPFN	35
8.3	Porovnanie výsledkov	37
	Záver	40
	Zoznam použitej literatúry	42
	Prílohy	44
A	Kód na získanie Point Cloud (mračno bodov) (PCD) z Kinectu	45
B	Programy	46
C	Vstupné data pre algoritmy	47
D	Návody na spúšťanie algoritmov	48

Zoznam obrázkov a tabuliek

Obrázok 2.1	Príklad neurónovej siete [3]	13
Obrázok 4.1	Priklad algoritmu v 2D rovine	17
Obrázok 5.1	Kinect v2	20
Obrázok 5.2	Architektúra softwerového vývoja	22
Obrázok 5.3	Príklad výstupný Point Cloud z hĺbkovej kamery [4]	22
Obrázok 5.4	Aktualny vystup z kinectu	23
Obrázok 6.1	Grafické znázornenie rovnice 6.3	25
Obrázok 7.1	Výstup Neural guided RANSAC	27
Obrázok 7.2	Snímka z hĺbkovej kamery Kinectu a snímka pretransformovaná na heat mapu	28
Obrázok 7.3	Výsledky pokrycia primitív rôznymi metódami [12]	31
Obrázok 8.1	Výstup algoritmu RANSAC v knižnici PCL	35
Obrázok 8.2	Odchýlky aproximácie stredu objektu v prázdnom priestore	38
Obrázok 8.3	Odchýlky aproximácie stredu objektu položeného na podložke	39
Obrázok C.1	Vstupné mračno bodov so šumom	47
Obrázok C.2	Vstupné mračno bodov bez šumu	47
Tabuľka 7.1	Odhad základných matíc	27
Tabuľka 7.2	Premiestnenie kamery v priestore	29
Tabuľka 7.3	Presnosť určovania Supervised Fitting of Geometric Primitives (SPFN) oproti Efektívному RANSAC	30
Tabuľka 7.4	Presnosť určovania SPFN oproti Efektívному RANSAC [13]	31
Tabuľka 8.1	Presnosť vyhodnocovania PCL s premiestnením predmetu v priestore	33
Tabuľka 8.2	Presnosť vyhodnocovania PCL na rôznych polomeroch telesa. * označuje teleso položené na rovine, bez * je iba teleso v priestore s rôznymi nastaveniami prahový rozsah (PH)	34
Tabuľka 8.3	Presnosť vyhodnocovania SPFN	36
Tabuľka 8.4	Presnosť vyhodnocovania SPFN na rôznych polomeroch telesa. * označuje teleso položené na rovine, riadky bez označenia * sú iba telesá v priestore	37

Zoznam skratiek

NG-RANSAC	Neural Guided Random sample consensus
NN	Neural Network (neurónové siete)
PCD	Point Cloud (mračno bodov)
PH	prahový rozsah
RANSAC	Random sample consensus
SPFN	Supervised Fitting of Geometric Primitives

Úvod

V tejto práci sme sa zameriavali na implementáciu algoritmu RANSAC a jeho rozšírenie pomocou neurónových sietí. Naše výskumy a experimenty sa zamerali na analýzu 3D dát získaných z kamery Kinect. Pri týchto dátach sme sa snažili odhadnúť presné vlastnosti scény, no zistili sme, že existujúce metódy a nástroje nedokázali presne odhadnúť objekty, kvôli zašumením a nepresne naskenovaným dátam z Kinectu.

Preto sme sa rozhodli vytvoriť vlastný dataset, ktorý sme použili na porovnanie dvoch metód: analytickou metódou pomocou knižnice PCL a metódu SPFN. Knižnica PCL je populárna pre analýzu PCD, avšak algoritmus je zložitejší na používanie. Preto sme sa rozhodli implementovať a testovať metódu SPFN, ktorá využíva neurónové siete na lepšie spracovanie a porozumenie našim 3D dátam.

V našej práci sme tiež popísali ďalšie dve metódy, ktoré sme testovali, ale neprejavili sa ako vhodné pre naše potreby. Prvá metóda sa zaoberala hľadaním podobností medzi dvomi obrázkami zachytenými na rovnakej scéne, pričom bola presunutá kamera. Druhá metóda bola rozšírením prvej metódy, pričom sme sa snažili odhadnúť presun kamery v priestore. Bohužiaľ, zložitosť vstupného datasetu nám neumožnila úspešne implementovať a otestovať túto metódu.

V tejto práci sa snažíme demonštrovať, že použitie algoritmu RANSAC a jeho kombinácia s neurónovými sietami (konkrétnie metódou SPFN) môže priniesť vylepšené výsledky pre analýzu a spracovanie 3D dát. Naše experimenty a porovnania týchto metód poskytujú lepšie porozumenie a výsledky pre našu konkrétnu doménu a typ dát.

Cieľom tejto práce je teda preskúmať a vyhodnotiť výkonnosť algoritmu RANSAC a jeho rozšírenia prostredníctvom neurónových sietí na spracovanie 3D dát a porovnať tieto metódy s existujúcimi prístupmi, ako je napríklad analytickou metódou použitím knižnice PCL. Na základe našich experimentov a výsledkov chceme poskytnúť odporúčania pre budúce výskumy a zlepšenie analýzy 3D dát v podobných oblastiach aplikácií.

1 Point Cloud

1.1 General

Je to súbor bodov v priestore. Body môžu reprezentovať 3D tvary alebo objekty. Každý bod má karteziánsky súradnice (X,Y,Z). PCD je generovaný pomocou 3D skenera alebo pomocou software na fotogrametriu, ktorý meria veľa bodov na externom povrchu objektov okolo. My v tomto projekte použijeme Kinect v2. PCD sa používa v 3D modelovaní, metrológii, meranie kvality výrobkov a rôzne vizualizácie. PCD sa často porovnáva s 3D modelmi alebo inými PCD ako registrácia množín bodov. [1]

1.2 Použitie

Pre priemyselnú metrológiu alebo inšpekcii pomocou priemyselnej počítačovej tomografie možno mračno bodov vyrobeného dielu zosúladit s existujúcim modelom a porovnať, aby sa skontrolovali rozdiely. Geometrické rozmery a tolerancie možno získať aj priamo z PCD. [1]

1.3 Konverzia do 3D povrchu

V geografických informačných systémoch sú PCD jedným zo zdrojov využívaných na tvorbu digitálneho výškového modelu terénu. Používajú sa aj na generovanie 3D modelov mestského prostredia. Drony sa často využívajú na nazbieranie RGB obrázkov ktoré sa neskôr pomocou algoritmu strojového videnia ako je AgiSoft Photoscan, Pix4D alebo DroneDeploy používajú na vytvorenie RGB PCD, kde sa môže požiť vzdialenosná a objemová aproximácia. [1]

2 Neurónové siete

2.1 História

V posledných rokoch, najlepšie systémy s aplikáciou umelej inteligencie - ako sú rozpoznávače reči v mobilných zariadeniach alebo automatické prekladače majú dobré výsledky v technike nazývajúcej sa hľbkové učenie. Hľbkové učenie je v podstate iné meno pre aplikáciu umelej inteligencie s názvom neurónové siete, ktorý sa vyvíja takmer 80 rokov. NN boli prvý krát navrhnuté v roku 1944, dvoma výskumníkmi z Chicagskej univerzity, ktorí v roku 1952 prešli na MIT a založili oddelenie kognitívnych vied. [2]

2.2 Čo je NN

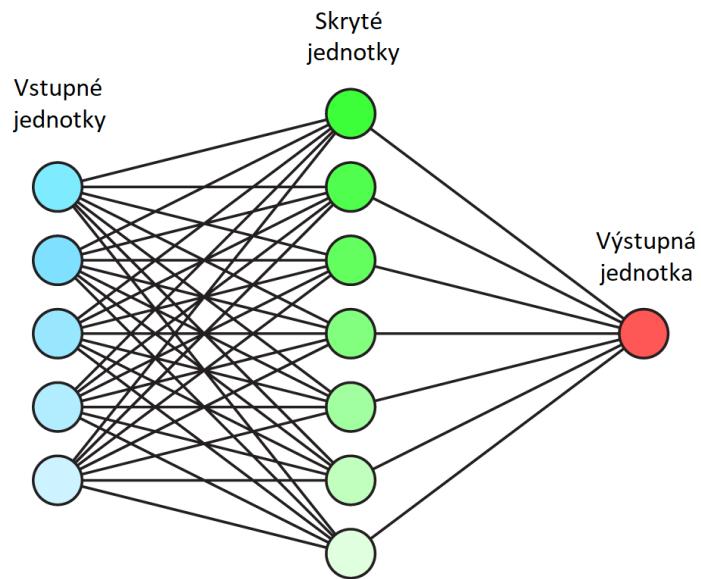
NN sú myšlené na robenie strojového učenia, v ktorom sa počítač učí vykonávať úlohy na základe analyzovania trénovacích príkladov, ktoré sú zvyčajne ručne označené. Systém na rozpoznávanie objektov by mohol mať prístup k tisíciam obrázkov označených ako auto, dom, gul'a a podobne. NN hľadá vizuálne charakteristiky v obrázku ktoré ktoré majú vzájomný vzťah s konkrétnym označením. Voľne modelovaná NN na ľudskom mozgu má tisíce až milióny jednoduchých neurónov, ktoré sú husto prepojené. Väčšina sieti sa dnes organizuje do vrstiev neurónov a tie posielajú údaje vpred, čo znamená že dátu nimi prechádzajú iba v jednom smere. Jeden neurón môže byť pripojený k viacerým neurónov vo vrstvách pod ňou, z ktorej príma dátu a viacej neurónov vo vrstve nad ňou kde spracované dátu posila. Ku každému vstupnému prípoju sa pridelí číslo známe ako "váha". Ak je siet aktívna, neurón príjme rôzne dátu z každého vstupu a vynásobí ich pridelenou váhou, potom všetky výsledky scítia ak je výsledne číslo pod hranicou prahovej hodnoty, neurón nepošle žiadne dátu do ďalšej vrstvy. Ak číslo prekračuje prahovú hodnotu, tak neurón "vystrelí", čo znamená že pošle súčet vstupov na všetky výstupy.

