

专业限选系列课程

# 智能机器人技术

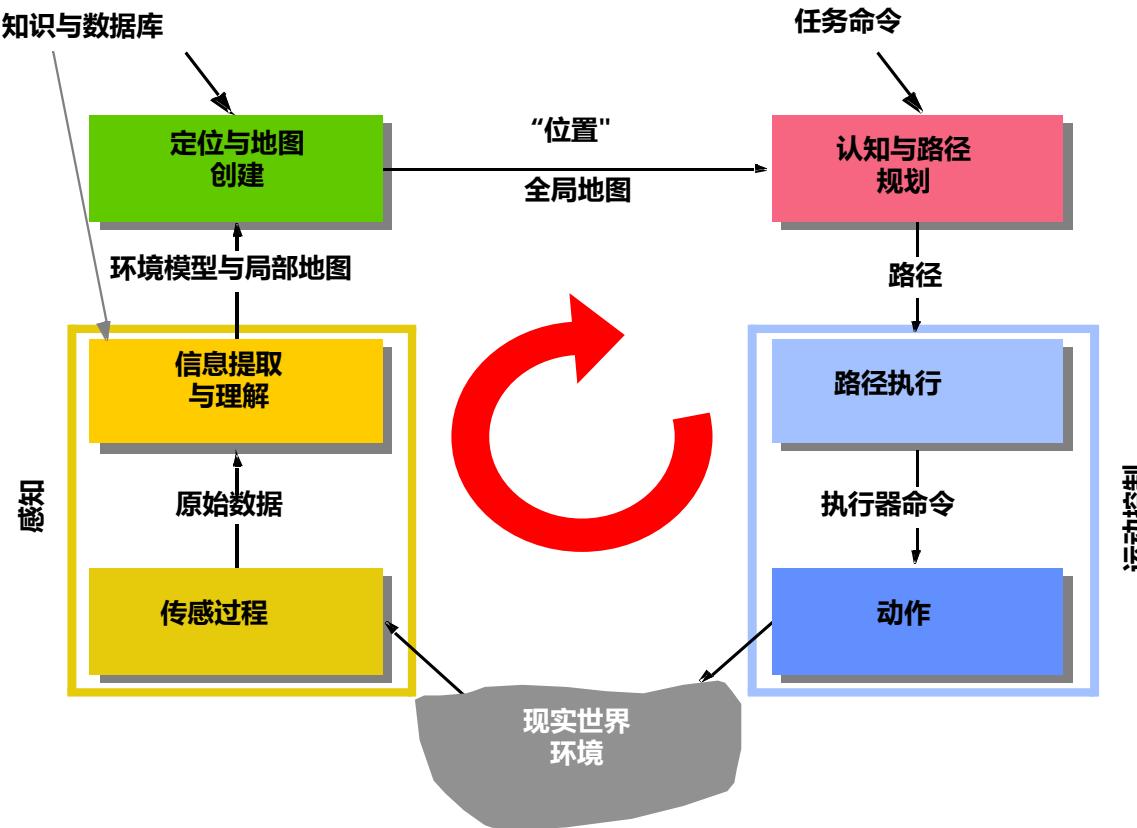
---

---Introduction to Intelligent Robotics

赵振刚 gavin@ustc.edu.cn

# 机器人学的知识架构

- 1. 感知**: 视觉传感器、图像传感器、触觉和力传感器、惯导等；
- 2. 认知**: 人工智能、知识表达、规划、任务调度、机器学习等；
- 3. 行为**: 运动学、动力学、控制、manipulation和locomotion等；
- 4. 数学基础**: 最优估计、微分几何、计算几何、运筹学等；



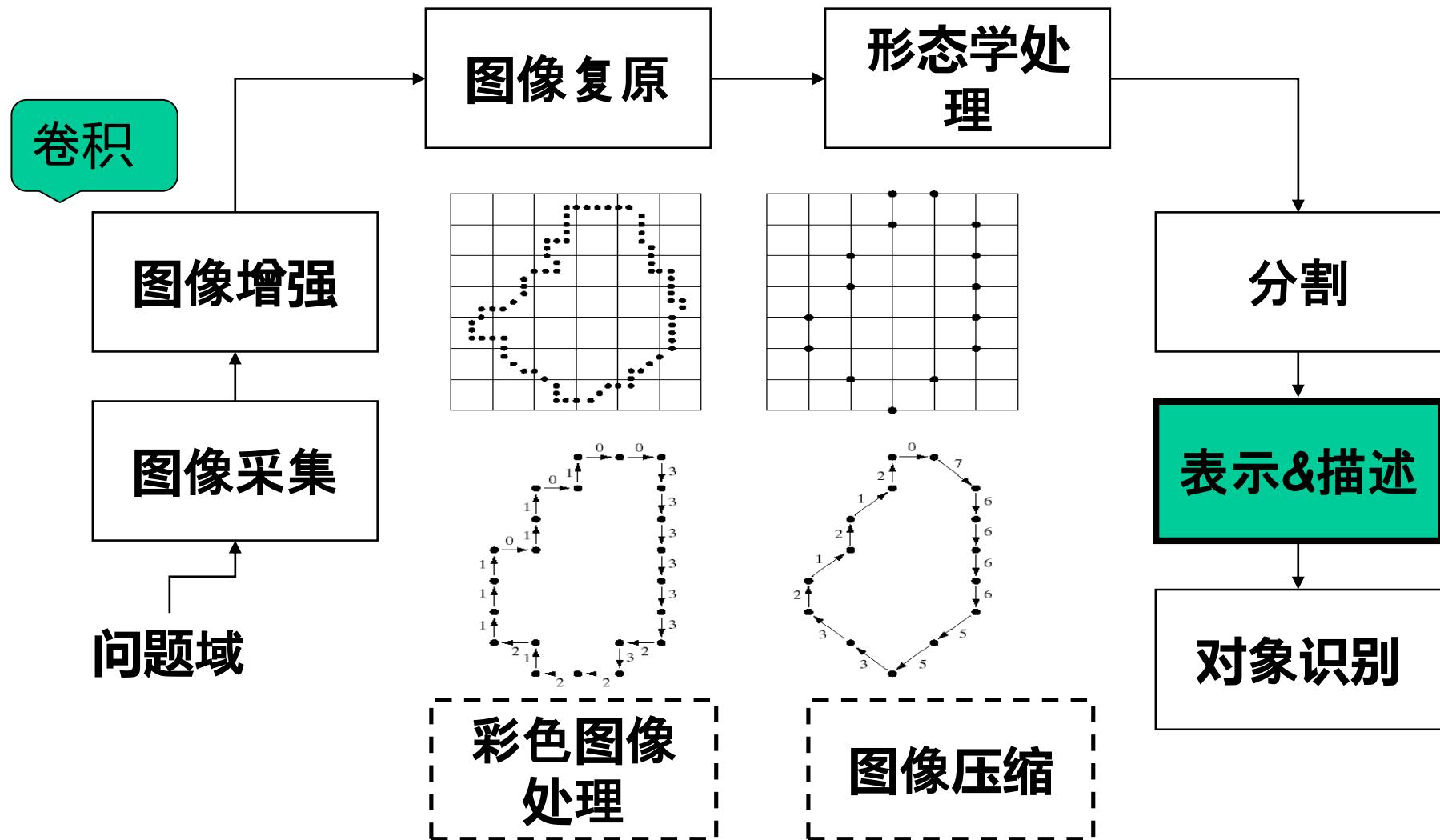
# 回顾上节 2D数字图像处理

- ❖ 数字图像：用二维阵列表示的影像
- ❖ 颜色空间，图像通道，坐标系，边缘

27	38	17	25	24	26	14	43	71	113	106	98	95	54	39	25	26	35	31	27	32
26	38	16	38	18	45	53	92	157	248	218	241	242	125	99	54	28	34	35	34	33
17	44	18	38	28	96	65	229	238	229	241	227	217	245	201	128	57	33	36	39	34
11	58	5	46	33	169	226	241	229	233	248	235	241	238	249	193	97	34	37	45	38
14	59	4	56	52	229	249	237	234	235	247	243	249	249	250	234	149	62	51	51	42
48	31	29	68	134	234	235	240	247	231	248	242	241	242	229	252	197	99	78	55	35
31	31	38	77	288	232	243	245	245	245	244	244	244	244	245	244	238	144	69	51	42
27	37	46	138	234	231	244	248	247	247	245	244	244	243	236	248	247	212	132	68	47
36	47	63	213	228	234	244	248	247	247	245	244	244	244	243	245	236	252	289	189	59
44	49	114	231	221	235	245	248	247	247	245	245	245	245	249	238	227	255	244	173	81
42	46	153	228	239	235	245	248	247	247	247	247	247	247	244	243	253	255	248	228	106
36	51	127	217	238	243	247	248	247	247	247	247	247	248	246	245	255	249	255	255	118
34	59	68	238	216	251	247	248	248	248	248	248	248	250	252	251	243	253	255	255	111
48	31	53	165	249	238	248	248	248	248	248	250	250	251	248	255	246	255	255	221	98
29	14	18	187	218	255	249	253	252	247	245	248	251	251	255	246	245	255	255	172	88
34	25	15	48	131	198	246	252	255	250	248	251	253	252	250	255	255	255	216	128	67
36	40	36	25	51	182	245	254	255	255	252	252	254	254	251	252	249	213	138	76	68
28	27	33	22	31	65	188	196	204	204	204	208	215	218	236	210	183	133	67	36	38
38	22	22	18	33	68	87	94	182	182	188	119	131	137	188	84	79	78	51	54	68
32	28	28	15	31	53	49	51	51	48	49	58	65	67	68	55	56	51	42	39	35
19	23	28	18	34	51	57	53	48	43	42	46	46	42	41	46	44	48	39	36	34

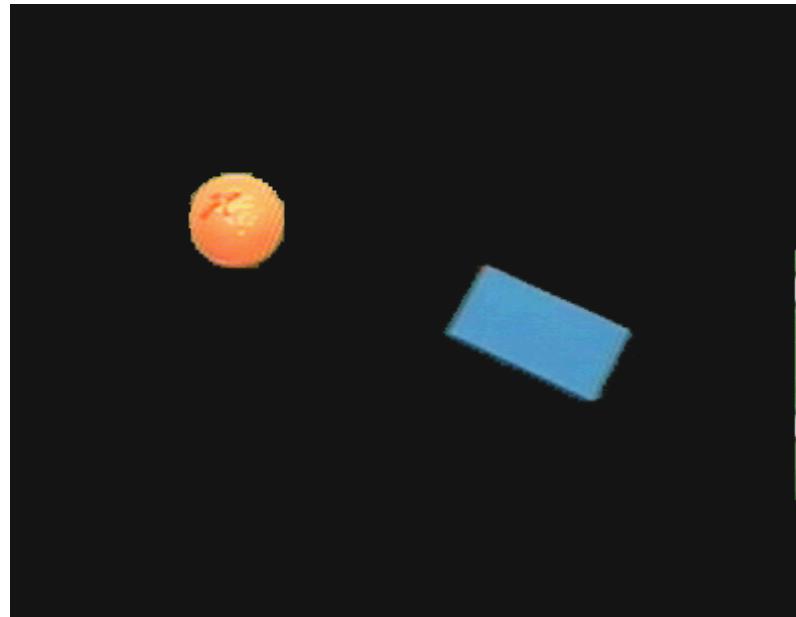
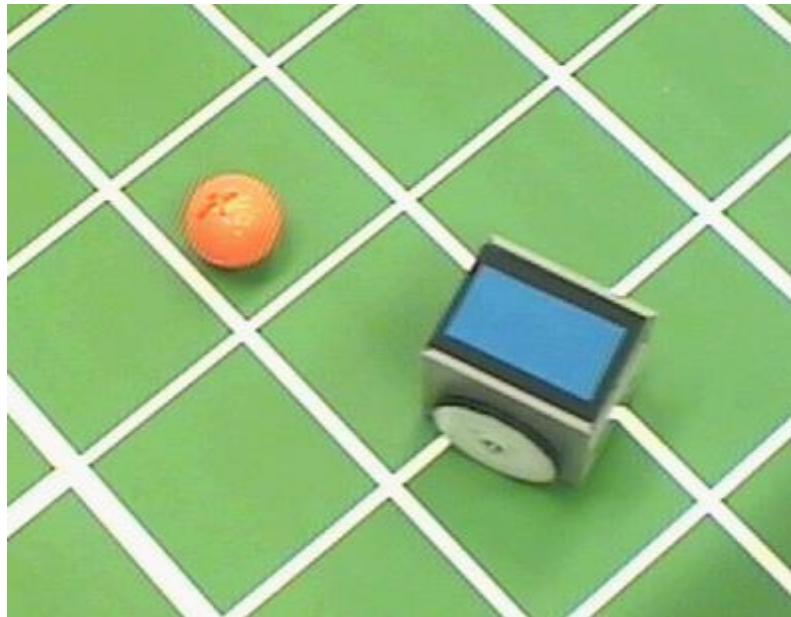


