

Projekt Ausarbeitung

Kamerakalibrierung anhand eines Punktgitters

geschrieben von

Vera Brockmeyer (Matrikelnr. 11077082)
Artjom Schwabski (Matrikelnr. XXXXXXXX)

Weiterführende Themen der Bildverarbeitung in SS 2017

Betreuer:

Prof. Dr. Dietmar Kunz
Institute for Media- and Phototechnology

Inhaltsverzeichnis

1	Introduction	3
1.1	Motivation	3
1.2	Usage Context	3
1.3	Project Goal	3
2	Stand der Wissenschaft	4
2.1	Kamerakalibrierung mit Punktraster	4
3	Materialien	5
3.1	Hardware	5
3.2	Software	5
3.2.1	ImageJ	5
4	Methode	6
4.0.1	Levenberg-Marquard-Approximation	6
4.0.2	Affine Transformation	6
4.0.3	Kamerakalibrierung	6
5	Auswertung	7
6	Reflexion	8
7	Zusammenfassung	9

1 Introduction

Vera

1.1 Motivation

Vera

1.2 Usage Context

Vera

1.3 Project Goal

Vera

2 Stand der Wissenschaft

???

2.1 Kamerakalibrierung mit Punktraster

XXXX

3 Materialien

XXX

3.1 Hardware

3.2 Software

3.2.1 ImageJ

4 Methode

XXXX

4.0.1 Levenberg-Marquard-Approximation

4.0.2 Affine Transformation

4.0.3 Kamerakalibrierung

5 Auswertung

XXXX

6 Reflexion

Vera

7 Zusammenfassung

Vera

Literatur

- [1] Doc-Ok.org. Lighthouse tracking examined. <http://doc-ok.org/?p=1478>. Aufgerufen: 30. März 2017.
 - [2] John Haas. *A History of the Unity Game Engine*. PhD thesis, Worcester Polytechnic Institute.
 - [3] HTC. Htc vive. <https://www.vive.com/>. Aufgerufen: 30. November 2016.
 - [4] HTC. HTC Vive – Für Vive geeignete Computer. <https://www.vive.com/de/ready/>. Aufgerufen: 18. März 2017.
 - [5] Microsoft. Introducing Visual Studio. [https://msdn.microsoft.com/en-us/library/fx6bk1f4\(v=vs.90\).aspx](https://msdn.microsoft.com/en-us/library/fx6bk1f4(v=vs.90).aspx). Aufgerufen: 18. März 2017.
 - [6] Mobile World Congress. Mobile World Congress. <https://www.mobileworldcongress.com/>. Aufgerufen: 30. November 2016.
 - [7] Steam. Steam VR Internetauftritt. <http://store.steampowered.com/steamvr?l=german>. Aufgerufen: 26. März 2017.
 - [8] Unity Technologies. Unity. <https://unity3d.com/de>. Aufgerufen: 8. März 2017.
 - [9] Unity Technologies. Unity – Multiplatform. <https://unity3d.com/unity/multiplatform>. Aufgerufen: 14. März 2017.
 - [10] Unity Technologies. Unity – Public Relations. <https://unity3d.com/public-relations>. Aufgerufen: 14. März 2017.
 - [11] Unity Technologies. Unity – VR Overview. <https://unity3d.com/de/learn/tutorials/topics/virtual-reality/vr-overview>. Aufgerufen: 14. März 2017.
 - [12] Valve. Valve Software. <http://www.valvesoftware.com/>. Aufgerufen: 30. November 2016.
-