Ked' sa NN trénuje, všetky váhy a prahové hodnoty sú nastavené na náhodnú hodnotu. Trénovacie dátá sú posielané do spodnej vstupnej vrstvy a prechádzajú cez nasledujúce vrstvy, násobia sa a sčítavajú sa zložitými cestami, pokial' radikálne transformované nedôjdu na vrchnú výstupnú vrstvu. Počas tréningu sa váhy a prahové hodnoty neustále upravujú kým tréningové údaje s podobnými vlastnosťami neprinášajú podobne výstupy. Bližšie popísanie NN je v sekcií s implementáciou, kde je popísane presnejšie používanie algoritmu a funkcie NN. [2]

2.3 Vývoj

Neuronové siete opísané v roku 1944 mali váhy a prahové hodnoty, ale neboli usporiadané do vrstiev a výskumníci nešpecifikovali trénovacie mechanizmus. Výskumníci dokázali

ukázat', že NN dokáže v princípe vypočítať hocijakú funkciu ako digitálny počítač. Výsledkom bola viac nesurová veda ako počítačová a cieľom bolo poukázať', že ľudský mozog môžme považovať za výpočtové zariadenie.[2]



Obr. 2.1: Príklad neurónovej siete [3]

3 Point Cloud Library

PCL je samostatný, vysoko škalovateľný, otvorený projekt pre 2D a 3D obrázky a spracovávanie PCD. Knižnica je na viac operačných systémov, napísaná v jazyku C++ a Python. Najčastejšie sa používa na operačnom systéme Linux. Existujú balíčky aj pre macOS a Windows vytvorené tretími stranami. My v tomto projekte budeme používať Ubuntu 22.04 LTS a verzia PCL je 1.12.1. Knižnica je vydaná pod BSD licenciami čo znamená, že je voľne použiteľná na komerčné účely a za účelom výskumu.[4]

3.1 Použitie

PCL je open-source knižnica s algoritmami pre PCD spracovanie úloh a spracovanie 3D geometrie, aká sa vyskytuje v trojdimenzionálnom strojovom videní. Knižnica obsahuje algoritmy na filtrovanie, odhady funkcie, rekonštrukcie povrchov, 3D registrácie, prispôsobenie modelu, vyhľadávanie objektov a segmentácie. PCL má vlastný formát na ukladanie PCD dát - PCD, ale podporuje načítanie a ukladanie dát do rôznych iných formátov.

Algoritmy sa používajú na vnímanie v robotike na filtrovanie zašumených dát, spájanie 3D dát, segmentovanie dôležitých častí v priestore, extrahovanie kľúčových bodov a výpočet deskriptorov na rozpoznávanie objektov vo svete na základe ich geometrického vzhladu a vytvárať povrhy z PCD a vykresľovať ich.[5]

3.2 Pred inštaláciou

PCL potrebuje niekoľko knižníc tretích strán na fungovanie, ktoré musia byť nainštalované. Väčšina matematických operácií je implementovaných v Eigen knižnici. Vizualizačný model pre PCD je na základe The Visualization Toolkit(VTK). Knižnica Boost je použitá na zdieľanie pointrov a FLANN knižnica pre rýchle hľadanie v okolí na základe algoritmu k-najbližších. Ďalej je potrebné nainštalovať OpenNI 2 knižnicu, ktorá zabezpečuje komunikáciu s Kinectom v2.[4]

3.3 Inštalácia PCL

PCL je dostupný na mnoho distribúcií Linuxu ako Ubuntu, Debian, Fedora, Gentoo a Arch Linux. PCL na distribúciiach Ubuntu a Debian môžeme nainštalovať pomocou.

sudo apt install libpcl-dev Na Windowse sa PCL inštaluje pomocou vpckg package manažéra vytvoreného Microsoftom.

```
PS> ./vpckg install pcl
```

MacOS má Homebrew package manažéra, ktorý podporuje inštaláciu packagov, ktoré

Apple alebo Linux nedokáže nainštalovať.

`brew install pcl` Toto sú odporúčané inštalácie pre PCL na daných operačných systémoch.

Na používanie PCL je potrebné v kóde vložiť potrebné knižnice. Po nainštalovaní sa v systéme nastavia premenné, takže stačí použiť príkaz v C++, `#include <pcl/názov_knižnice.h>`.

Pre kompliaciu je potrebné vytvoriť súbor CMakeList.txt v ktorom zadefinujeme potrebné premenné aby make vedel nájsť cestu ku knižnici a vedel aké súbory má skompilovať. Ďalej je potrebné vytvoriť priečinok s názvom build a v terminály v priečinku build executnut' príkaz `cmake "cesta k CMakeList.txt"`, ktorý vytvorí makefile, ktorý skompliluje potrebné zdrojové kódy a vytvorí binárny súbor pomocou ktorého je možné spustiť projekt. [4]

3.4 Nastavovanie parametrov RANSAC

V kóde treba zadefinovať parametre, ktoré nastavia algoritmus a odfiltrujú šum. Z pointcloudu sa najprv odfiltruju body, ktoré ležia dalej ako sú zadefinované pomocou príkazu.
pass.setFilterLimits(0, 1.5) - zo vstupného PCD sa odstránia body ležiace 1.5 metra od kamery.

Ďalší krok hľadá rovinu na ktorej sú objekty položené, pomocou algoritmu RANSAC, ktorý ma vstupné parametre matematický model roviny, počet opakovaní algoritmu, váhy normál a prahová vzdialenosť bodov ležiacich v ohraničení.

Posledný krok je nájsť zvolený objekt. Algoritmu sa nastavujú nasledovné parametre:
seg.setModelType(pcl::SACMODEL_CYLINDER) - matematický opis modelu ktorý algoritmus v PCD vyhľadáva

seg.setMethodType(pcl::SAC_RANSAC) - algoritmus hľadania modelu

seg.setNormalDistanceWeight(0.15) - nastavenie váh normál

seg.setMaxIterations(10000) - počet opakovaní algoritmu

seg.setDistanceThreshold(0.05) - prahová hodnota ohraničenia na určenie bodu ležiaceho v množine

seg.setRadiusLimits(0.001, 1) - minimálny a maximálny rozmer telesa

Po nastavení parametrov a spustení algoritmu výstupom je vektor opisujúci teleso a rovinu. V práci je použitý algoritmus na vyhľadávanie valca, ktorý vracia sedem hodnôt opisujúcich objekt. [6]

- X-ová súradnica bodu ležiaca na osi objektu
- Y-ová súradnica bodu ležiaca na osi objektu
- Z-ová súradnica bodu ležiaca na osi objektu
- X-ová súradnica bodu opisujúca smer osi
- Y-ová súradnica bodu opisujúca smer osi
- Z-ová súradnica bodu opisujúca smer osi
- polomer

Zo získaných parametrov pomocou kódu v prílohe **cylinder_center.m**, je možné vypočítat' stred valca.

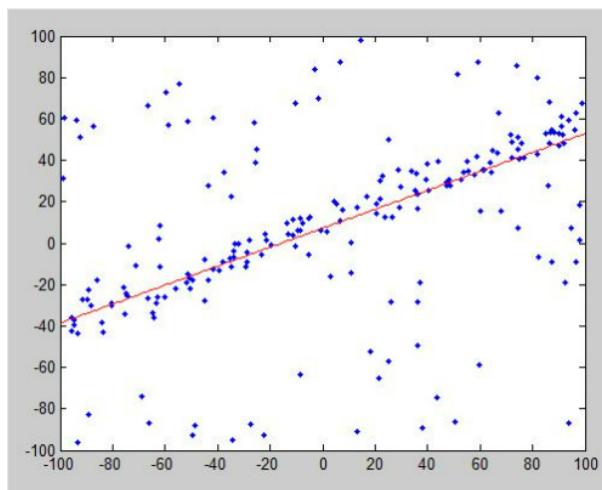
4 RANSAC

4.1 Overview

RANSAC je algoritmus vytvorený Fischlerom a Bollesom, určuje všeobecný prístup k odhadu parametrov, s veľkým podielom outliers v stupnom datasete. Na rozdiel od iných výkonných algoritmov odhadu, ako napríklad M-odhadu a metódou najmenších štvorcov s prepojením na strojové učenie. RANSAC bol vytváraný komunitov ludi používajúci strojové učenie. RANSAC je vzorkovacia technika ktorá generuje kandidáta na minimálny počet pozorovaní potrebných na zistenie odhadu parametrov ležiacich pod modelom. Naroďal od ostatných vzorkovacích algoritmov, ktoré používajú čo najviac bodov ako môžu, RANSAC používa najmenší počet bodov ako môže.

4.2 Algoritmus

1. Vybranie minimum náhodných bodov potrebných na určenie parametrov modelu
2. Vypočítanie parametrov pre model
3. Určenie kolko bodov z množiny všetkých bodov leží v preddefinovanom prahovom rozsahu.
4. opakuj kroky 1 až 3, s maximálnym N opakovaniami.
5. Vráti model s najväčším počtom bodov ležiacich v prahovej hodnote. [6]



Obr. 4.1: Priklad algoritmu v 2D rovine

Modré sú body z datasetu, pomocou RANSAC algoritmu sa určili 2 body, ktoré majú vo svojom subseste najmenej bodov ležiacich mimo alfy.

4.3 RANSAC 3D

Implementácia RANSAC algoritmu na 3D dátu môže byť realizovaná nasledovne:

1. Príprava dát: Načítaj 3D dátu vo formáte bodového oblaku, ktorý obsahuje 3D súradnice bodov.
2. Výber minimálnej sady: Náhodne vyberie minimálnu sadu bodov z celého bodového oblaku. Táto sada by mala obsahovať minimálny počet bodov potrebný na určenie modelu.
3. Výpočet modelu: Na základe vybranej sady bodov vypočíta model. To znamená, že vykoná výpočet, ktorý určuje parametre modelu, napríklad roviny alebo valca, ktorý sa snaží identifikovať.
4. Vyhodnotenie bodov ležiacich v hraničnej hodnote: Pre všetky body v bodovom oblaku vypočíta vzdialenosť od modelu. Body, ktoré majú vzdialenosť menšiu ako určený prah, považujte za bod ležiaci v prahovom rozsahu. Vypočíta počet body ležiace v prahovom rozsahu pre model.
5. Opakovanie krokov 2 až 4: Opakuje kroky výberu minimálnej sady, výpočtu modelu a vyhodnotenia počtu bodov ležiacich v prahovej hodnote určený počet krát alebo do dosiahnutia preddefinovaného kritéria ukončenia.
6. Výber konečného modelu: Vyberie model s najväčším počtom bodov ležiacich v prahovej hodnote ako konečný model.
7. Voliteľné: Ak je potrebné vylepšiť konečný model, je možné použiť všetký body ležiace v prahovej hodnote na presnejší odhad parametrov modelu pomocou metódy najmenších štvorcov.