# 回顾上节 2D数字图像处理



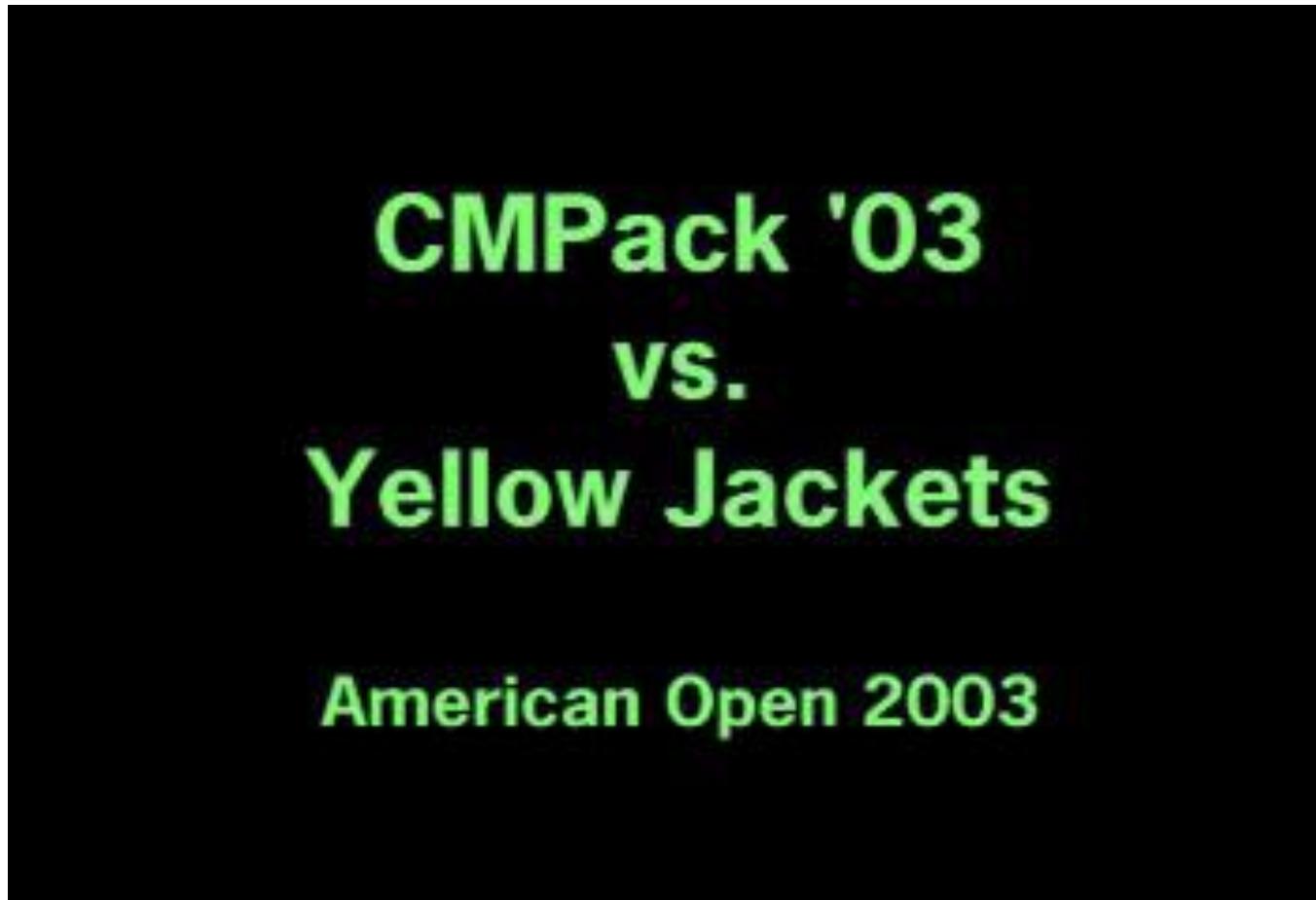
# 色彩跟踪/Color Tracking

在机器人足球赛中，利用色彩跟踪实现球和机器人的运动估计



## 色彩跟踪/Color Tracking

在机器人足球赛中，利用色彩跟踪实现球和机器人的运动估计



# 2D视觉

【CV竞赛】百度车道线检测，正在报名中，8.9万元奖金

我爱计算机视觉 11月19日



# 视觉概述/Vision in General

**视觉是最有优势的感知方式：**  
**信息获取量大，支持与环境的非接触交互**

**视觉是最复杂的感知方式**  
**对人脑处理人眼影像信息的理解仍然处于初级阶段**

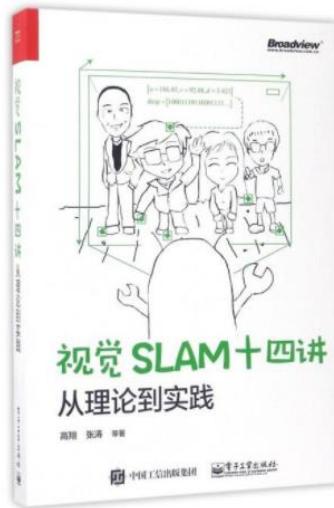
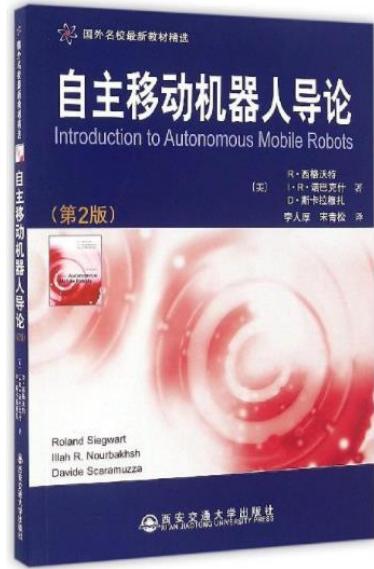
**成像是三维场景在二维平面投影的结果**  
**从2维影像解读三维景象是机器视觉的核心任务**

**如何获取、处理包含2.5/3维信息的图像？**

# 第四章 立体视觉系统

## 目标:

- ❖ 掌握常见立体视觉系统的基本原理，点云图拼接实践
- ❖ 了解同时定位与地图构建SLAM原理

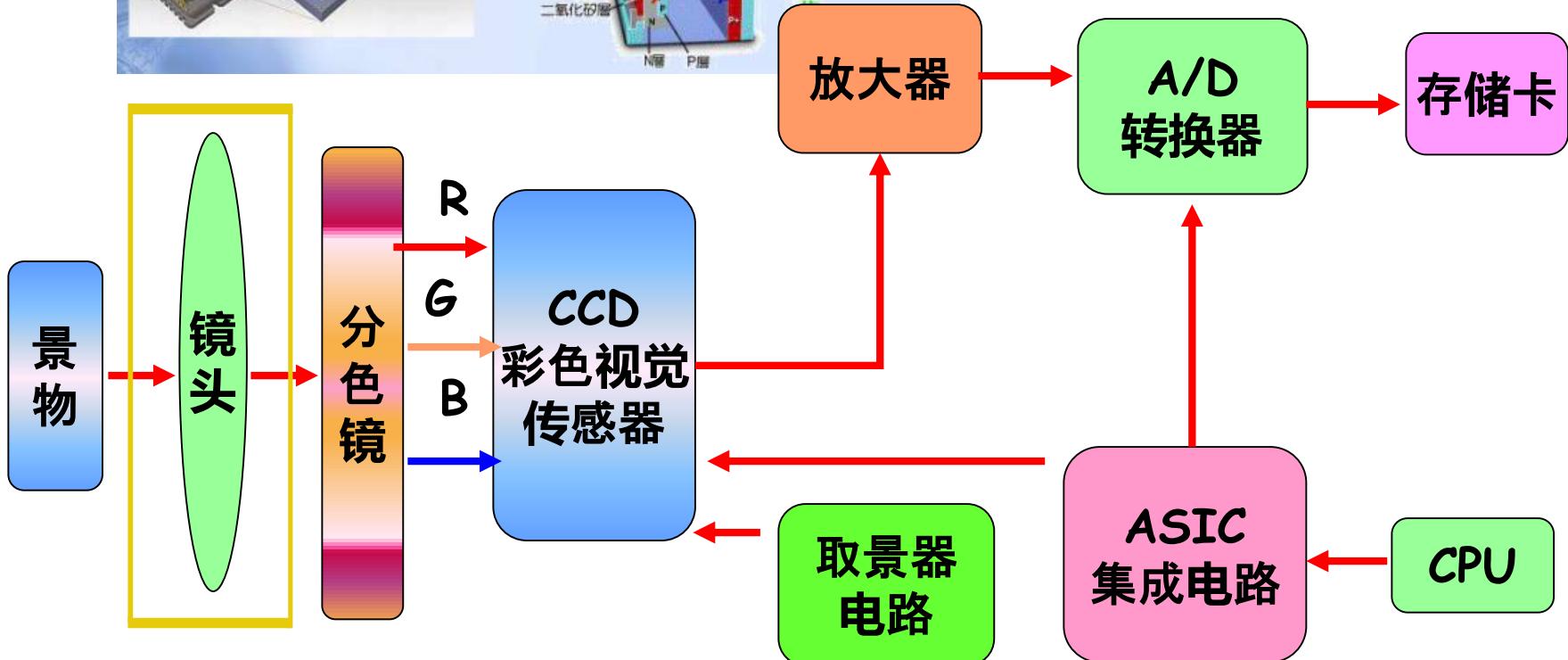
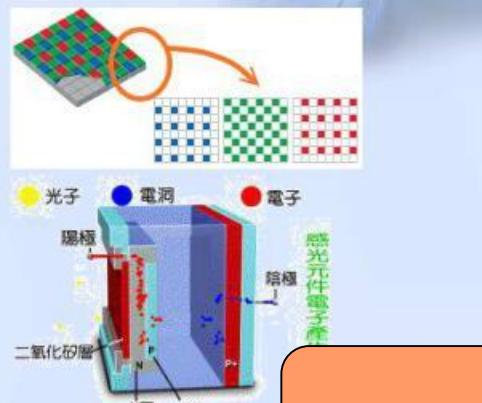
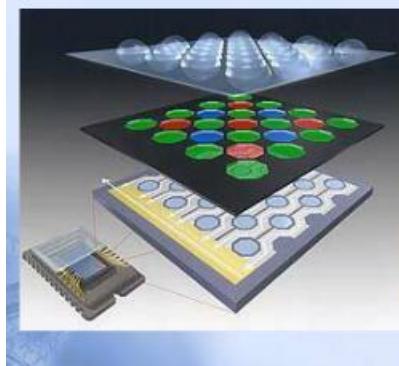


## 目录:

- ❖ 相机模型
  - 双目相机模型
  - 深度相机模型
- ❖ 特征点法视觉里程计
  - 特征点提取
  - 特征点比对
  - 对极几何
  - 三角化与深度估计
- ❖ 光流法视觉里程计
- ❖ 直接法视觉里程计
- ❖ 编程实践
  - 点云拼接
  - 视觉距离估计: 标定与测量

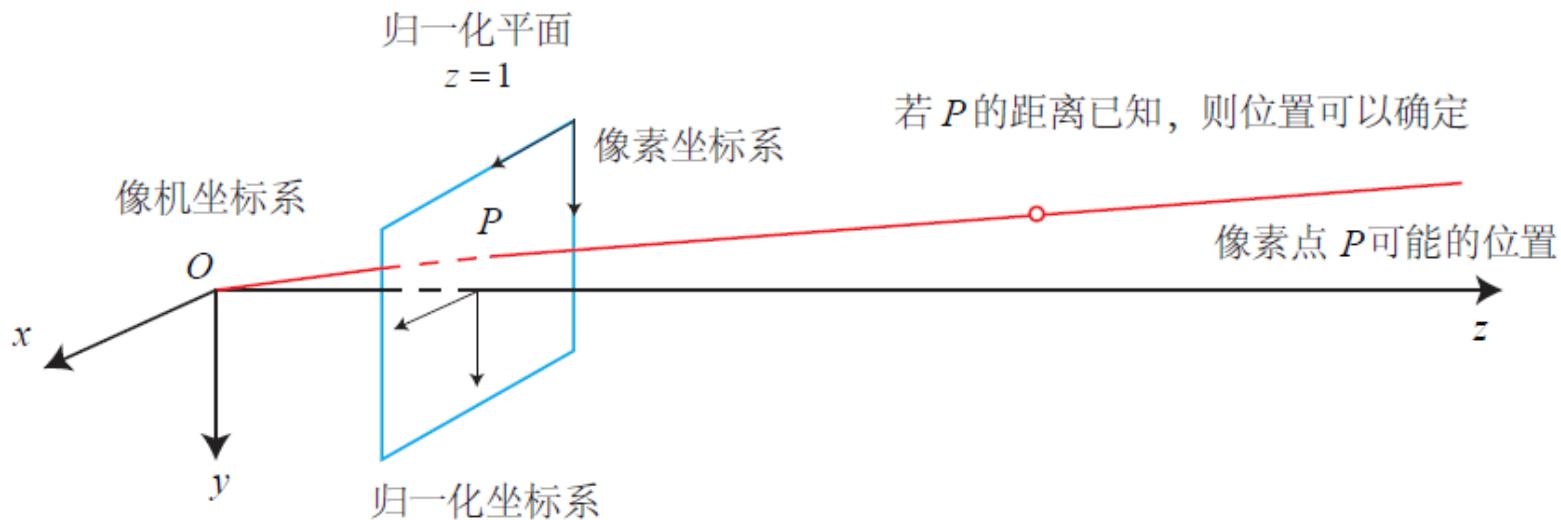
# 视觉传感器

CCD 的三层结构：上：增光镜片、中：色块网格  
下：感应线路



# 1. 相机模型

- 小孔成像模型
- ❖ 投影顺序: 世界——相机——归一化平面——像素



激光数据的观测模型更加简单

# 1. 相机模型

---

- 小孔成像模型小结

1. 首先，世界坐标系下有一个固定的点  $P$ ，世界坐标为  $\mathbf{P}_w$ ；
2. 由于相机在运动，它的运动由  $\mathbf{R}, \mathbf{t}$  或变换矩阵  $\mathbf{T} \in SE(3)$  描述。 $P$  的相机坐标为：  
$$\tilde{\mathbf{P}}_c = \mathbf{R}\mathbf{P}_w + \mathbf{t}.$$
3. 这时的  $\tilde{\mathbf{P}}_c$  仍有  $X, Y, Z$  三个量，把它们投影到归一化平面  $Z = 1$  上，得到  $P$  的归一化相机坐标： $\mathbf{P}_c = [X/Z, Y/Z, 1]^T$ <sup>①</sup>。
4. 最后， $P$  的归一化坐标经过内参后，对应到它的像素坐标： $\mathbf{P}_{uv} = \mathbf{K}\mathbf{P}_c$ 。

# 1. 相机模型

---

## 深度获取方法

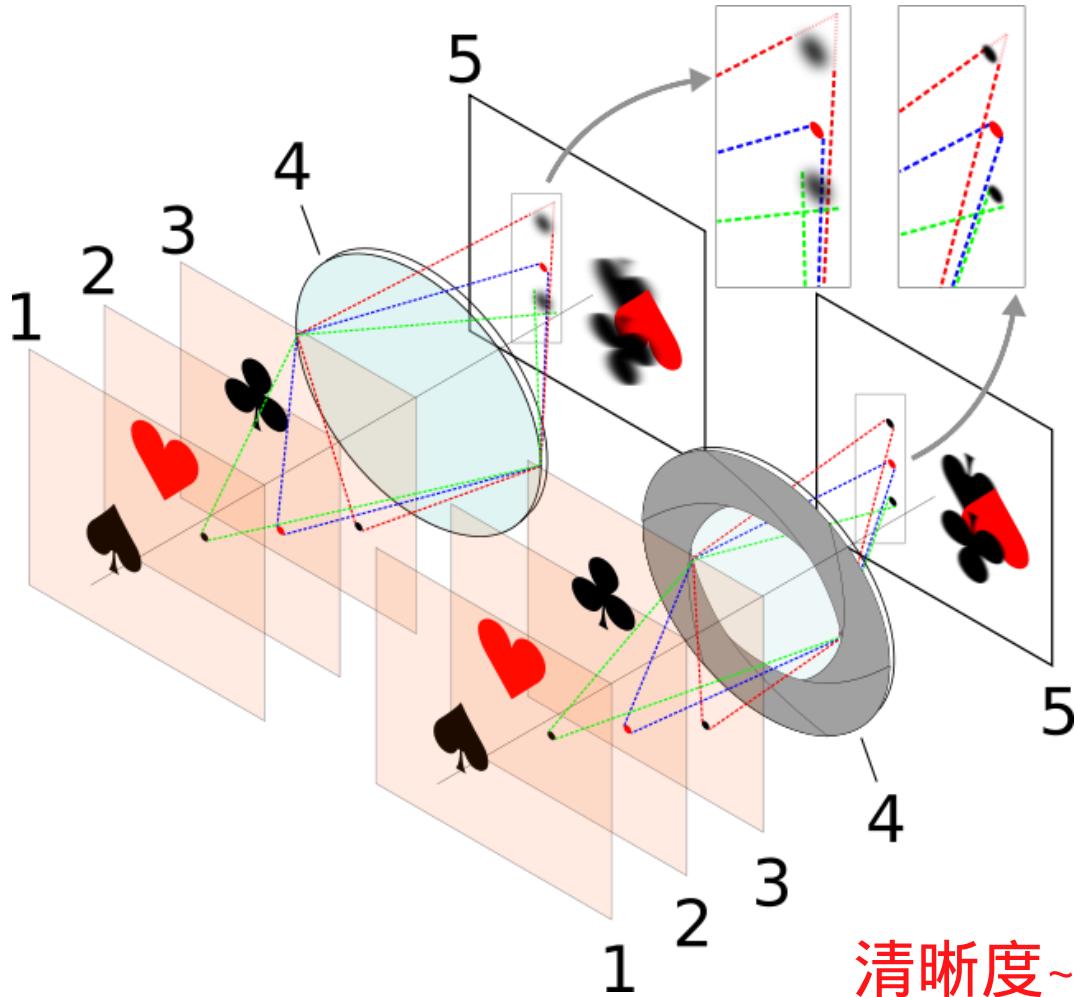
一般的解决方案是通过观察情景的几张图像以取得更多的信息，它足以有希望地，至少部分地恢复深度。所用的图像必须不一样，以使得合在一起时它们能提供附加信息。它们可以从不同的观察点获得立体或运动算法。另一种选择是建立不同的图像，但不改变观察点，而是改变摄像机的几何特性，诸如焦点位置或镜头的光圈。这是支持景深和散焦深度的基本概念。

- 散焦深度法 不同的焦距
- 双目视觉法
- 深度相机法

# 1. 相机模型-深度获取

单目相机

感光元件尺寸、焦距与景深的关系



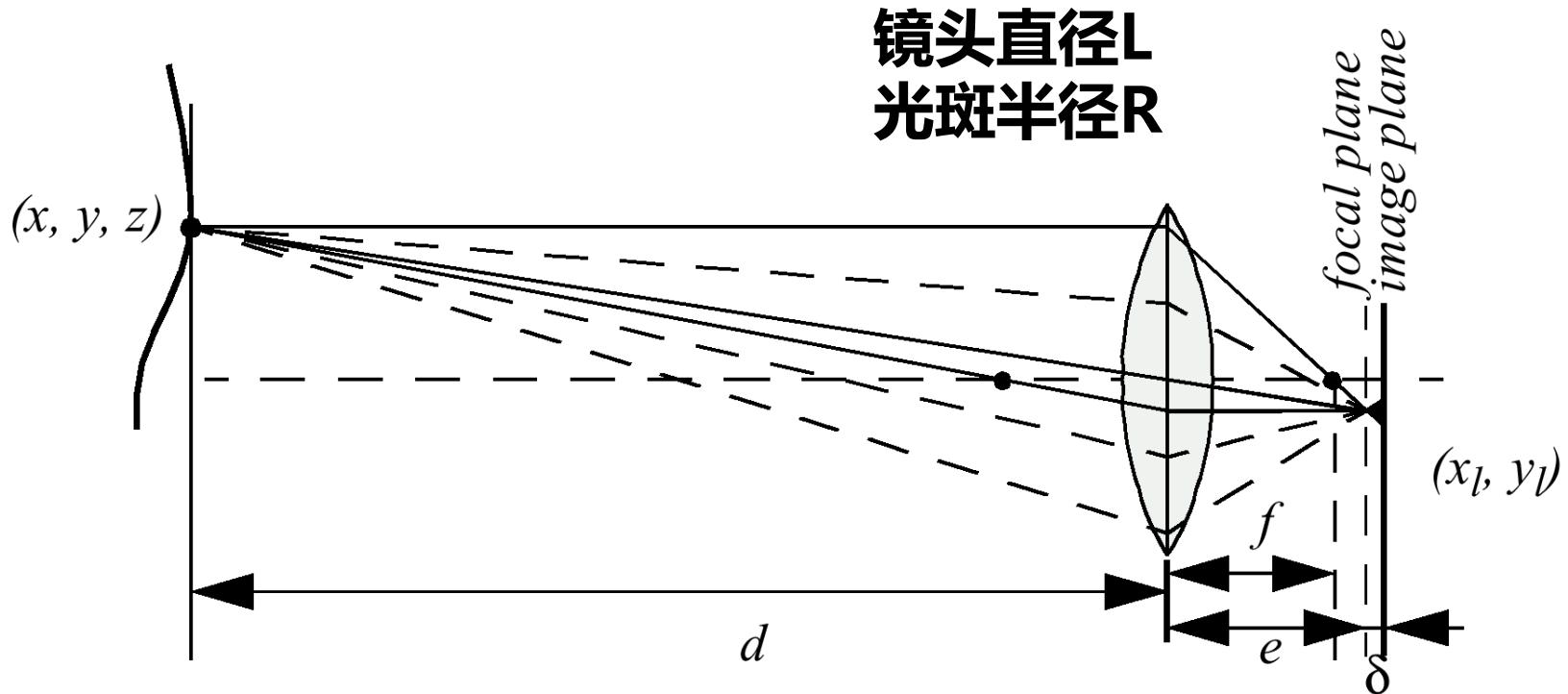
在 $f/32$ , 背景很清楚



在 $f/5.6$ , 光圈开大  
使背景模糊, 让花  
与背景分离

# 1. 相机模型-深度获取

## 散焦深度原理



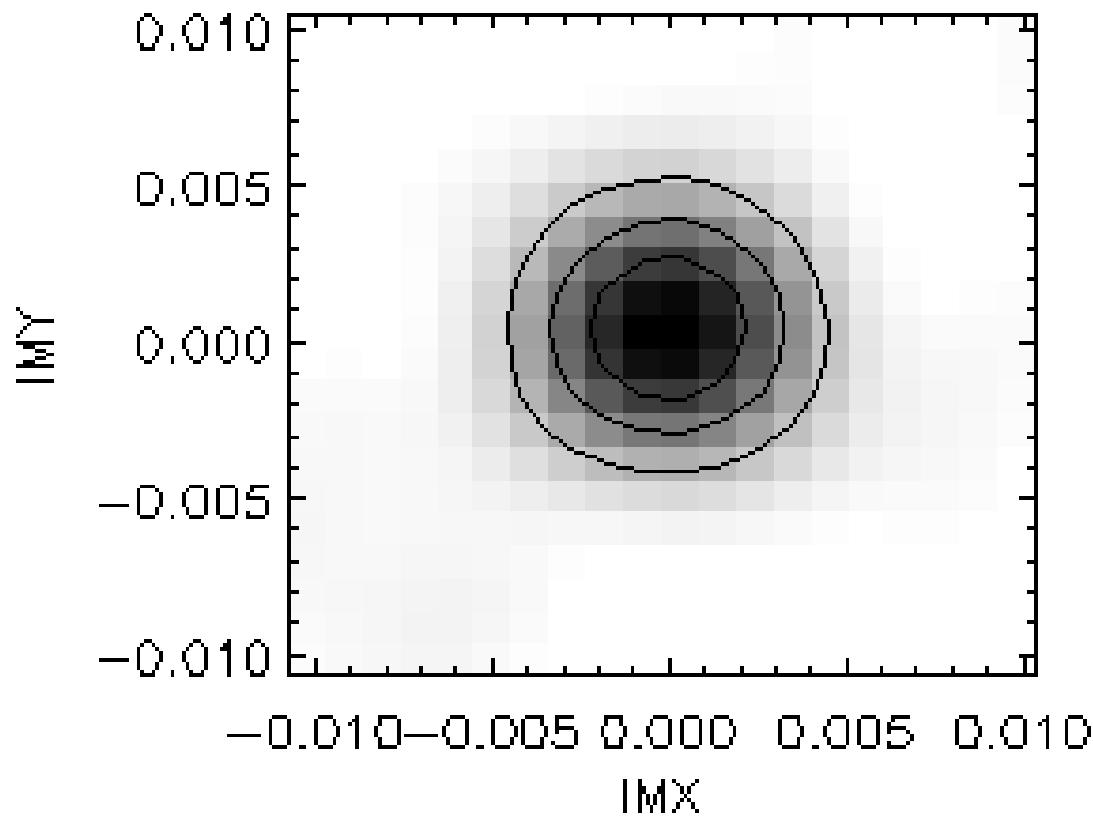
$$\frac{1}{f} = \frac{1}{d} + \frac{1}{e}$$