Tieto kroky poskytujú základnú implementáciu RANSAC algoritmu pre 3D dátu. Je dôležité si uvedomiť, že konkrétna implementácia sa môže lísiť v závislosti od použitých knižníc alebo programovacieho jazyka. [4] [5]

4.4 Neural guided RANSAC

Pri implementácii neurónmi riadeného RANSAC (Neural Guided Random sample consensus (NG-RANSAC)) sa kombinuje algoritmus RANSAC s neurónovou sieťou, ktorá slúži na riadenie výberu minimálnych množín a zlepšenie robustnosti odhadového procesu. Nasleduje hrubý prehľad implementácie NG-RANSAC:

1. Príprava dát: Pripravenie datasetu, ktorý sa bude používať na trénovanie neurónovej siete. Tieto dáta zahŕňajú vstupy vo forme korešpondencií medzi obrázkami a očakávané výstupy v podobe binárnych hodnôt, ktoré označujú, či je každá korešpondencia bodom ležiacim v prahovom rozsahu alebo odľahlým bodom.
2. Trénovanie neurónovej siete: Trénovanie neurónovej siete na predikciu pravdepodobnosti, že každá korešpondencia je bodom ležiacim v prahovom rozsahu. Vstupy do neurónovej siete by mali byť vlastnosti každej korešpondencie a výstupom by mal byť skalár, ktorý predstavuje predikovanú pravdepodobnosť.
3. Inkorporácia neurónovej siete do RANSAC: Potrebné modifikovať algoritmus RANSAC tak, aby využíval neurónovú sieť na odhad pravdepodobnosti, že každá korešpondencia je bodom ležiacim v prahovom rozsahu. Namiesto náhodného výberu podmnožín korešpondencií pre výpočet hypotéz modelu algoritmus použije odhadnuté pravdepodobnosti na riadenie výberu minimálnych množín.
4. Výpočet konečného modelu: Po výbere minimálnych množín he potrebné použiť tieto množiny na výpočet hypotéz modelu a vyhodnotiť každú hypotézu podľa počtu bodov ležiacich v prahovom rozsahu. Vyberie hypotézu s najväčším počtom bodov ležiacich v prahovom rozsahu ako konečný model.
5. Vylepšenie modelu: Voliteľne môžete vylepšiť konečný model pomocou všetkých inliérov a odhadu parametrov modelu pomocou metódy najmenších štvorcov.

Implementácia neurónmi riadeného RANSAC vyžaduje určitú znalosť strojového učenia a počítačového videnia. Existuje množstvo vedeckých prác a dostupných implementácií s otvoreným zdrojovým kódom, ktoré poskytujú podrobnejšie informácie o implementácii NG-RANSAC.[7]

5 KINECT

Kinect je vstupné zariadenie snímajúce pohyb vyrobené Microsoftom. Zariadenie obsahuje RGB kamery a infračervený projektor a detektor ktorý monitoruje hĺbku priestoru na základe štrukturovanej svetla alebo na základe času trvajúcemu svetlu dopadnúť na objekt, vďaka ktorému vie Kinect poskytnúť rekognizáciu gest v reálnom čase. Kinect sa používa hlavne v hernom priemysle, ale používa sa taktiež na komerčné a akademické účely pretože poskytuje mapovanie priestoru a je lacnejší než profesionálne zariadenia.[8]



Obr. 5.1: Kinect v2

5.1 Ako funguje Kinect

Infračervený projektor na kinecte posielal modulované infračervené svetlo ktoré je zachytené senzory. Infračervené svetlo ktoré sa odrazí od bližších objektov ma kratší čas letu ako svetlo ktoré sa odrazí od vzdialenejších objektov, takže senzor sníma ako vymodelovaný vzor bol deformovaný z času letu svetla, pixel po pixeli. Čas príletu meranej hĺbky touto metódou môže byť presnejšie vypočítaný v kratšom čase, čo zabezpečí viac snímkov za sekundu. Hned' ako kinect naskenuje hĺbkovú fotografiu, použije metódu zisťovania hrán k vytýčeniu bližších objektov z pozadia fotky.[8]

5.2 Výstup z KINECTU

Na získanie výstupu z Kinectu je potrebné si nainštalovať Open-source knižnicu LibFreenect2, ktorá je určená na získavanie videí z Kinectu verzie 2. Knižnica disponuje

vzorovým kódom, ktorý po spustení otvorí prehliadač a okno rozdelí na štyri časti a v nich je možné sledovať výstupy Infra Red kamery, farebnej kamery a depth kamery v reálnom čase. Nato aby sa knižnica mohla používať je potrebné doinštalovať potrebné knižnice a súčasti. Na získanie snímky z Kinectu je potrebné spustiť Python program, ktorý vytvorí point cloud súbor, v ktorom budeme hľadat požadované tvary, alebo modifikovať knižnicu libfreenect2 na ukladanie získaných PCD.

5.2.1 List potrebných Knižnic pre Ubuntu 22.04 LTS

- libusb
- TurboJPEG
- OpenGL
- OpenCL (dobrovoľne)
- CUDA (dobrovoľne, iba grafická karta od NVIDIA)
- VAAPI (dobrovoľne)
- OpenNI2

5.3 OpenNI 2.0

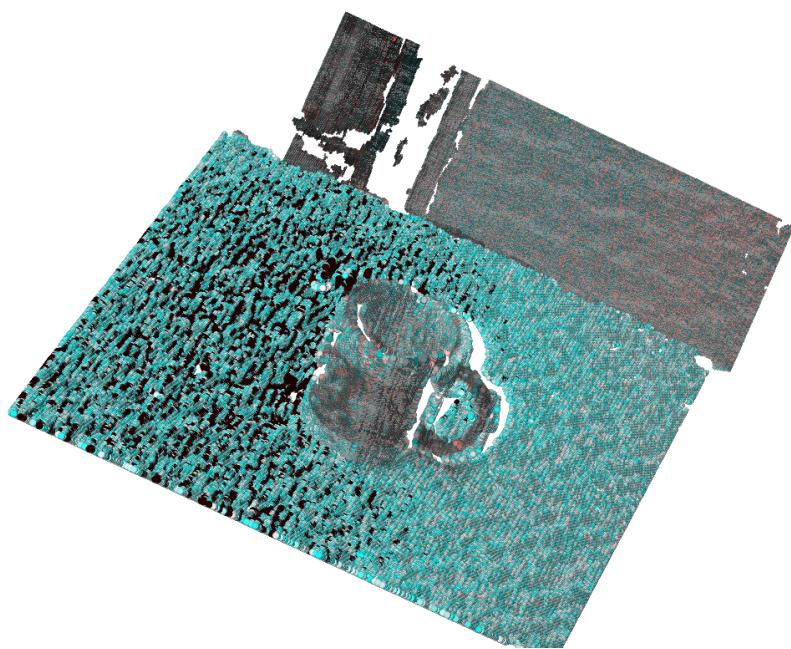
Open-source framework vytvorený spoločnosťou PrimeSense pre 3D Natural Interaction senzory od spoločnosti napríklad Asus Xtion, spoločnosť stojí za lincencovaným dizajnom hardwaru a čipov použitých priamo v Kinecte. Druhá verzia OpenNI sa oproti prvej ma znížiť zložitosť API tým že zložité funkcie sa presunuli do middleware (knižnice na komunikáciu medzi zariadeniami) a aby funkcie na komunikáciu so senzormi boli jednoduchšie na pochopenie a zároveň ma podporu pre generáciu Kinectu v2. OpenNI2 poskytuje prácu so surovými dátami z Kinectu. Rôzne vyššie funkcie ako sú spracovanie gest, detekcie a sledovanie pohybov, rozpoznávanie tvarov je potrebné rozšíriť middleware, alebo použiť Microsoft SDK, ale nakol'ko táto publikácia je spracúvaná na operačnom systéme Linux je potrebné použiť OpenNI2 SDK, ktoré by malo pracovať aj s inými druhmi kamier.[9]

5.4 Point cloud (PCD) súbor

Pomocou OpenNI2 implementovaného v programovacom jazyku C++ a knižnicou PCL je nadviazaná komunikácia s Kinectom, ktorý streamuje dátu a sú vyobrazené v okne OpenNI2 a po úprave knižnice libfreenect s implementovaným opencv, sa získane dátu ukladajú ako PCD súbor potrebný na vyhľadávanie tvarou pomocou RANSAC algoritmu.[9]



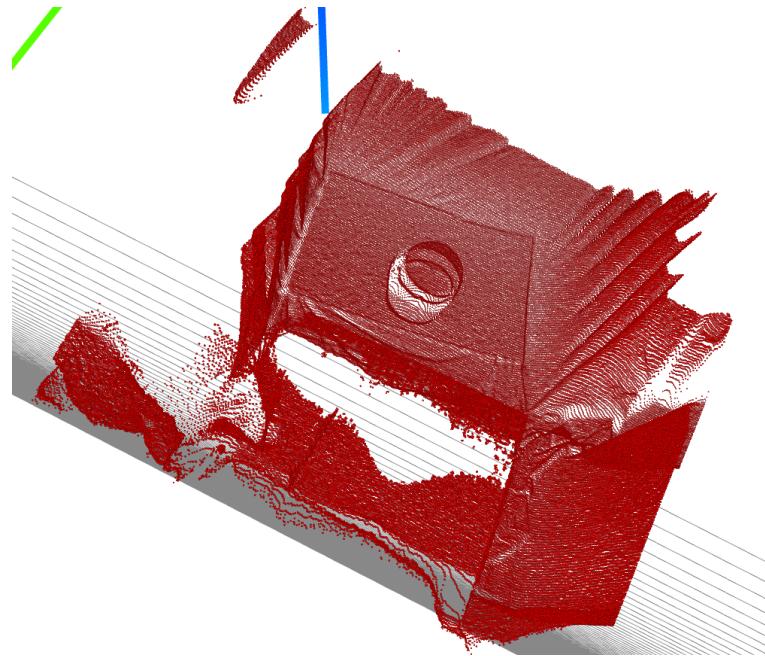
Obr. 5.2: Architektúra softwerového vývoja



Obr. 5.3: Príklad výstupný Point Cloud z hĺbkovej kamery [4]

5.5 Výstup z Kinectu

Kinect ma horšie vzorkovanie oproti použitému PCD. Algoritmy mali problém odhadnuť objekty z získanej scény, preto boli zvolené dátá v prací namodelované a taktiež na namodelovaných dátach bol pridaný šum, na co najpresnejšiu kópiu reálneho sveta.