焦距 物距 像距

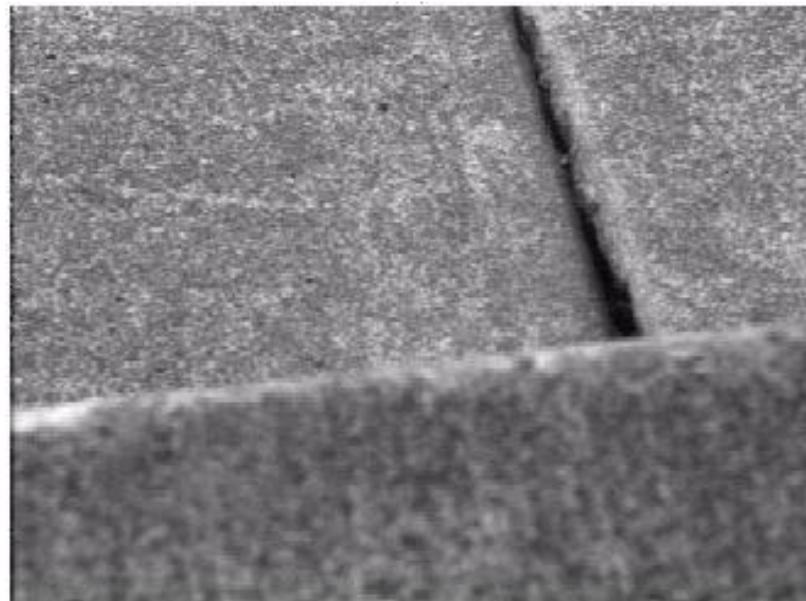
$$R = \frac{L\delta}{2e}$$

# 1. 相机模型-深度获取

点扩散函数/*Point Spread Function h*

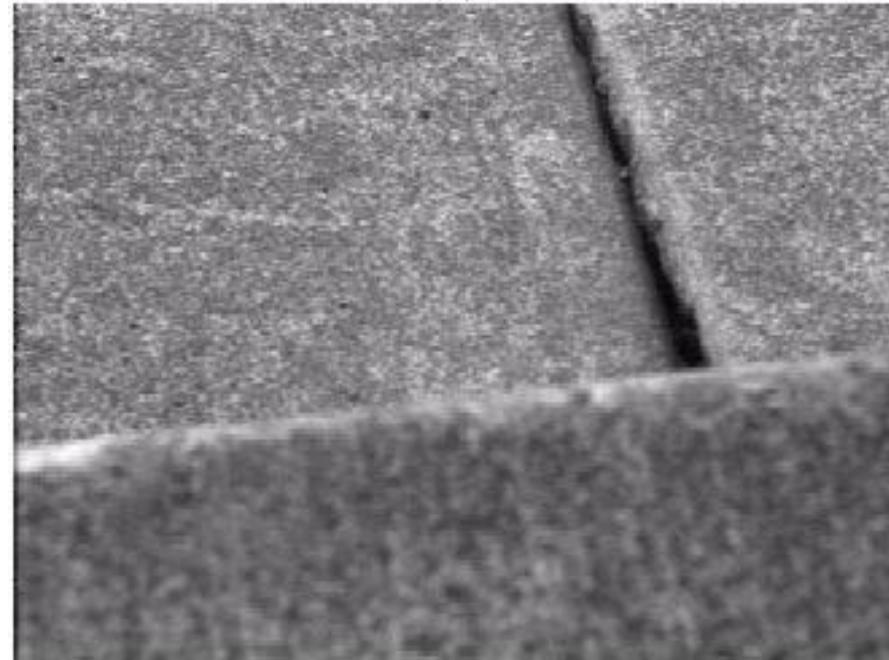


# 1. 相机模型-深度获取



景深方法是最简单的视觉测距的技术之一。为了确定离物体的距离，传感器简单地将图像平面(通过聚焦)移动，直到将物体锐度最大化。当锐度被最大化时；图像平面的相应位置直接产生距离。某些自动对焦的摄像机和实际上所有视频摄像机都使用该技术。当然，需要有一个方法来测量图像的锐度或图像内的物体。最普通的技术是子图像的强度( $I$ )梯度的近似测量：

# 1. 相机模型-深度获取



**聚焦深度原理**

**锐度最大化** : 最清晰

**纹理锐度计算:**

**子图梯度**

$$\text{sharpness}_1 = \sum_{x,y} |I(x,y) - I(x-1,y)|$$

$$\text{sharpness}_2 = \sum_{x,y} (I(x,y) - I(x-2,y-2))^2$$

# 1. 相机模型-深度获取



焦距不同，三段式估计距离

Chessem 机器人使用 3 个单色摄像机作为它在人类环境中避障唯一的测距传感器，静态障碍物如灌木丛，凸障碍如边缘和台阶

# 1. 相机模型-深度获取

$$\text{锐度}_2 = \sum_{x,y} (I(x,y) - I(x-2,y-2))^2 \quad (4.22)$$

所有 3 个帧同步的摄像机每秒几次同时捕捉同一场景的 3 幅图像。图像各分成 5 列和 3 行,或 15 个子区域。各区的近似锐度用方程(4.22)的变形计算,总共产生 45 个锐度值。注意,方程(4.22)是沿着对角但隔行地计算锐度的,这是由于一个巧妙但是重要的问题引起的。许多摄像机以**隔行扫描**的模式产生图像,这意味着首先捕捉奇数行,接着捕获偶数行。当在动态环境中使用这种摄像机时,例如,在移动机器人上,则相邻行表示 2 个不同的时间点(差别多至三十分之一秒)的动态场景,由于运动和非光学散焦,结果造成一个人为的模糊(图像混乱)。如果采用只比较偶数编号的行,则可以避免这个隔行扫描的副作用。**隔行扫描可以更快呈现图像**

# 1. 相机模型-深度获取

记住,3个图像是用不同的焦点位置,各由一个摄像机拍摄的。根据焦点位置,我们分别称各图像为近、中、远图像。简单地比较3个相应区的锐度值,很快地构成了 $3 \times 5$ 场景的粗糙景深图像。因而,利用近、中、远的值,深度图像只把深度信息的二位分配给各区域。关键的一步是调整所有3个摄像机的焦点位置,使得障碍物前面的平地在深度图的行中产生中等读数。然后,不希望的,或是近的,或是远的读数会分别指明凹或凸的障碍物,使之能在地面的物体以及掉在地面上的物体的周围实现基本的避障。

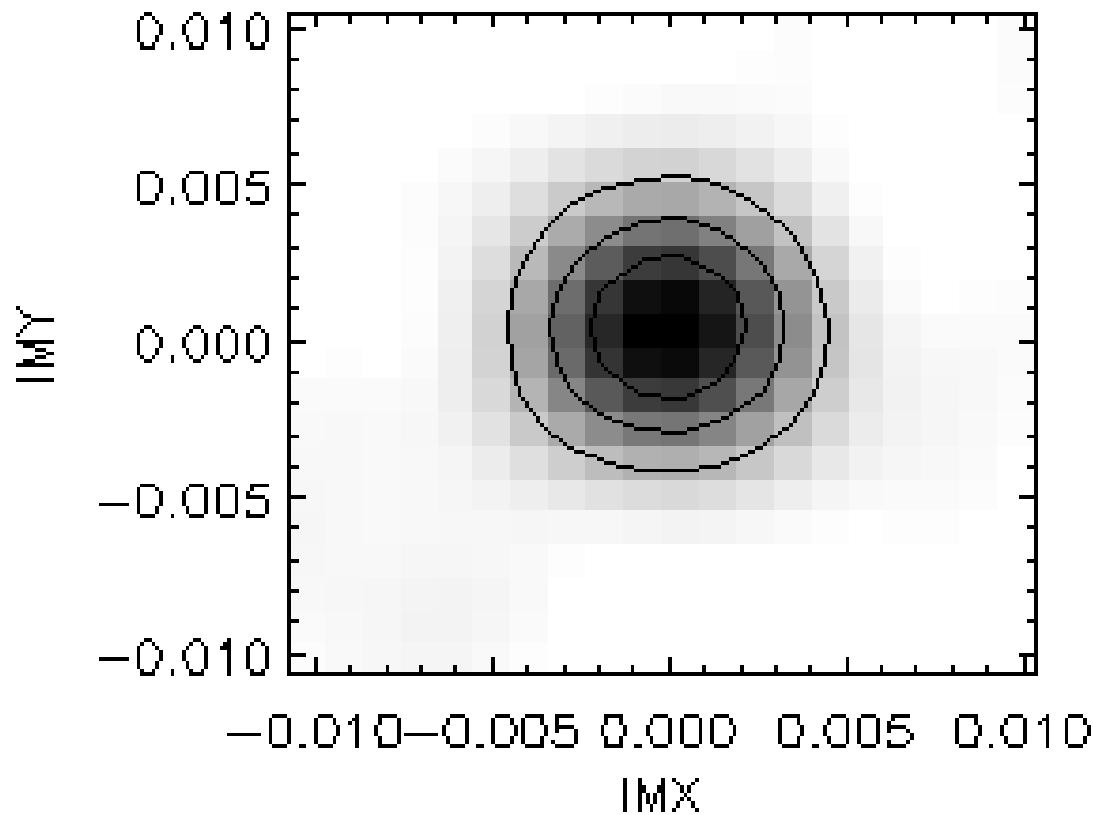
虽然足以应付避障,但上面景深算法只提供不满意的、粗糙的距离信息。另一个选择是用散焦深度方法,它是最期望的基于视觉的技术。

# 1. 相机模型-深度获取

散焦深度方法把同一场景的 2 个或多个图像作为输入,这些图像是用不同的已知摄像机几何特性拍摄的。给定图像和摄像机几何特征的设置,目标是恢复图像所表示的 3D 场景的深度信息。我们从推导实际场景性质(辐照度和深度)、摄像机几何设置和在图像平面组成的图像  $g$  之间关系开始。

# 1. 相机模型-深度获取

点扩散函数/*Point Spread Function h*



# 1. 相机模型-深度获取

## 点扩散函数/Point Spread Function $h$

$$h(x_g, y_g, x_f, y_f, R_{x,y}) = \begin{cases} \frac{1}{\pi R^2} & \text{if } ((x_g - x_f)^2 + (y_g - y_f)^2) \leq R^2 \\ 0 & \text{if } ((x_g - x_f)^2 + (y_g - y_f)^2) > R^2 \end{cases}$$

## 成像模型

$$g(x_g, y_g) = \sum_{x, y} h(x_g, y_g, x, y, R_{x,y}) f(x, y)$$

求解  $R$  获得 单目相机场景中地图的深度信息

# 1. 相机模型-深度获取

点扩展函数  $h(x_g, y_g, x_f, y_f, R_{x,y})$  定义为从场景  $P$  点(相应于  $(x_f, y_f)$ )到聚焦的图像  $f$  的辐照总量, 在观察到的散焦图像  $g$  中,  $f$  提供了点  $(x_g, y_g)$ 。注意, 点扩展函数不仅取决于源  $(x_f, y_f)$  和目标  $(x_g, y_g)$ , 也取决于  $R$ 。

$$g(x_g, y_g) = \sum h(x_g, y_g, x, y, R_{x,y}) f(x, y)$$

这个方程, 通过  $R$  建立了场景点深度对观察到的图像  $g$  的关系, 求解  $R$  就向我们提供地图深度。但是该函数有另外的未知聚焦图像  $f$ 。所以, 假如我们不知道全聚焦图像如何看, 单独一个图像不足以解决深度恢复问题。

给定用不同摄像机几何特性拍摄的同一场景的两个图像, 在理论上有可能求解  $g$  和  $R$ , 因为  $f$  保持恒定。存在许多可以准确快速完成这种解答的算法。经典的方法是所谓逆滤波

# 1. 相机模型-深度获取

基于点扩散函数 $h$ , 用逆滤波法求解景深

Pentland, A.P., “A New Sense for Depth of Field.” *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence (PAMI)*, 9:523–531, 1987.

基于统计技术, 把散焦问题特征化为线性方程组

Ens, J., Lawrence, P., “An Investigation of Methods for Determining Depth from Focus.” *IEEE Transactions. on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 15: 97–108, 1993.

使用三个单色摄像机实现深度测量的机器人Cheshem

Nourbakhsh, I.R., Andre. D., Tomasi, C., Genesereth, M.R., “Mobile Robot Obstacle Avoidance via Depth from Focus,” *Robotics and Autonomous Systems*, 22:151–158, 1997.

# 1. 相机模型

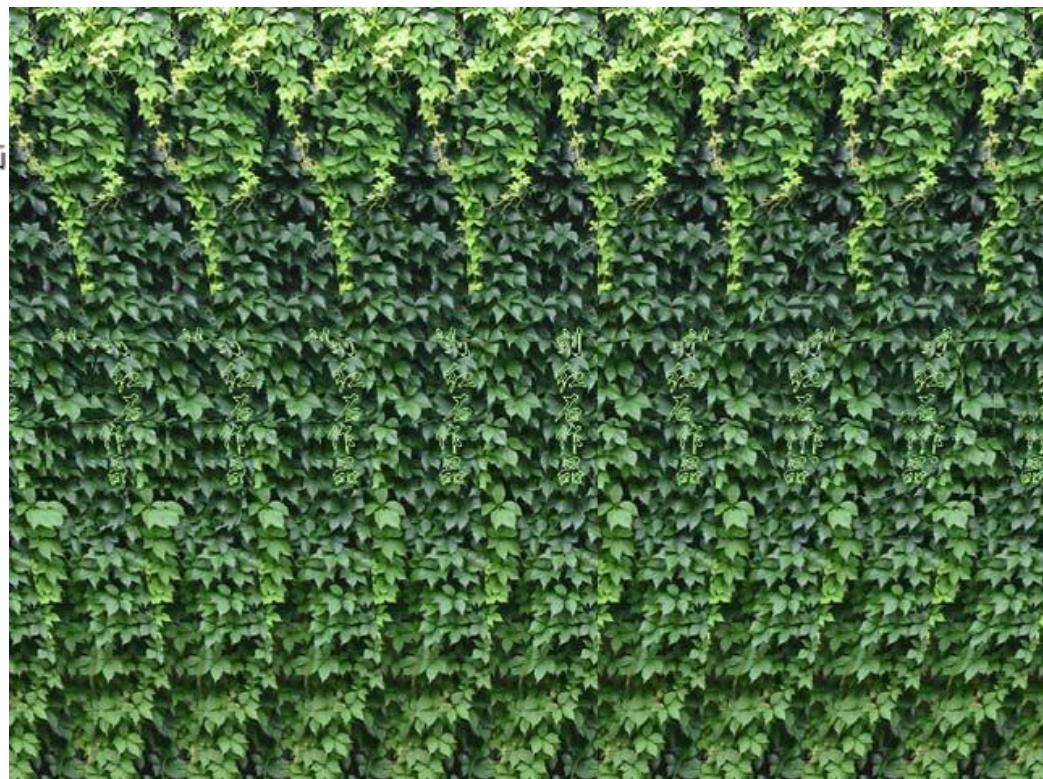
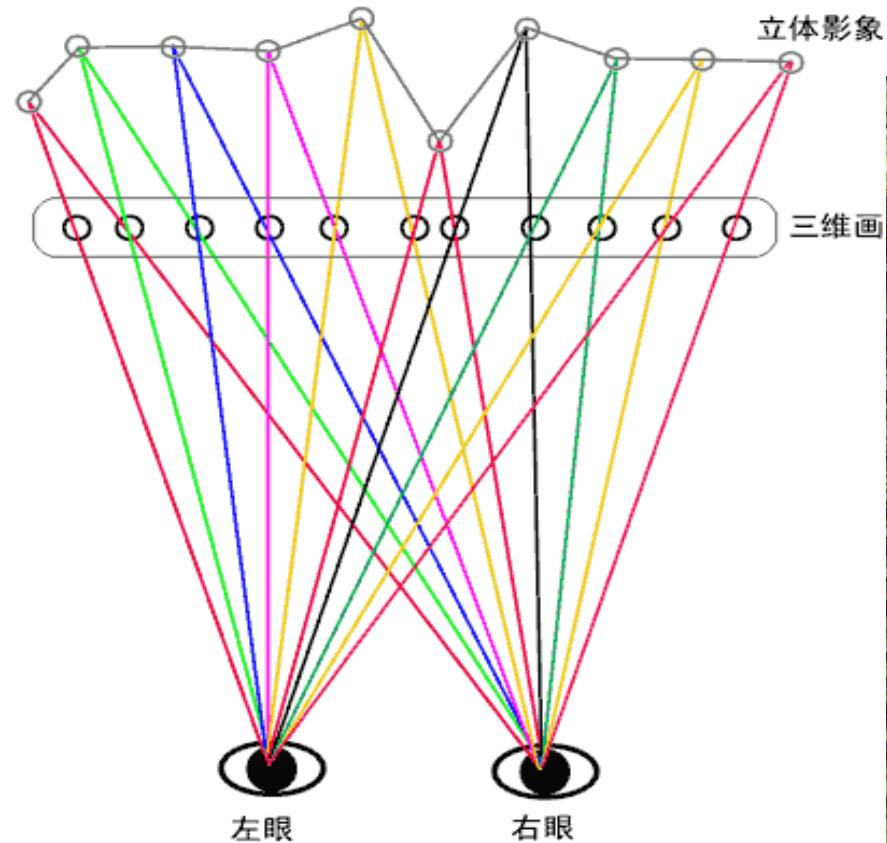
---