Obr. 5.4: Aktualny výstup z kinectu

6 Implementovanie RANSAC algoritmu

6.1 PointCloudData

Pre praktickejšiu prácu s PCD na začiatku odstránia všetky body ktoré sú vzdialenejšie ako 3,5 metra a odhadneme normály povrchu v každom bode. Odfiltrovaný model je uložený v samostatnom PCD súbore. [10]

6.2 Zvolenie geometrického modelu

Vyberieme si geometricky model, čo bude zodpovedať troma náhodným bodom aby sme vedeli zstrojíť rovinu. V blízkosti roviny vo vopred definovanom prahovej hodnote spočítame kol'ko bodov leží v blízkosti roviny. Vyberieme rovinu ktorá ma najväčší počet bodov ležiacich v prahovej hodnote ako najlepší model. Postup sa opakuje pokiaľ neprejde algoritmus presný počet interácií zvolených na začiatku. V kóde je zvolený model valca ktorý ma v 3D priestore predpis

$$(y - z)^2 + (z - x)^2 + (x - y)^2 = 3R^2 \quad (6.1)$$

$$(f(x - a/c * z, y - b/c * z) = 0) \quad (6.2)$$

kde konštanty a,b,c sú zložky normálového vektora , ktorý je kolmý na rovinu a ktorý kol'vek rovnobežný vektor s rovinou. Z toho nám vyplýva, že bod $p=(x,y,z)$ patrí do roviny vektora \vec{n} ak splňa rovnicu. [10]

6.3 Definovanie parametrov

V kóde sa na začiatku nastavili požadované hodnoty, čiže hľadaný model v kóde nastavený na valec, vzdialenosť bodov pre vyhodnotenie RANSAC algoritmu prahový rozsah, vplyv normál a nastavili veľkosť hľadaného objektu. Hodnôt treba na začiatku otestovať viacero a vybrať ktoré majú najväčšiu presnosť alebo rýchlosť. Je možné otestovať automatické nastavovanie parametrov, čo by teoreticky mohlo fungovať na základe vypočítania strednej hodnoty vzdialnosti medzi susediacimi bodmi. [10] [6]

6.4 Implementovanie RANSAC

- Hľadanie roviny(1 opakovanie)

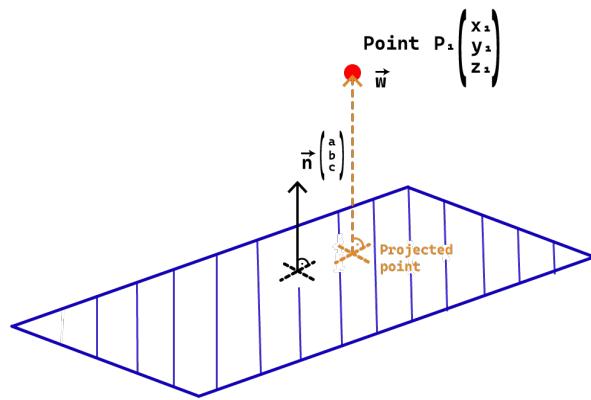
Najprv sa zvolia 3 body z PCD, z ktorých sa má vytvoriť rovnica roviny nájdením parametrov a,b,c,d. K nim sa dá dopracovať lineárnu algebru, konkrétnie krížovým súčinom dvoch vektorov ktoré generujú ortogonálny vektor. Treba definovať vektoru z rovnakého bodu v rovine a vypočítať normálu k nim, ktorá definuje normálu roviny. Pomocou normál normalizujeme náš normálový vektor a získame parametre a,b,c a

dopočítame parameter d čo je posun roviny od počiatku.

- Bod k rovine: definovanie prahového rozsahu

$$D = \frac{|\vec{n} \cdot \vec{w}|}{|\vec{n}|} = \frac{ax_i + by_i + cz_i + d}{\sqrt{a^2 + b^2 + c^2}} \quad (6.3)$$

D reprezentuje dĺžku priemetu \vec{w} na jednotkový vektor \vec{n} . Pomocou 6.3 je možné vypočítať, či bod so súradnicami x,y,z leží v prahovej hodnote. Vektor \vec{n} reprezentuje normálu k rovine. Čiže vzdialenosť bodu P od roviny reprezentuje absolútny súčin vektorov \vec{n} a \vec{w} .



Obr. 6.1: Grafické znázornenie rovnice 6.3

- Opakovanie Vytvorenie cyklu ktorý sa bude opakovať počet interacii a porovnávať, či aktuálny model je lepší než doteraz najlepší model a výstupom bude najlepší RANSAC model.

[10]

7 Implementovanie RANSAC algoritmu s použitím neurónovej sieti

NG-RANSAC, je flexibilný algoritmus, ktorý vytvára robustné odhady prispôsobením parametrických modelov súborom údajov, ktoré môžu obsahovať šum alebo odľahlé hodnoty. Na určenie pravdepodobnosti výberu každého dátového bodu využíva NG-RANSAC neurónovú sieť. RANSAC potom používa tieto informácie na usmernenie výberu minimálnych množín s cieľom poskytnúť modelové hypotézy. Podobne ako pri konvenčnom RANSAC je konečný model definovaný počtom odľahlých hodnôt.

7.1 ngransac

Prvý test bol vykonaný na implementácii NG-RANSAC, vstupom pre test boli dva 2D snímky s rôzneho uhla pohľadu. Výstupnými dátami bol 7.1, ktorý bol konvertovaný do šedej pre rozšírenie údajov na a nájdený model s počtom bodov ležiacich v množine. [7]

Model nájdený pomocou RANSAC:

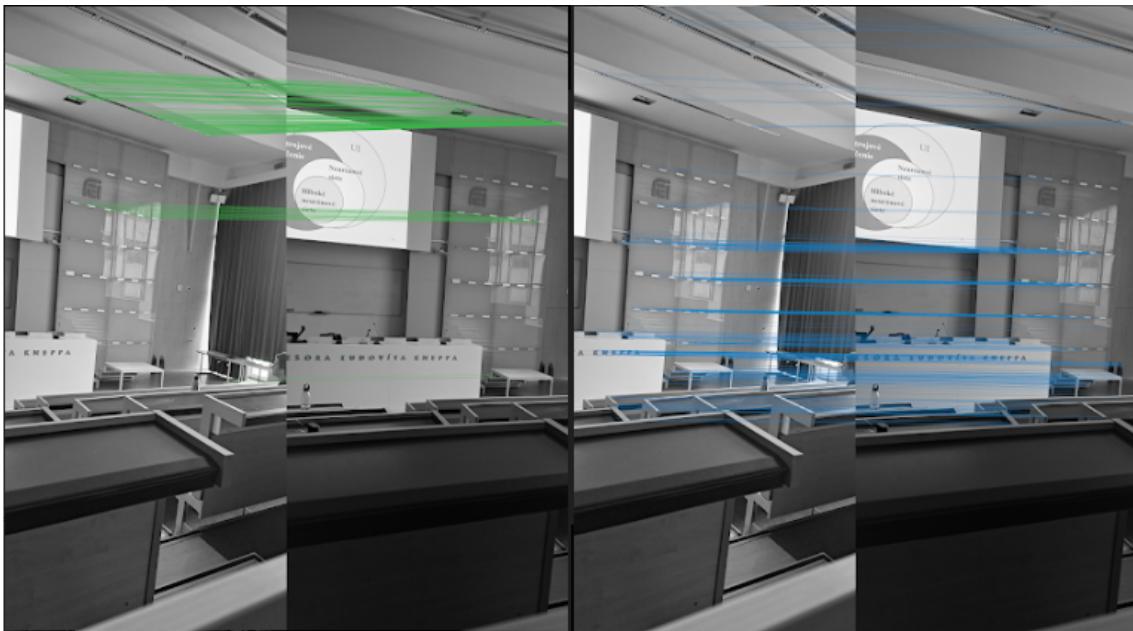
$$\begin{vmatrix} 6.418e^{-7} & -7.301e^{-2} & 2.113e^{-2} \\ 1.227e^{-1} & -2.326e^{-2} & -6.957e^{-1} \\ -3.079e^{-2} & 7.021e^{-1} & -2.695e^{-2} \end{vmatrix}$$

Počet bodov ležiacich v množine: 251.

Model nájdený pomocou NG-RANSAC:

$$\begin{vmatrix} -3.409e^{-3} & 2.083e^{-2} & 3.740e^{-2} \\ 3.847e^{-2} & 4.066e^{-3} & -7.051e^{-1} \\ -4.590e^{-2} & 7.053e^{-1} & 4.446e^{-2} \end{vmatrix}$$

Počet bodov ležiacich v množine: 297.



Obr. 7.1: Výstup Neural guided RANSAC

Na 7.1 ľavá dvojica predstavuje model nájdený pomocou RANSAC algoritmu a pravá dvojica model nájdený pomocou NG-RANSAC. NG-RANSAC vyhľadal podobnosti s vyššou presnosťou, čiže na testovacích dátach našiel väčší počet bodov ležiacich v prahovom rozsahu.

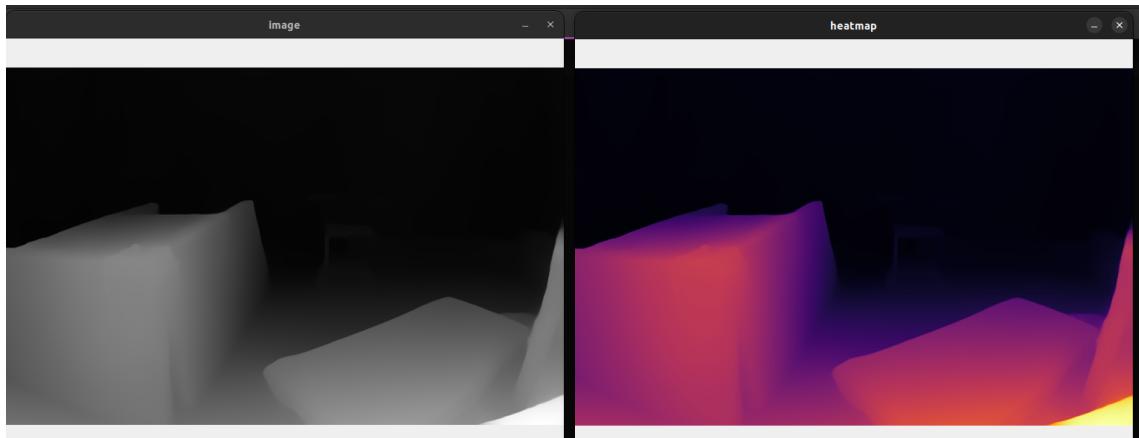
Tabuľka 7.1: Odhad základných matíc

Ciel' trénovania	%bodov	F-skóre	Priemerná	Stredná
v PH				
RANSAC	-	21.85	13.84	0.35
USAC	-	21.43	13.90	0.35
Deep F-Mat	Priemerná	24.61	14.65	0.32
NG-RANSAC	Priemerná	25.05	14.76	0.32
NG-RANSAC	F-score	24.13	14.72	0.33
NG-RANSAC	%bodov v PH	25.12	14.74	0.32

%Bodov v PH je samostatný trénovací objekt. F-skóre značí body ležiace v PH základnej pravdy.

7.2 ngdsac cameriloc

Táto práca vychádza z hotovej implementácie NN k sekcií 7.1. Pomocou práce sa zistovala presnosť určenia podobnosti na 2D dátach použitím RANSAC algoritmu a jeho vylepšenia pomocou NN. Súčasťou práce bolo aj zistovanie polohy kamery, ktorá mala byť implementovaná. Použitý bol dataset z University of Cambridge [cite dačo](#), ktorý poskytuje zábbery na budovy na univerzite. Dataset však neposkytuje reálnu polohu kamery, aby bol dataset použiteľný pri porovnaní 3D dát potrebných pre túto prácu. Cieľom implementácie bolo vytvoriť dataset z Kinectu z hĺbkovej kamery ktoré sme pre lepšiu čitateľnosť pretransformovali na heat mapu 7.2, s reálnou polohou kamery, ale nebolo možné s vytvoreným datasetom natrénovať NN, pretože NG-RANSAC používala Structure from Motion pipeline, ktorá vytvorila súbor typu .nvm s približne odhadnutou polohou kamery a ďalšími neznámymi dátami, ktoré nebolo možné zreprodukovať, čiže sa nepodarilo natrénovať siet na 2D dátach. Dáta sa používali na nastavovanie Pythonovskej knižnice tensorflow. [11] [7]



Obr. 7.2: Snímka z hĺbkovej kamery Kinectu a snímka pretransformovaná na heat mapu

Práca porovnáva výsledky diferenciálneho RANSACU (DSAC) a jeho rozšírenie s použitím neurónovej siete (NG-DSAC). Obe siete boli trénované rovnakým spôsobom ale pri NG-DSAC, bola aktivovaná vetva pravdepodobnosti. Diferenciálny RANSAC funguje na pozorovaniach, a nie na základe váh ako klasický RANSAC.