## 深度获取方法

- 散焦深度法
- 双目视觉法
- 深度相机法

# 1. 相机模型-双目法深度获取

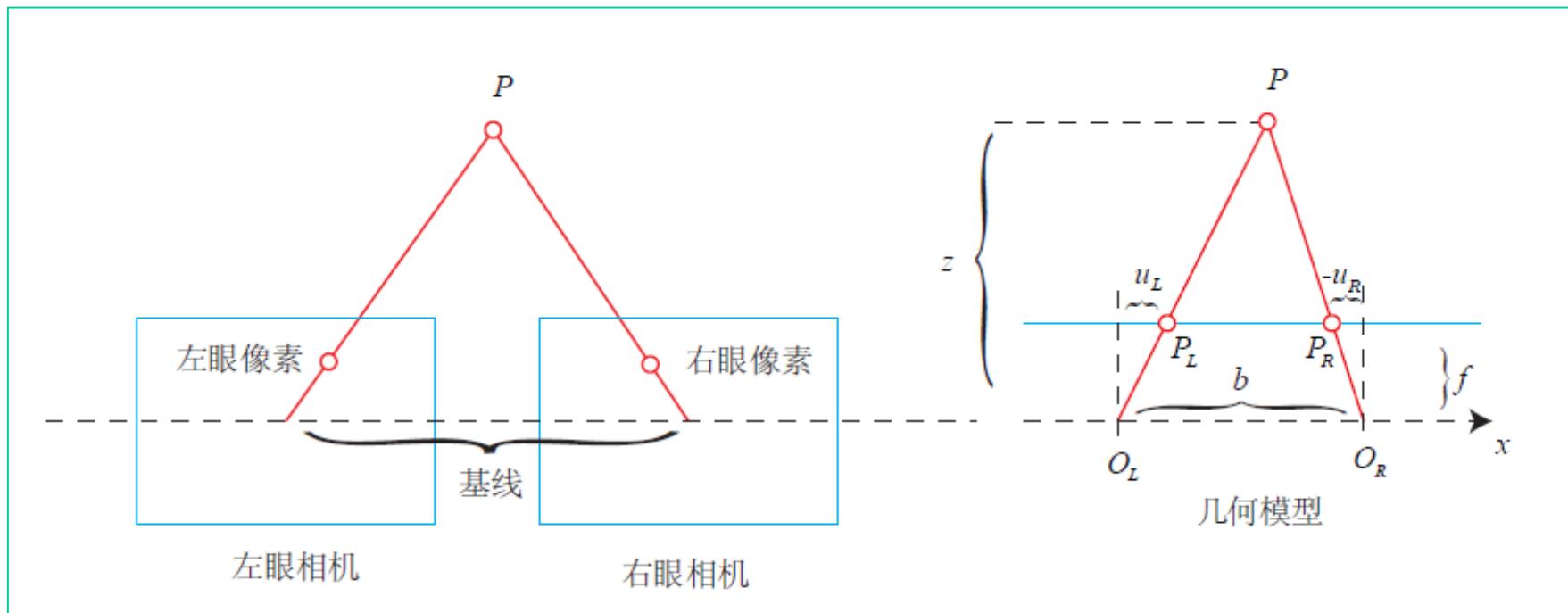
三维画的原理



# 1. 相机模型

## ❖ 双目模型

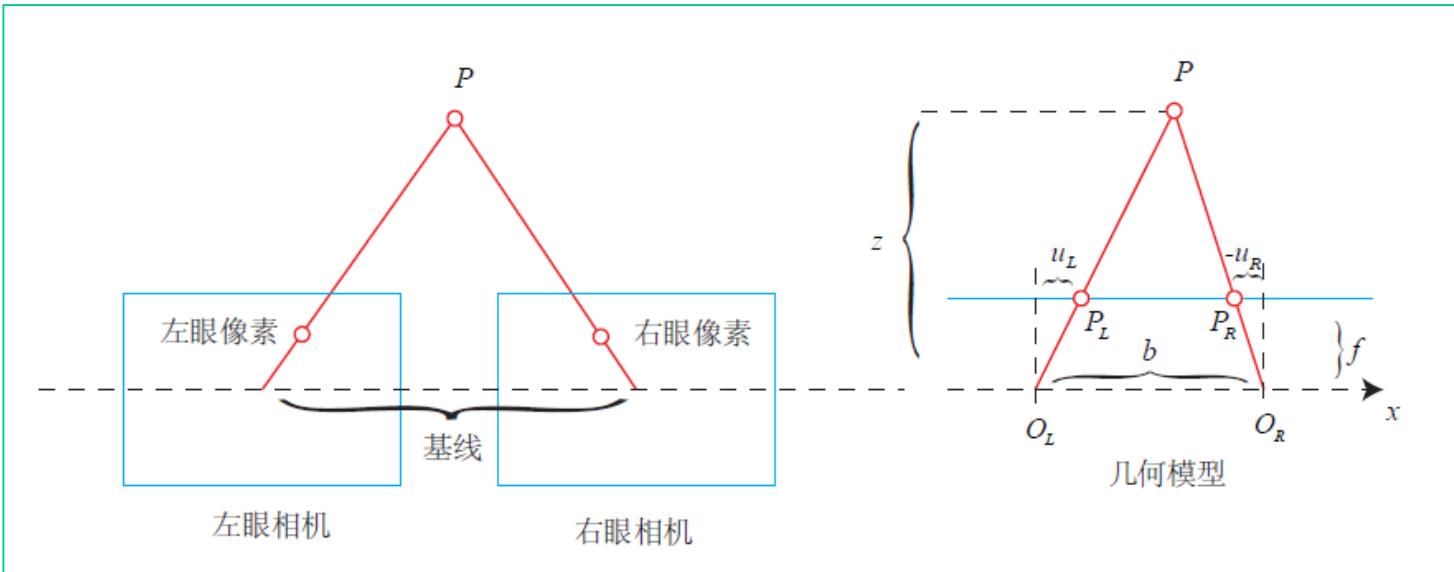
- 左右相机中心距离称为基线



$d$  称为视差 (disparity)，描述同一个点在左右目上成像的距离， $d$  最小为 1 个像素

# 1. 相机模型

## ❖ 双目模型



### ■ 左右像素的几何关系：

$$\frac{z - f}{z} = \frac{b - u_L + u_R}{b}.$$

■ 整理得 
$$z = \frac{fb}{d}, \quad d = u_L - u_R.$$

# 立体视觉/双目模型

## 理想的立体视觉成像几何模型/

Idealized camera geometry for stereo vision

两幅像的差异 → 计算景深

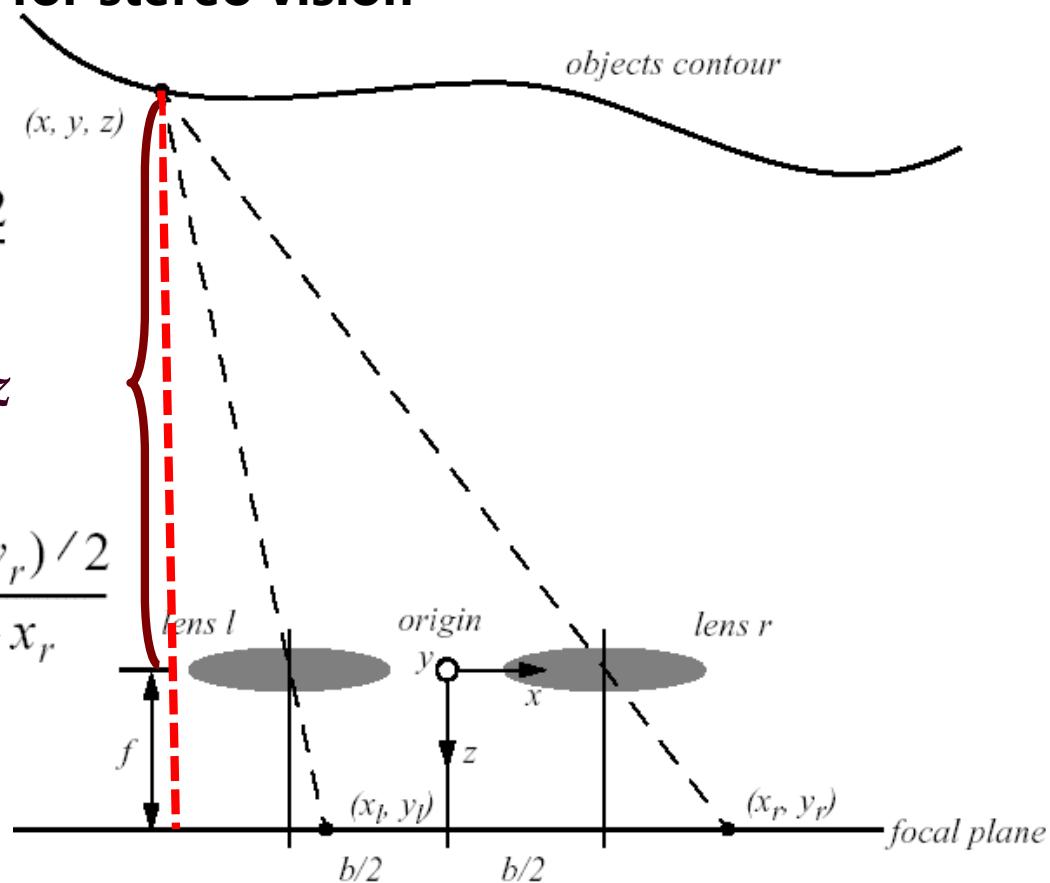
如图所示

$$\frac{x_l}{f} = \frac{x + b/2}{z} \text{ and } \frac{x_r}{f} = \frac{x - b/2}{z}$$

$$\frac{x_l - x_r}{f} = \frac{b}{z} \quad y_l/f = y_r/f = y/z$$

$$x = b \frac{(x_l + x_r)/2}{x_l - x_r}; \quad y = b \frac{(y_l + y_r)/2}{x_l - x_r}$$

$$z = b \frac{f}{x_l - x_r}$$



# 1. 相机模型

## 双目模型 三角化像差图像分析 (Binocular Disparity map)

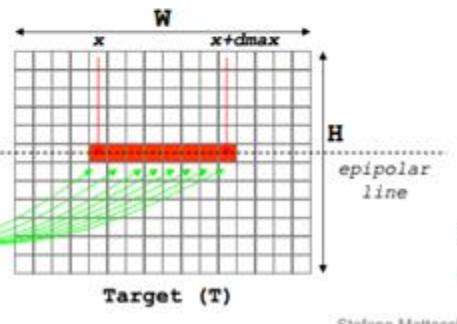
The simplest (naive and unused) local approach:



Reference (R)

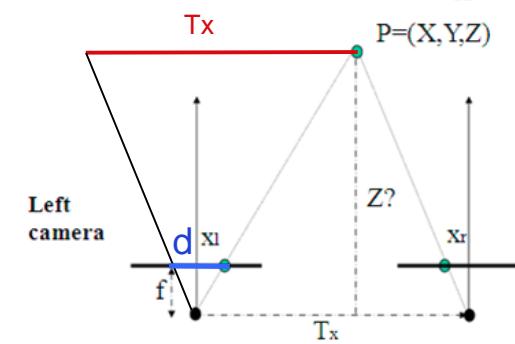
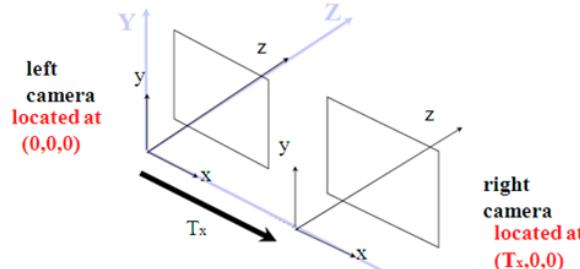


Target (T)



### Triangulation

获得( $u_l, u_r, v$ )之后，计算特征点在相机坐标系下的坐标



$$D = T^* f / d$$

Right  
camera

T为相机间距，单位m  
 $x_l, x_r$ 分别为principal point  
在图像的横坐标  
d为视差，单位均为pix

基于线性搜索的视差计算

# 立体视觉/Stereo Vision

## 1. 距离反比于差异

越近的目标测量的越准

越远视差越小，误差大

$$z = b \frac{f}{x_l - x_r}$$

## 2. 差异正比于(左右相机间)基线宽度

给定差异误差，增加基线宽度可以提高深度估计得精度.

但增加基线宽度，会出现目标在某个相机中消失的情形.

$$\frac{x_l - x_r}{f} = \frac{b}{z}$$

## 3. 出现在两台相机中的同一点构成共轭对.

共轭对位于核线

# 立体视觉/Stereo Vision - the general case

同一点 P 在左相机成像的测量结果可以表示成:

$$r'_r = R \cdot r'_l + r_0 \quad \begin{bmatrix} x'_r \\ y'_r \\ z'_r \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} r_{11} & r_{12} & r_{13} \\ r_{21} & r_{22} & r_{23} \\ r_{31} & r_{32} & r_{33} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x'_l \\ y'_l \\ z'_l \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} r_{01} \\ r_{02} \\ r_{03} \end{bmatrix}$$

其中

R 是 摄像机坐标系左到右的  $3 \times 3$  旋转矩阵

$r_0$  = 摄像机之间的偏置平移向量

观察上述方程知道:

若知道 R,  $r_l$  和  $r_0$  则可以确定  $r_r$ .

特别地, 当 相机完全对准时  $R=I$

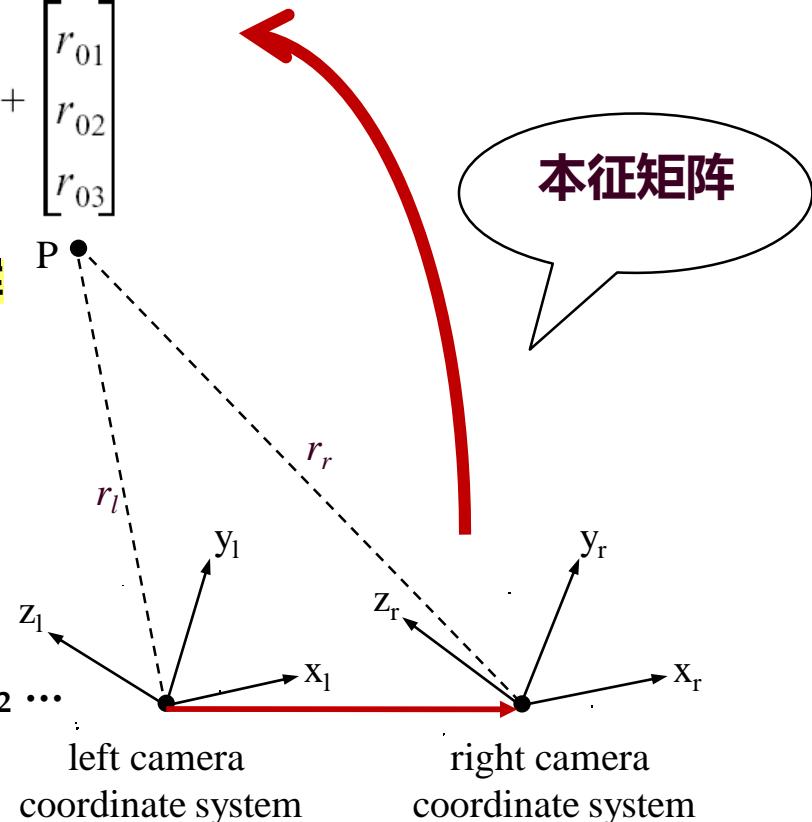
给定相应的  $x_l, y_l, z_l, x_r, y_r$  和  $z_r$  的值

我们能标定坐标变换系统, 即确定出  $r_{11}, r_{12} \dots$

我们需要确定 12未知量, 需要 12方程:

需要 4 共轭点.

需要说明的是: 影像是存在光学岐变的



# 1. 相机模型

---

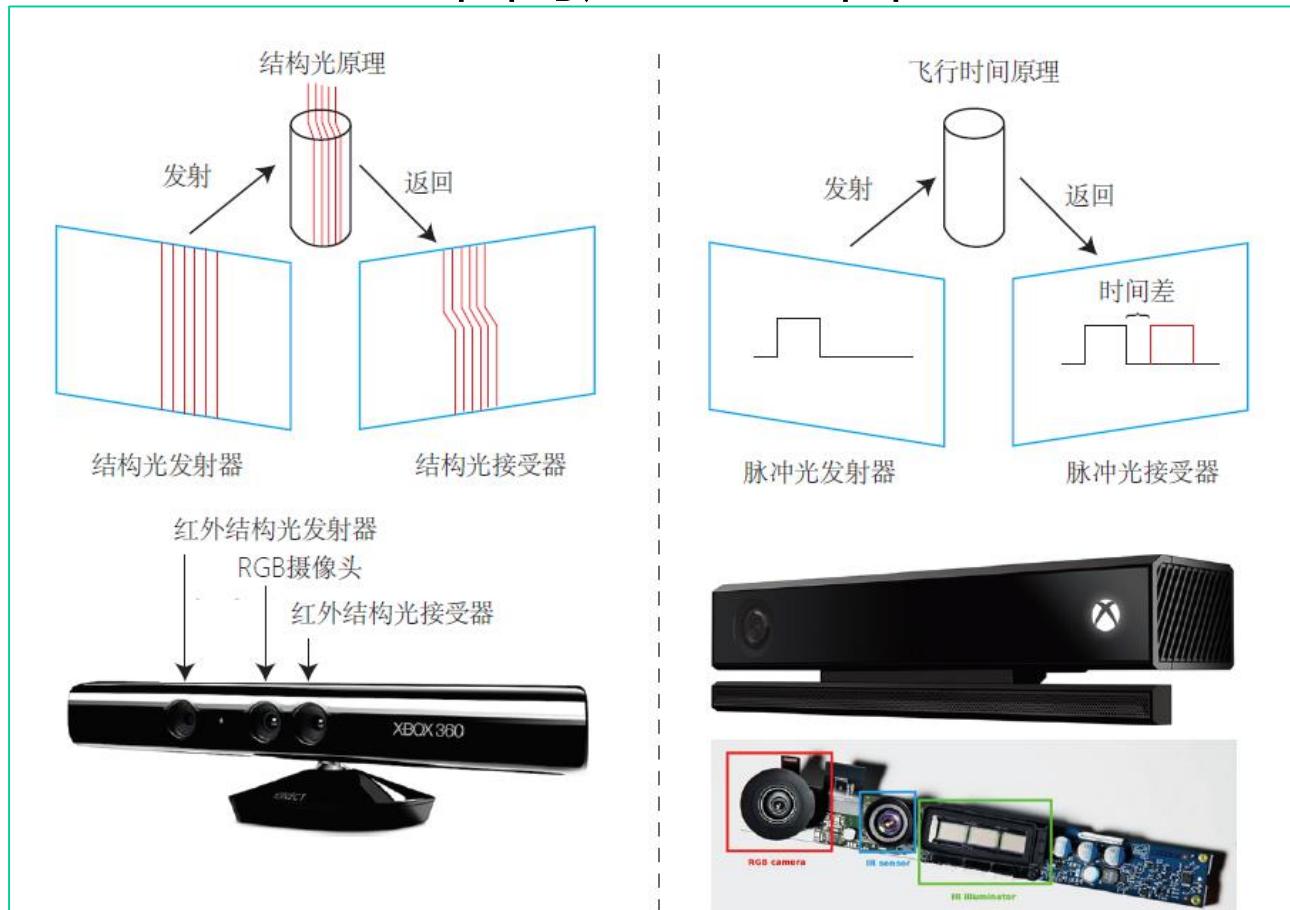
## 深度获取方法

- 散焦深度法
- 双目视觉法
- 深度相机法

# 1. 相机模型

## ❖ RGB-D相机：物理手段测量深度

- ToF或结构光两种主要原理
- 通常能得到与RGB图对应的深度图



# 1. 相机模型

❖ RGB-D相机：物理手段测量深度

发射



Microsoft和PrimeSense合作的Kinect1

# 1. 相机模型

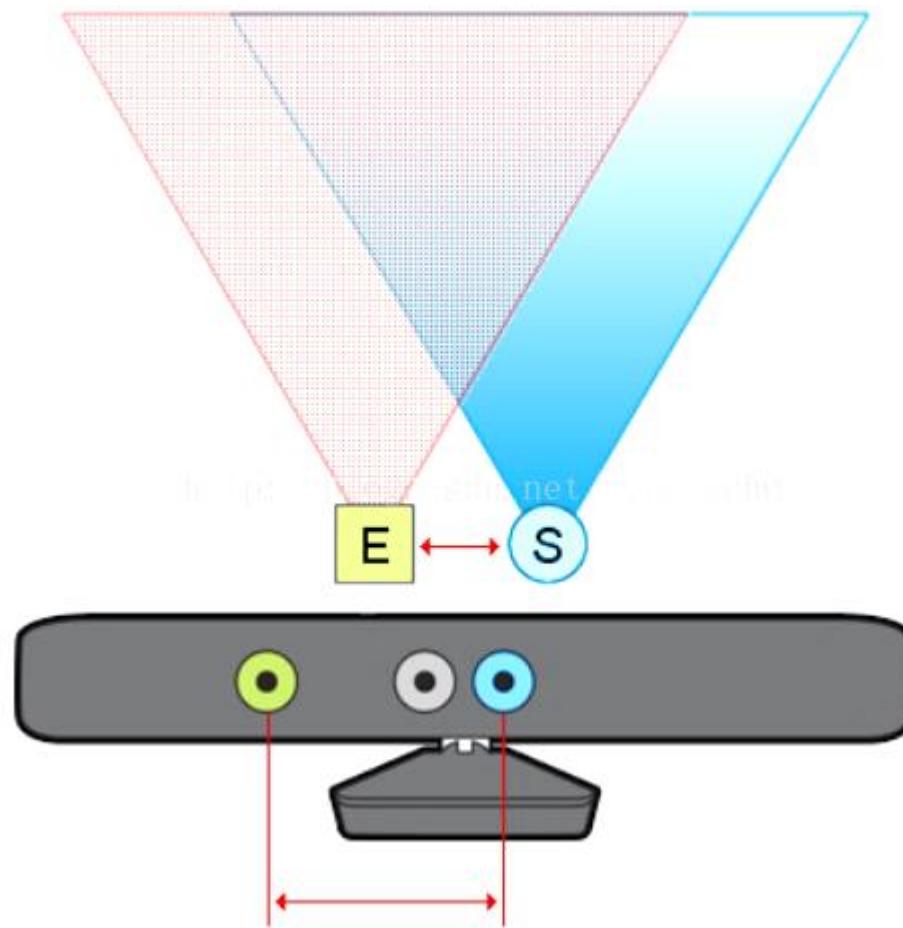
- ❖ RGB-D相机：物理手段测量深度



Microsoft和PrimeSense合作的Kinect1

# 1. 相机模型

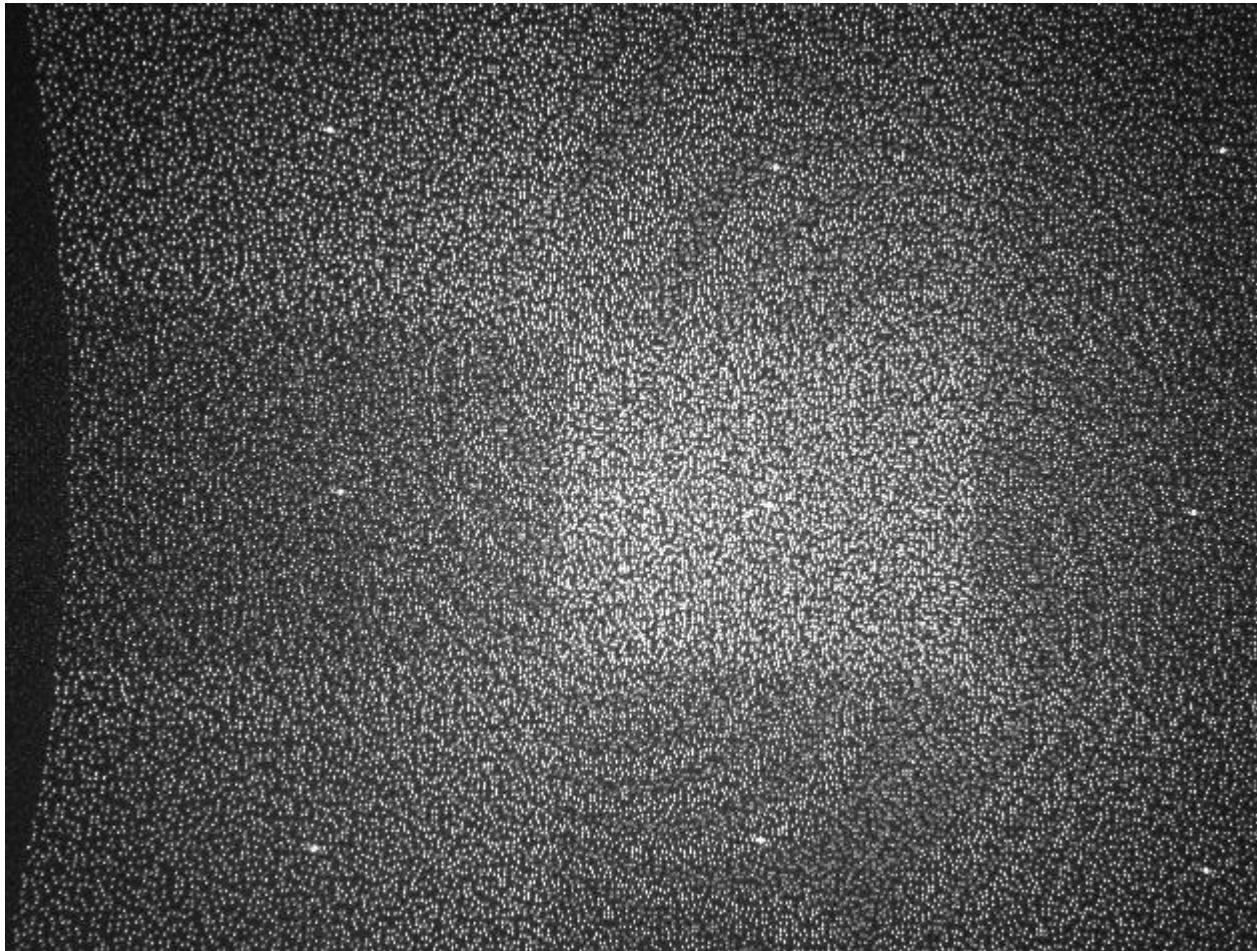
- ❖ RGB-D相机：物理手段测量深度



# 1. 相机模型

---

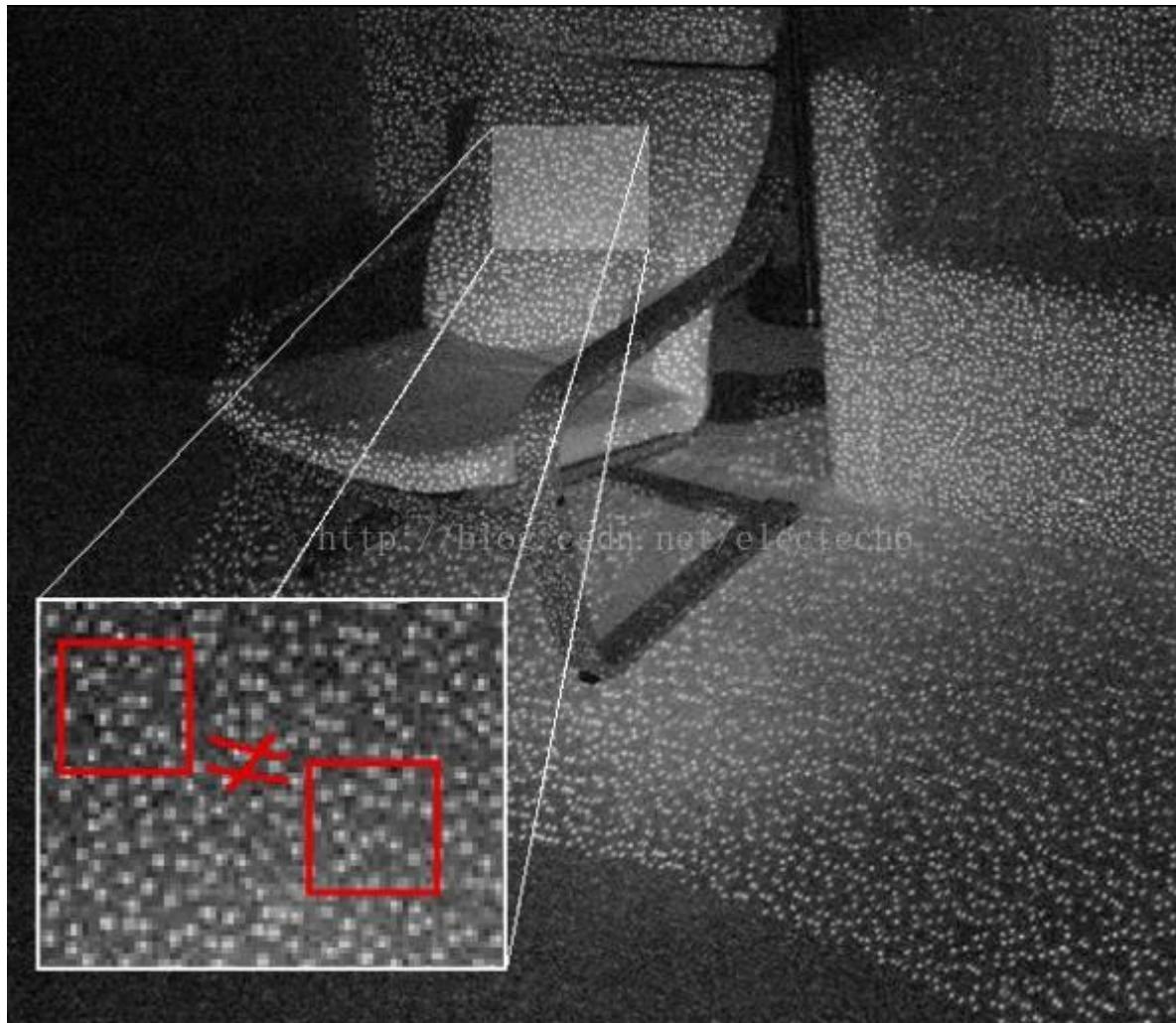
- ❖ RGB-D相机：物理手段测量深度—散斑分布



# 1. 相机模型

---

- ❖ RGB-D相机：物理手段测量深度—散斑反射



# 1. 相机模型

## ❖ RGB-D相机：物理手段测量深度

Intel RealSense R200 ( $480 \times 360$  px,  
 $70^\circ \times 46^\circ$ , 0.5 – 4 m)