Z tabuľky 7.2 môžno vidieť chybu strednej hodnoty odhadu pozície použitia algoritmov. Z výsledkov výplýva, že diferenciálny RANSAC rozšírený o neurónovú sieť na väčšine datasetu určoval presnejšie polohu kamery.

Tabuľka 7.2: Premiestnenie kamery v priestore

	DSAC++(VGGNet)	DSAC++(ResNet)	NG-DSAC++(ResNet)
Great Court	40.3cm	40.3cm	35.0cm
Kings College	17.7cm	13cm	12.6cm
Old Hospital	19.6cm	22.4cm	21.9cm
Shop Facade	5.7cm	5.7cm	5.6cm
St M. Church	12.5cm	9.9cm	9.8cm

7.3 SFPN

Autorský tím sa v tomto článku zameriava najmä na problémy s prístupmi založenými na RANSAC, ktoré sú priemyselným štandardom pre montáž primitív, ale vyžadujú dôkladné ladenie parametrov pre každý vstup a t' ažko sa škálujú pre veľké súbory údajov s rôznorodými formami.

Riešením týchto problémov, ktoré autori navrhujú, je Supervised Primitive Fitting Network (SPFN), koncová neurónová sieť schopná robustne detegovať premenlivé množstvo primitív v rôznych mierkach bez akejkol'vek ľudskej kontroly. Primitívne povrchy a príslušnosť primitív k vstupným bodom slúžia ako základná pravda pre trénovanie tejto siete. Návrh využíva modul odhadu modelu na výpočet typu a parametrov primitív namiesto jednoduchého priameho predpovedania primitív. Namiesto toho najprv predpovedá vlastnosti bodov.

Tím preukázal výrazné zlepšenie v porovnaní so špičkovými metódami s použitím RANSAC a priamym neurónovým predpovedaním pomocou tréningu a hodnotenia navrhovanej metódy s použitím ich nových súborov údajov, 3D modelov mechanických komponentov ANSI.

Tím testoval sieť pri spracovaní vstupných mračien bodov s vysokým rozlíšením rozšírených o šum pri testovaní, hoci sieť bola vycvičená na mračnách bodov s nižším rozlíšením. Tieto testy ukázali, že SPFN funguje efektívne aj za týchto okolností. [12] [7]

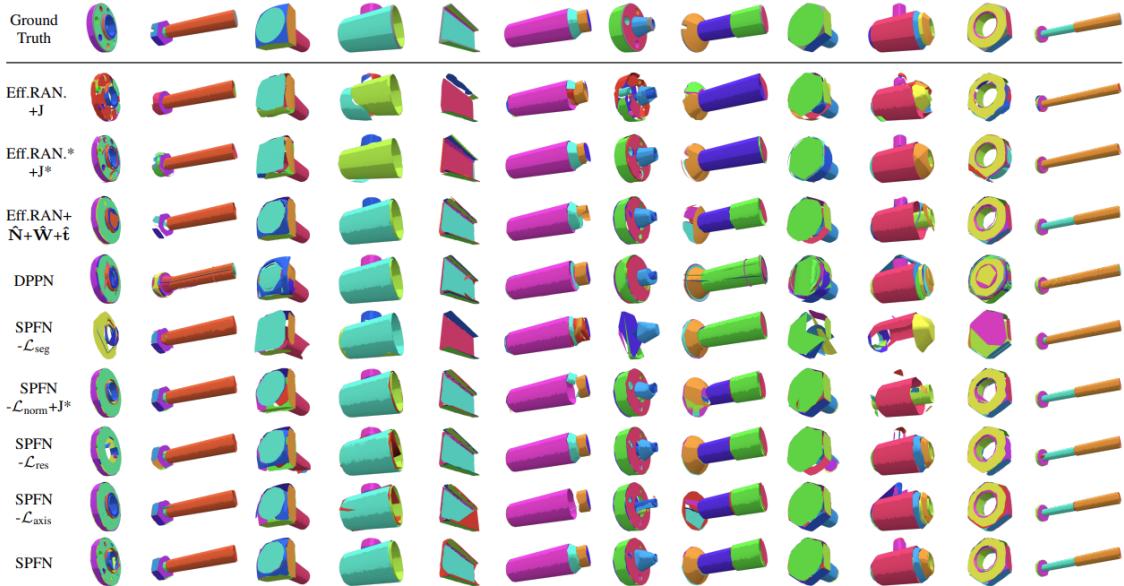
Tabuľka 7.3: Presnosť určovania SPFN oproti Efektívnomu RANSAC

Metóda	Seg. (Mean IoU)	Primitive Type (%)	Point Normal (°)	Primitive Axis (°)
$Eff.RANSAC + J$	43.68	52.92	11.42	7.54
$Eff.RANSAC^* + J^*$	56.07	43.90	6.92	2.42
$Eff.RANSAC + J^*$	45.9	46.99	6.87	5.85
$Eff.RANSAC + J^* + \hat{W}$	69.91	60.56	6.87	2.90
$Eff.RANSAC + J^* + \hat{W} + \hat{t}$	60.68	92.76	6.87	6.21
$Eff.RANSAC + \hat{N} + \hat{W} + \hat{t}$	60.56	93.13	8.15	7.02
<i>DPPN(Sec.4.4)</i>	44.05	51.33	-	3.68
<i>SPFN – L_{seg}</i>	41.61	92.40	8.25	1.70
<i>SPFN – $L_{norm} + J^*$</i>	71.18	95.44	6.87	4.20
<i>SPFN – L_{res}</i>	72.70	96.66	8.74	1.87
<i>SPFN – L_{axis}</i>	77.31	96.47	8.28	6.27
<i>SPFN($\hat{t} - > Est.$)</i>	75.71	95.95	8.54	1.71
<i>SPFN</i>	77.14	96.93	8.66	1.51

V tabuľke 7.3 a 7.4 sú uvedene výsledky algoritmu SPFN v porovnaní s efektívnym RANSAC. Dáta sú testované na identických PCD s rozlišením 8k bodov riadok 1 v tabuľkách 7.3 a 7.4 a hviezdička označuje PCD s vysokým rozlíšením 64k bodov s rušením riadok 2 v tabuľkách 7.3 a 7.4. Algoritmus SPFN prekonal efektívny RANSAC vo všetkých meraných metrikách. Obe S_k a P prekrytie s prahovou hodnotou $\epsilon = 0.01$ vykázali veľké rezervy, čo ukazuje nato že algoritmus SPFN presnejšie vyhodnocuje primitívne tvary. Efektívny RANSAC testujú aj s vlastnosťami predpovedanými pomocou algoritmu SPFN. Natrénovali SPFN so stratou L_{seg} a pre každý segment v predpovedanej matici príslušnosti \hat{W} použili efektívny RANSAC na predpovedanie primitívnej vlastnosti riadok 4 v tabuľkách 7.3 a 7.4. Po pridaní L_{type} a L_{norm} strát pri trénovaní za sebou a použili predpovedané primitívne typy \hat{t} a body normál \hat{N} v efektívnom RANSACU riadok 5 a 6 v tabuľke 7.3 a 7.4. Kde vstupne PCD je prvý segment pre efektívny RANSAC s NN, obe S_k a P pokrytie pre efektívny RANSAC sa podstatne zvýšilo, ale stále nižšie ako SPFN metóda. Predpovedané normály a primitívne typy neurónovou sieťou nezlepšili S_k a P pokrytie v RANSAC.[12]

Tabuľka 7.4: Presnosť určovania SPFN oproti Efektívnomu RANSAC [13]

Metóda	$\{S_k\}$ Residual Mean \pm Std.	$\{S_k\}$ Coverage		P Coverage	
		$\epsilon = 0.01$	$\epsilon = 0.02$	$\epsilon = 0.01$	$\epsilon = 0.02$
<i>Eff.RANSAC + J</i>	0.072 \pm 0.361	43.42	63.16	65.74	88.63
<i>Eff.RANSAC* + J*</i>	0.067 \pm 0.352	56.95	72.74	68.58	92.41
<i>Eff.RANSAC + J*</i>	0.080 \pm 0.390	51.59	67.12	72.11	92.54
<i>Eff.RANSAC + J* + \hat{W}</i>	0.029 \pm 0.234	74.32	83.27	78.79	94.58
<i>Eff.RANSAC + J* + \hat{W} + \hat{t}</i>	0.036 \pm 0.251	65.31	73.69	77.01	92.57
<i>Eff.RANSAC + \hat{N} + \hat{W} + \hat{t}</i>	0.054 \pm 0.307	61.94	70.38	74.80	90.83
<i>DPPN(Sec.4.4)</i>	0.021 \pm 0.158	46.99	71.02	59.74	84.37
<i>SPFN - L_{seg}</i>	0.029 \pm 0.178	50.04	62.74	62.23	77.74
<i>SPFN - L_{norm} + J*</i>	0.022 \pm 0.188	76.47	81.49	83.21	91.73
<i>SPFN - L_{res}</i>	0.017 \pm 0.162	79.81	85.57	81.32	91.52
<i>SPFN - L_{axis}</i>	0.019 \pm 0.188	80.80	86.11	86.46	94.43
<i>SPFN(\hat{t}- > Est.)</i>	0.013 \pm 0.140	85.25	90.13	86.67	94.91
SPFN	0.011 \pm 0.131	86.63	91.64	88.31	96.30



Obr. 7.3: Výsledky pokrycia primitív rôznymi metódami [12]

7.4 Efektívny RANSAC

V práci sa zameriaval na jednoduché geometrické tvary ako sú roviny, gule, valce, kužeľe a torus. Každý tvar ma rôzny počet parametrov od troch po sedem. Každý vybraný bod určuje

jeden konkrétny parameter tvaru. Na minimalizáciu počtu potrebných bodov použili techniku odhadu približnej normálnej povrchu, pre každý bod zo vzorky. Tento prístup zabezpečil získať ďalšie parametre zo vzorky prostredníctvom normálnej ktorá poskytuje orientáciu povrchu. Vďaka tomu je možné odhadnúť každý uvedený tvar pomocou jednej alebo dvoch vzoriek bodov. Napriek tomu v práci použili viac vzoriek, pretože sa to osvedčilo výhodné. Nadbytočné parametre pomohli zvýšiť skóre, čo pomohlo na rýchlejšie overenie tvaru.[13]

8 Výstupy

8.1 Vyhodnotenie výsledkov PCL

Po spustení algoritmu v knižnici PCL, dostaneme hodnoty opisujúcich valec a jeho parametre. Algoritmus RANSAC z knižnice PCL vracia bod reprezentujúci bod na osi x y z, body reprezentujúce rotáciu valca a polomer valca. Presnosť vyhodnocovania PCL v tejto práci je zahrnutá na predpovedaní presnosti určenia polomeru valca. Vstupom pre algoritmus bol PCD s rovinou na ktorej ležal valec. Valec bol posúvaný po osiach X a Y ± 3 metre.

Tabuľka 8.1: Presnosť vyhodnocovania PCL s premiestnením predmetu v priestore

Posun po X osi [m]	Posun po Y osi [m]	Polomer vyhodnotený PCL	Chyba [%]
0	0	98.56	1.44
0	3	103.56	3.56
0	-3	103.44	3.44
3	0	103.48	3.48
3	3	106.02	6.02
3	-3	105.13	5.13
-3	0	103.44	3.44
-3	-3	105.90	5.90
stredná hodnota			
chyby [%]			4.21

V štvrtom, piatom a poslednom riadku 8.1 vyšla vysoká chyba odhadu pretože teleso malo veľký šum a algoritmus nevedel presne odhadnúť valec a zachytil aj iné body takže stred valca určil nepresne a taktiež polomer. Chybu odhadu stredu sme získali pomocou nasledovnej rovnici.

$$chyba = \left| \frac{r_2 * 100}{r_1} - 100 \right| \quad (8.1)$$

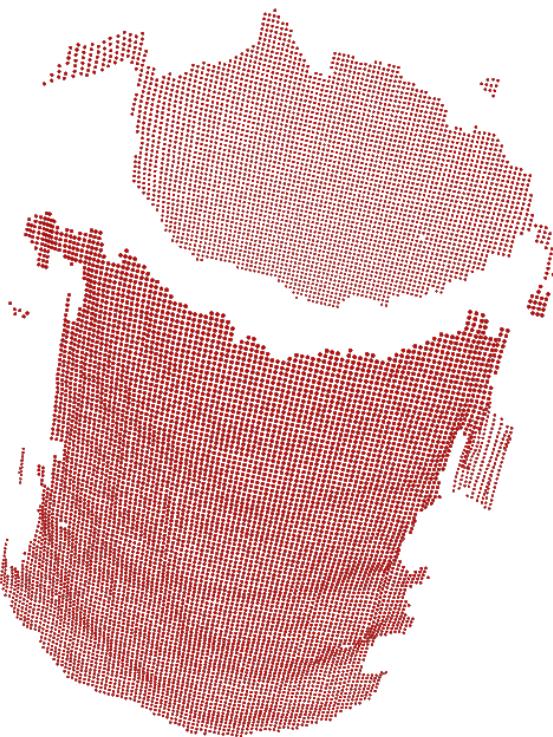
Kde r_2 je polomer odhadnutý algoritmom a r_1 je reálny polomer telesa.

Tabuľka 8.2: Presnosť vyhodnocovania PCL na rôznych polomeroch telesa. * označuje teleso položené na rovine, bez * je iba teleso v priestore s rôznymi nastaveniami PH

Reálny polomer [cm]	Polomer (PH 0.5)	Polomer (PH 0.6)	Polomer (PH 0.8)	Stred objektu [x y z]	Chyba [%]
10	13.85	12.41	7.11	0.0000 0.0002 1.412	30.48
10*	11.25	9.40	67.43	-0.0016 -0.0014 1.14	197.60
30	27.69	23.78	27.78	-0.0014 -0.0034 1.4317	11.93
30*	29.31	27.56	28.31	0.0242 -0.1120 1.1345	5.25
50	59.08	75.11	61.12	-0.0257 -0.0135 0.8796	30.20
50*	59.49	66.80	59.96	-0.0073 0.0008 1.0662	17.72
100	112.66	100.78	100.55	0.0026 0.0084 0.9749	5.21
100*	98.56	99.15	100.55	0.0417 0.0082 1.0995	0.95
150	137.18	117.63	123.20	-0.0065 -0.0043 1.0938	16.00
150*	134.23	141.45	145.20	0.0002 -0.0003 0.9800	6.47
200	144.24	150.40	177.88	-0.0089 0.0292 0.910	21.24
200*	172.88	190.49	196.28	0.0092 -0.0131 0.9704	6.725
stredná hodnota					
chyby [%]					
29.69					

Riadky s * značia vstupné PCD s rovinou pod objektom. V 8.2 možno vidieť presnosť vyhodnotenia rôznych polomerov a stredov telesa (reálny stred telesa je $x=0$, $y=0$, $z=1$), s rôznymi nastaveniami algoritmu. Pri nastavení prahového rozsahu, nižšej hodnote nevedel algoritmus určiť väčšie telesa, pretože počet bodov na teleso ostával stále rovnaký. Naopak pri väčšom rozostupe bodov ležiacich v množine, pri PCD s rovinou, vznikali odchýlky, kvôli šumu ktorý algoritmus zachytil od roviny. Najlepšie výsledky pri rôznych telesách vyšli v stĺpci 3 v 8.2, pretože telesa odhadlo všade s menšou odchýlkou, kvôli strednej hodnote nastavovaných parametrov algoritmu.

S použitím PCD z 5.3 výstupom algoritmu so vstupným parametrom na získavanie valca je rovina objektu. PCD bol stiahnutý z internetu z PCL dokumentácie. [6]



Obr. 8.1: Výstup algoritmu RANSAC v knižnici PCL

8.2 Vyhodnotenie algoritmu SPFN

Po natrénovaní siete sme vložili vlastné dátá a zistovali sme presnosť určenia polomeru valca. Kvôli inému typu datasetu sa nám nepodarilo dosiahnuť presnosť ako sa podarilo na natrénovaní datasete, kvôli rôznorodosti dát. Ako bolo spomenuté vyššie dataset je natrénovaný na mechanické komponenty a nás dataset je vytvorený na jednoduché objekty položené na podložke. Odchýlky taktiež mohlo spôsobiť vyššie rozlíšenie objektov, pretože v práci je napísane, že očakávajú fixný počet vstupných bodov na objekt. Po testovaní dát sme dostali stred valca s jeho polomerom a rotáciou v osiach. Po vizualizácii dát sme vybrali valec, ktorý najlepšie opisuje z vloženého datasetu. Testovali aj s vyšším počtom K_{max} ale nedosiahli lepšie výsledky, ako počtom K_{max} , ktorý sme zvolili my pri trénovaní siete. K_{max} reprezentuje

maximálny počet primitív.

Tabuľka 8.3: Presnosť vyhodnocovania SPFN

Posun po X osi [m]	Posun po Y osi [m]	Polomer vyhodnotený SPFN	Chyba [cm & %]
0	0	78.31	21.69
0	3	103.31	3.31
0	-3	82.41	17.59
3	0	78.31	21.68
3	3	91.41	8.59
3	-3	51.56	48.44
-3	0	93.12	6.88
-3	-3	97.22	2.77
stredná hodnota			
chyby [%]			16.34

V tabuľke 8.3 vidno chybu vyhodnocovania polomeru odhadovaného telesa s premiestnením v priestore. SPFN mal problém vyhodnotiť polomer objektu presúvaný v priestore. Vznikajú vyššie odchýlky v niektorých riadkoch, kvôli zašumieniu vstupných dat, ktoré mali pod sebou podložku co mohlo spôsobiť zle vyhodnotenie polomeru.

Tabuľka 8.4: Presnosť vyhodnocovania SPFN na rôznych polomeroch telesa. * označuje teleso položené na rovine, riadky bez označenia * sú iba telesá v priestore

Reálny polomer [cm]	Polomer [cm]	Stred objektu [x y z]	Chyba [%]
10	41.13	-0.0622 0.0351 1.8132	311.30
10*	31.40	0.0550 -0.0145 1.5530	214.00
30	36.10	-0.0232 -0.0106 1.345	20.33
30*	41.14	0.0407 -0.0122 1.559	37.13
50	52.12	0.0163 0.0149 1.0346	4.2
50*	42.87	0.0015 0.0032 1.0823	14.26
100	98.51	0.0235 -0.0011 1.0677	1.49
100*	113.10	-0.0131 0.0218 1.1271	13.10
150	151.28	0.0047 0.0141 1.0606	0.80
150*	145.12	0.0322 0.0053 1.2971	3.25
200	201.24	-0.0093 0.0182 1.0258	0.62
200*	211.37	-0.0815 0.0906 1.0827	5.68
stredná hodnota			
chyby [%]			
52.18			

V tabuľke 8.4 možno vidieť odhad polomeru a stredu rovnakého telesa ako v 8.2. Neurónová siet' ako bolo spomenuté vyššie bola natrénovaná na telesách s väčšími rozmermi, takže algoritmus začal lepšie odhadovať polomer až po dosiahnutí, väčších rozmerov. Po dosiahnutí rozmeru sa chyba výrazne znížila. Keďže siet' bola trénovaná na jednoduchých telesách v priestore, vložené dátá s rovinou (riadky s *) mali výrazne vyššiu chybu. Chyba sa počítala pomocou 8.1.

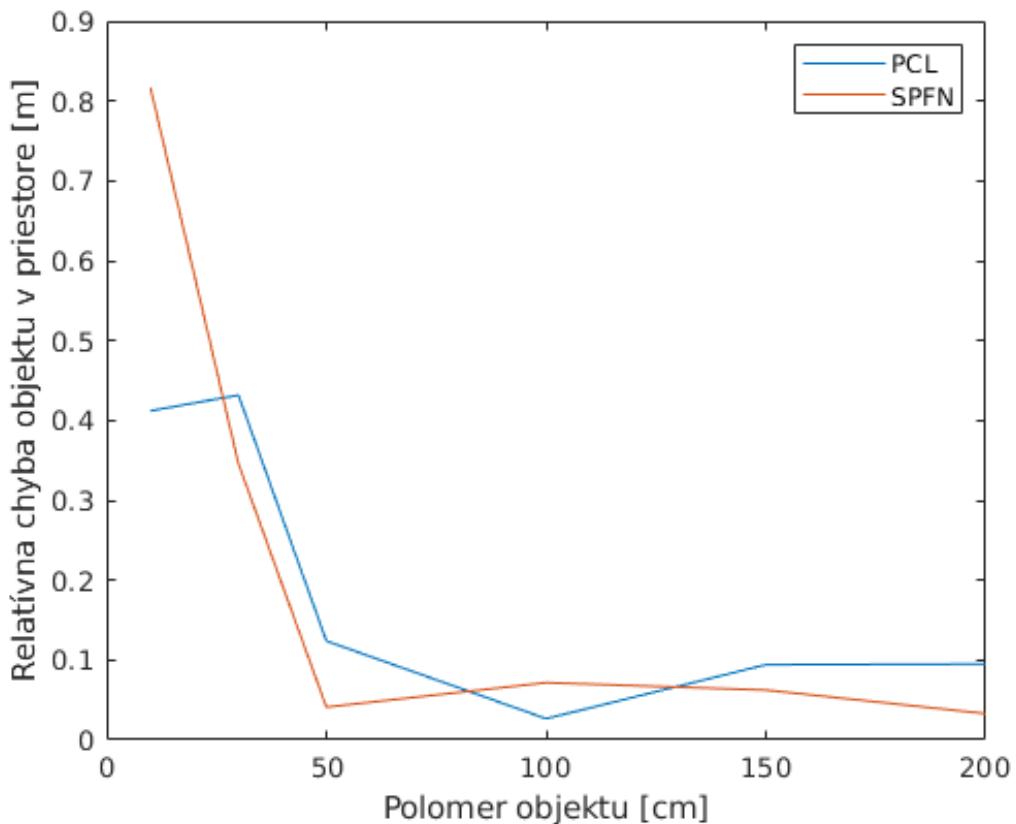
8.3 Porovnanie výsledkov

Z nameraných hodnôt z PCL a SPFN, sme zostrojili tabuľky 8.1, 8.2 a 8.3, 8.4, kde porovnávame namerané výsledky. Pri tabuľkách 8.1 a 8.3 vstupnými dátami bol valec s polomerom 1 meter, pričom vstupný PCD obsahoval šum. Tabuľky 8.2 a 8.4 vstupom boli PCD, pričom objekt neobsahoval šum a sledovali sme presnosť vyhodnocovania oboch implementácií. Z odhadnutých stredov objektov sme vypočítali relatívnu odchýlku, ktorú sme graficky znázornili v 8.2 a 8.3. V tabuľke môžme pozorovať ak sa jednalo o PCD bez roviny pod objektom RANSAC implementovaný o NN odhadoval rozmer telesa presnejšie ako PCL. Implementácia PCL s jedným nastavením algoritmu mal problém v rozdielnych veľkostiach

objektov. Pre používateľa ktorý nemá naštudovanú problematiku ohľadom RANSAC, by mohol mať problém s optimálnymi nastaveniami algoritmu. Na druhú stranu nainštalovanie PCL je jednoduchšie a vyžaduje menej výkonný hardware ako SPFN. Po natrénovaní siete vyhodnocovanie vstupných dát pomocou SPFN. Vypočítame si presnosť určovania stredov odchýlok na základe reálneho bodu a bodu vyhodnoteného algoritmom na základe nasledovného vzťahu:

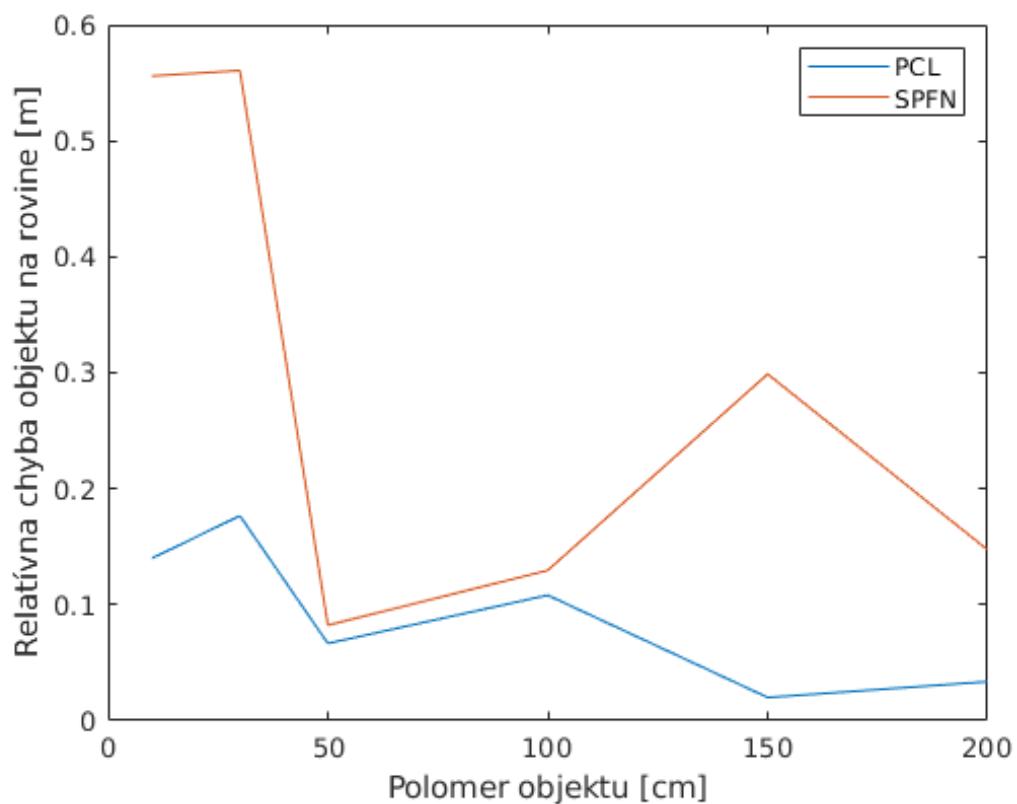
$$odchylka = \sqrt{(x_2 - x_1)^2 + (y_2 - y_1)^2 + (z_2 - z_1)^2} \quad (8.2)$$

Kde súradnice s indexom 1 sú súradnice reálneho bodu [0,0,1] metrov, a súradnice s indexom 2 sú súradnice aproximovaného stredu pomocou implementácie. Z vypočítaných odchýlok pre každý test sme zostrojili grafické závislosti.



Obr. 8.2: Odchýlky aproximácie stredu objektu v prázdnom priestore

Na obrázku 8.2 môžme pozorovať, že implementácia SPFN vedel výrazne lepšie approximovať polohu objektu v priestore. Vyššiu odchýlku PCL mohla spôsobiť nepoužitá rovina s ktorou algoritmus ráta pri vyhodnocovaní objektov.



Obr. 8.3: Odchýlky aproximácie stredu objektu položeného na podložke

Pri použití roviny pod objektom, sme pri PCL dosiahli oveľa lepšie výsledky. Odchýlku oproti metóde SPFN mohlo spôsobovať nepresné nastavenie algoritmu, pretože algoritmus bol nastavený na jeden rozmer objektov, po nastavení parametrov algoritmu pre každý rozmer zvlášť, by sme dostali lepšie výsledky, čo by spôsobovalo predĺženie času identifikácie objektu. Nastavovanie pri metóde SPFN nebolo potrebné takže je efektívnejší na používanie.

Záver

Úspešne sa nám podarilo spojazdníť nami zvolené implementácie na rozpoznávanie objektov s použitím algoritmu RANSAC a jeho rozšírenie o NN. Klasickým algoritmom sme získali jednoduché objekty s odchýlkou 4.21% pri určovaní polomeru a 29.69% pri určovaní, čo zapríčinil šum na vstupných PCD. Narozdiel od implementácií SPFN, ktorá určila polomer objektu so 16.34% odchýlkou a stred objektu s 52.18% odchýlkou. Odchýlku pri SPFN spôsobili menšie objekty ktoré mali $>200\%$ odchýlky, čo zvýšilo strednú hodnotu chyby. Na dátach z Kinectu sa nám nepodarilo nájsť žiadane objekty, pretože Kinect mal nižšie rozlíšenie a na výstupnom PCD nebolo dostatok bodov reprezentujúcich objekt, takže nám za kužeľ identifikovalo prevažne kúty v miestnosti, aj s rôznymi nastaveniami RANSAC.

Implementácie s neurónovými sietami 7.1 a 7.2 spracováva 2D dátá, čo nevyhovovalo zadaniu. Vďaka týmto implementáciám som sa lepšie naučil pracovať s Linuxom a odporúčam používať virtuálne prostredie, pretože pri práci so staršími Python baličkami, je možné že si na novšom operačnom systéme prepíšete systémové premenné, alebo nechceme inštalačným skriptom odinstalujete Python. Tieto implementácie, by sa dali v budúcnosti používať na lokalizáciu objektov na 2D snímkach, určenie lokality odfoteného objektu a na základe podobnosti s vytvoreným datasetom určiť lokalitu budov.

Práca SPFN bola prispôsobená na starší hardware, takže som sa v prací naučil pracovať s platformou Docker, ktorá funguje podobne ako virtuálne prostredie, ale narozdiel od prostredia sa tam ľahšie menia python baličky a ľahšie pristupovať k starším verziám pythonu. Naučil som sa, že nie je vhodné ho inštalovať ako root používateľ, pretože pri kompliacii projektu vytvára docker súbor o veľkosti projektu, takže po niekoľkých kompliaciách sa mi zaplnil root priečinok a nevedel som spúšťať aplikácie a po reštarte som sa nevedel dostať do operačného systému.

Získal som schopnosť využívať algoritmy a knižnice na spracovanie 3D dát. Venoval som sa dôkladnému štúdiu problematiky týkajúcej sa 3D skenovania a práce s Kinectom. V rámci ďalších projektov je nevyhnutné implementovať softvér, ktorý umožní kalibráciu kamery Kinect, aby sme minimalizovali odchýlky a mohli využiť získané dátá v našich implementáciách.

Pri hodnotení presnosti sme si všimli, že oba algoritmy vykazujú podobné odchýlky. Avšak, po dosiahnutí väčšieho rozmeru objektu výrazne znížila SPFN chybu odhadu, na rozdiel od PCL, ktorý vyžaduje zmenu nastavení parametrov algoritmu pri rôznorodých vstupných dátach, čo je neefektívne. Naopak, pre SPFN by stačilo dodatočné trénovanie na menšie objekty, aby vedel presnejšie approximovať menšie telesá.

V konečnom dôsledku majú oba algoritmy veľký potenciál v reálnom svete pre rozpoznávanie objektov. Avšak, PCL disponuje lepšou dokumentáciou, čo zjednodušilo prácu s knižnicou a implementáciu na vlastné dátá. Knižnica PCL je schopná pracovať s bežne používanými súbormi, na rozdiel od neurónových sietí, kde je potrebný špecifický formát vstupných dát, čo predstavovalo väčšiu výzvu pri ich simulácii.

V odhadoch stredu objektu dosiahol SPFN výrazne lepšie výsledky. Algoritmus si vyberá ďalšie body na základe získaných parametrov, čo prispieva k presnejšiemu odhadu.

Zoznam použitej literatúry

1. TECH27.COM (ed.). *What are point clouds?* tech27. Dostupné tiež z: <https://web.archive.org/web/20220331112105/https://tech27.com/resources/point-clouds/>.
2. HARDESTY, Larry (zost.). *Explained: Neural networks: metodický materiál pro autory vysokoškolských kvalifikačních prací* [online]. MIT: MIT News Office, 2014-04-14 [cit. 2022-10-14]. Dostupné z : <https://news.mit.edu/2017/explained-neural-networks-deep-learning-0414>.
3. VNUK, Peter (ed.). Prehľad: Ako fungujú umelé neurónové siete. [B.r.]. Dostupné tiež z: <https://www.nextech.sk/a/Ako-funguju-umele-neuronove-siete>.
4. *Point cloud library*. Dostupné tiež z: <https://pointclouds.org/>.
5. RADU BOGDAN RUSU, Steve Cousins (zost.). *Point cloud library (pcl): 3D is here.* 2011 IEEE international conference on robotics and automation: IEEE. Dostupné tiež z: https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=U_NEZHQAQAAJ&citation_for_view=U_NEZHQAQAAJ:u-x6o8ySG0sC.
6. (PCL), Point Cloud Library. *PCL Random Sample Consensus Documentation* [online]. Point Cloud Library. [cit. 2023-06-01]. Dostupné z : https://pointclouds.org/documentation/classpcl_1_1_random_sample_consensus.html.
7. BRACHMANN, Eric a ROTHER, Carsten. Neural-Guided RANSAC: Learning Where to Sample Model Hypotheses. In: *ICCV*. 2019.
8. MICROSOFT. *Kinect*. Microsoft. Dostupné tiež z: <https://www.microsoft.com/en-us/kinect>.
9. FAIRHEAD, Harry (zost.). *OpenNI 2.0 - Another Way To Use Kinect* [online]. i-programmer.info, 2012-12-22 [cit. 2022-12-22]. Dostupné z : <https://www.i-programmer.info/news/194-kinect/5241-openni-20-another-way-to-use-kinect.html>.
10. FLORENT POUX, Ph.D. (zost.). *3D Model Fitting for Point Clouds with RANSAC and Python: A 5-Step Guide to create, detect, and fit linear models for unsupervised 3D Point Cloud binary segmentation: RANSAC implementation from scratch*. Towards Data Science. Dostupné tiež z: <https://towardsdatascience.com/3d-model-fitting-for-point-clouds-with-ransac-and-python-a-5-step-guide-to-create-detect-and-fit-linear-models-for-unsupervised-3d-point-cloud-binary-segmentation-ransac-implementation-from-scratch-10a2f3a2e3>

model-fitting-for-point-clouds-with-ransac-and-python-2ab87d5fd363.

11. BRACHMANN, Eric a ROTHER, Carsten. Learning less is more - 6D camera localization via 3D surface regression. In: *CVPR*. 2018.
12. LI, Lingxiao, SUNG, Minhyuk, DUBROVINA, Anastasia, YI, Li a GUIBAS, Leonidas. *Supervised Fitting of Geometric Primitives to 3D Point Clouds*. 2018. Dostupné z eprint: arXiv:1811.08988.
13. RUWEN SCHNABEL, Roland Wahl a KLEIN, Reinhard. Efficient RANSAC for point-cloud shape detection. 2007.

Prílohy

A	Kód na získanie PCD z Kinectu	45
B	Programy	46
C	Vstupné data pre algoritmy	47
D	Návody na spúšťanie algoritmov	48

A Kód na získanie PCD z Kinectu

```
if (enable_rgb && enable_depth){  
    registration ->apply(rgb, depth, &undistorted, &registered);  
    std :: cout << pcd_count << " " << registered .height << " " << registered .width << std :: endl;  
    std :: ofstream myfile;  
    char file_name [15];  
    sprintf (file_name , " points %d.pcd",pcd_count++);  
    myfile.open (file_name );  
    myfile << "VERSION 0.7" << std::endl << "FIELDS x y z rgb" << std :: endl << "SIZE 4 4 4 4"  
    << std :: endl << "TYPE F F F U" << std::endl << "COUNT 1 1 1 1"  
    << std :: endl << "WIDTH 512" << std::endl << "HEIGHT 424"  
    << std :: endl << "VIEWPOINT 0 0 0 1 0 0 0" << std::endl;  
    myfile << "POINTS 217088" << std::endl << "DATA ascii" << std :: endl;  
    for ( size_t I = 0; I < registered .height ; ++I){  
        for ( size_t J = 0; J < registered .width ; ++J){  
            float X, Y, Z, RGBVALUE;  
            registration ->getPointXYZRGB(&undistorted, &registered, I, J, X, Y, Z, RGBVALUE);  
            myfile << X << " " << Y << " " << Z << " " << RGBVALUE << std::endl;  
        }  
    }  
    myfile . close ();
```

Výpis A.1: Ukážka kinect pcd

Open-source knižnica libfreenect2, ktorá zabezpečuje komunikáciu hĺbkovej kamery s operačným systémom, poskytuje vzorové kódy na získavanie dát z Kinectu. Vzorový kód je potrebné upraviť aby získane body z Kinectu uložil do .pcd súboru. Na vytváranie .pcd súborov z Kinectu existuje mnoho hotových riešení, ale neposkytujú vizualizáciu v čase, aby kameru bolo možné vhodne napolohovať a tak uložiť PCD.

B Programy

pcl/

- Priečinok s PCL programami

cylinder.cpp

- Algoritmus na nájdenie valca v 3

matlab/

- Priečinok s matlab skriptami

cylinder_center.m

- Výpočet stredu valca na základe parametrov získaných RANSAC z 3

errors.m

- Skript na výpočet relativnej chyby určovania bodov

python/

- Priečinok s python skriptami

list.py

- skript na vypísanie parametrov výstupného súboru z 7.3

pcd.py

- Skript na vytvorenie PCD s vyšším rozlíšením

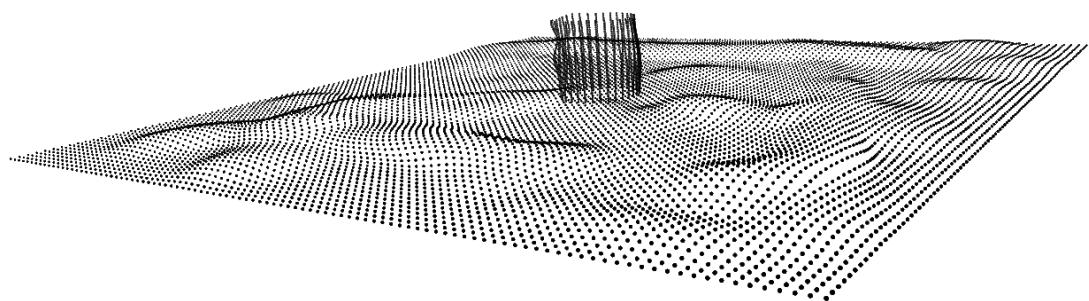
kinect/

- Príklad používania Kinectu

live.cpp

- Kód na získavanie PCD z Kinectu s videním v reálnom čase z knižnice libfreenect2

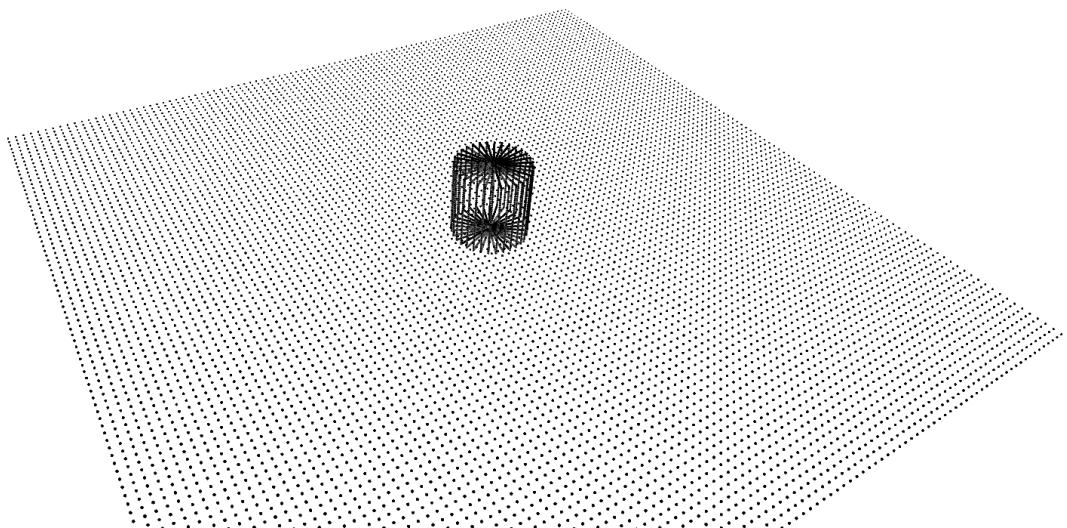
C Vstupné data pre algoritmy



Obr. C.1: Vstupné mračno bodov so šumom

pcd/pcd_so_sumom.pcd

- Mračno bodov so šumom



Obr. C.2: Vstupné mračno bodov bez šumu

pcd/pcd_na_velkost_radiusu.pcd

- Mračno bodov bez šumu

D Návody na spúšťanie algoritmov

Na spustenie algoritmu na nájdenie valca, je potrebné mať nainštalovanú knižnicu 3. V programe je potrebné špecifikovať cestu ku vstupným PCD. Po nainštalovaní je nutné vytvoriť CMakeFiles.txt, aby bolo možne kompilovať .cpp súbor po úpravách algoritmu. Po skompilovaní vytvori spustiteľný súbor, v terminály pomocou

```
$ ./cylinder <nazov_vstupneho_pcd>
```

Skripty v Matlabe je potrebne mať nainštalovaný Matlab a pripravené potrebné dátá. Skript cylinder_center.m prijíma dátá z programu spomínaného vyšie a je potrebne mu vložiť získane parametre do premennej "values" na ich určenú pozíciu. Program errors.m ma v programe zadefinovaný jeden bod ktorý zodpovedá reálnej polohe objektu. Súradnice je potrebne zapísat' do premennej "real_pointä body odhadnuté pomocou algoritmu do premennej approx_point", v ktorej je možne definovať viac bodov. Skript následne vypočíta relatívnu chybu a graficky ju znázorni.

Na skripty v pythone je potrebne mať nainštalované potrebne knižnice, s ktorými skript pracuje. Skript list.py výpisuje obsah celého súboru s príponou .h5, ktorý je možne získať z algoritmu 7.3 pri testovaní vlastných dat. Súbor obsahuje orientáciu normál, vstupne body a taktiež informácie o nájdenom objekte ako je jeho orientácia, polomer a stred.

```
$ python3 list.py <nazov suboru s .h5 priponou>
```

Skript pcd.py sa používa na získavanie PCD, z Kinectu. Nevýhodou tohto skriptu je že používateľ nevidel výstup z Kinectu v reálnom čase, ale rozlíšenie výstupného PCD bolo vyššie.

```
$ python3 pcd.py
```

Program live.cpp je súčasťou knižnice libfreenect2, ktorá komunikuje s Kinectom. Výhodou tohto programu je, že používateľ vidi záznam z kamery v reálnom čase a vie si prispôsobiť scénu, ktorá následne sa uloží na disk. Súbor je potrebne skompilovať spolu s knižnicou a po skompilovaní sa vytvori spustiteľný súbor, ktorý na obrazovke otvorí okno, kde možno vidieť záznam z RGB kamery, IR kamery, hĺbkového senzoru a výstupný ??.

Sekcia 7.3 počas testovania používa kód od autora témy. Návod na používanie a potrebne príkazy na spustenie sú popísane autorom.