Intel RealSense SR300 ( $640 \times 480$  px,  
 $72^\circ \times 55^\circ$ , 0.2 – 2 m)



HP 3D Scanner Pro S3 (6 – 50 cm, up to 0.05 mm accuracy, > 3000 €) Microsoft Kinect v1 ( $640 \times 480$  px,  $57^\circ \times 43^\circ$ , 0.4 – 4 m / 8 m)



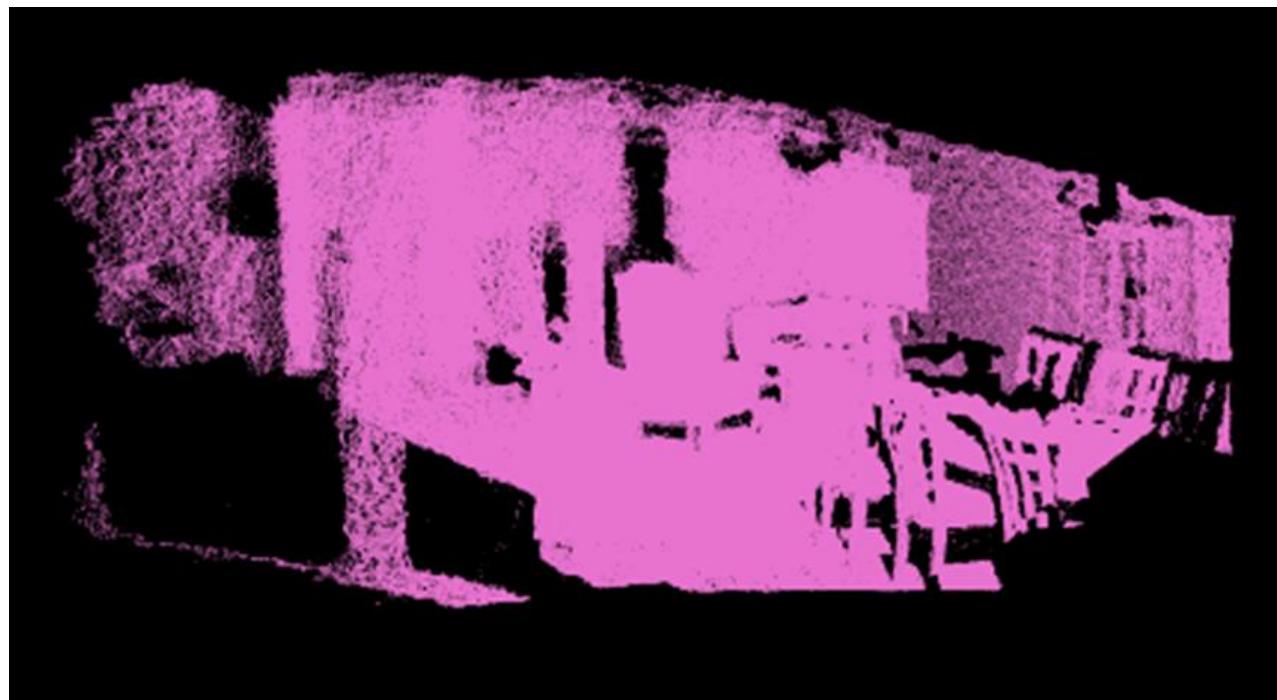
几种结构光深度相机的参数

# Lab2

## ❖ 视觉3D点云图构建与深度测量

实验内容：

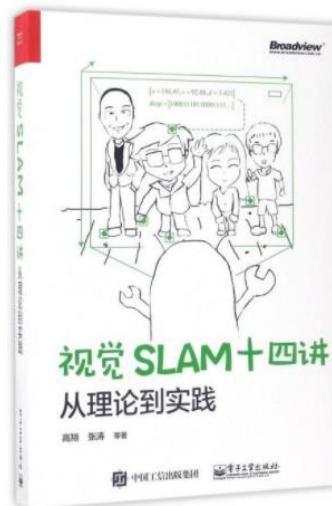
1. 彩色图、深度图的读取与参数提取
2. 相机参数加载与使用
3. 点云地图拼接
4. 双目视觉系统标定与深度测量(选做)



# 第四章 立体视觉系统

## 目标:

- ❖ 掌握常见立体视觉系统的基本原理，点云图拼接实践
- ❖ 了解同时定位与地图构建SLAM原理



## 目录:

- ❖ 相机模型
  - 针孔相机模型
  - 双目相机模型
  - 深度相机模型
- ❖ 特征点法视觉里程计
  - 特征点提取
  - 特征点比对
  - 对极几何
  - 三角化与深度估计
- ❖ 光流法视觉里程计
- ❖ 直接法视觉里程计
- ❖ 编程实践
  - 点云拼接
  - 视觉距离估计: 标定与测量

# 视觉里程计

里程计(Odometry)是一种利用从移动传感器获得的数据来估计物体位置随时间的变化而改变的方法。该方法被用在许多种机器人系统(轮式或者腿式)上面, 来估计, 而不是确定这些机器人相对于初始位置移动的距离。

1. 常用的里程传感装置是**旋转编码器**, 借助机器人在其轮子或腿关节处配备的**旋转编码器**等设备, 可以测量出轮子旋转的圈数, 如果知道了轮子的周长, 便可以计算出机器人移动的距离。但轮子的打滑就会导致产生机器人移动的距离与轮子的旋转圈数不一致的问题;
2. 视觉里程计是一种利用连续的图像序列来估计机器人移动距离的方法, 按照原理不同, 可分为**特征点法**, **光流场法**及其改进的直接法。

# 2. 特征点法视觉里程计

## 像差图像 (Binocular Disparity map)

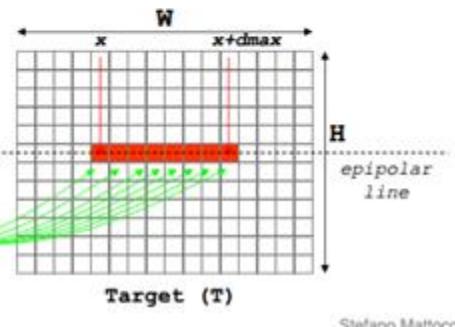
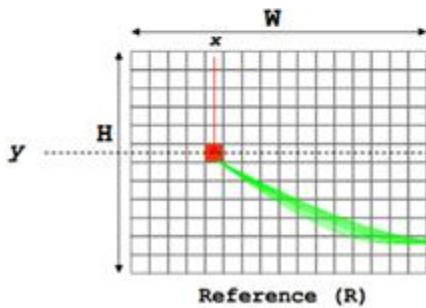
The simplest (naive and unused) local approach:



Reference (R)

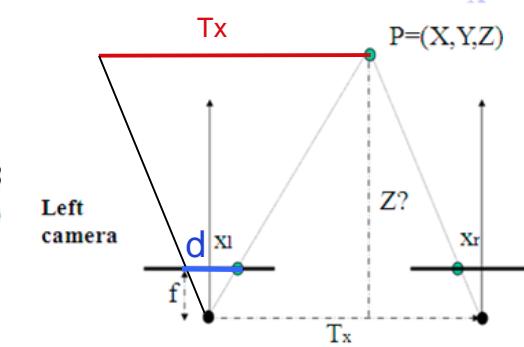
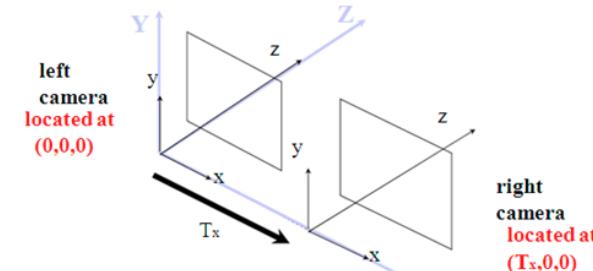


Target (T)



### Triangulation

获得( $u_l, u_r, v$ )之后，计算特征点在相机坐标系下的坐标



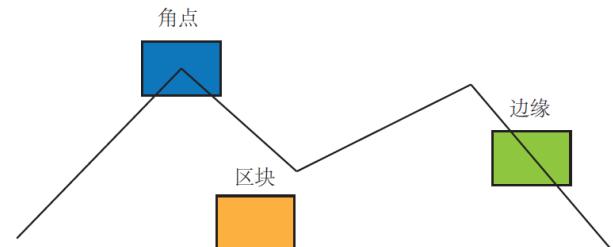
$$D = T^* f / d$$

$T$ 为相机间距，单位m  
 $X_l, X_r$ 分别为principal point  
在图像的横坐标  
 $d$ 为视差，单位均为pix

### 基于线性搜索的视差计算

## 2. 特征点法视觉里程计

- **特征点**: 图像当中具有代表性的部分
  - 可重复性: 在不同图像中能重现
  - 可区别性: 不同的点有不同的表达
  - 高效: 特征点数量应远小于像素的数量
  - 本地: 特征仅与一小片图像区域相关
- 特征点的信息
  - 位置、大小、方向、评分等——关键点(**Key point**)
  - 特征点周围的图像信息——描述子(**Descriptor**)
- 例子: SIFT/SURF/ORB 见OpenCV features2d模块



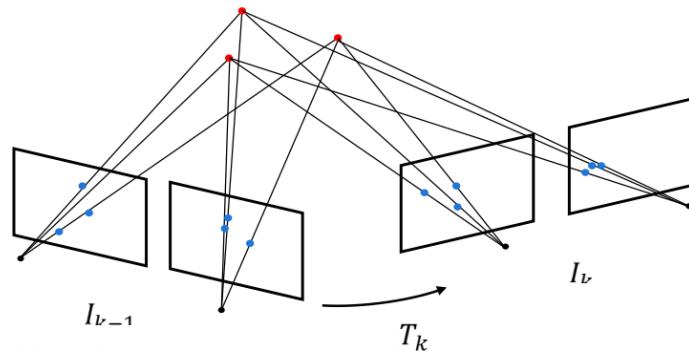
特征描述应该在光照、  
视角发生少量变化时  
仍能保持一致

## 2. 特征点法视觉里程计

### 图像特征点

要求detector找到的特征点具有重复性和稳定性

- different viewpoint  
光照、尺度、旋转…



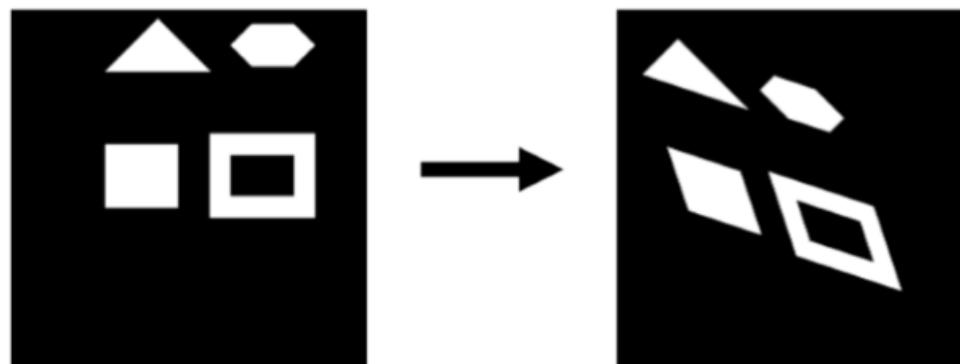
	Corner Detector	Blob Detector	Rotation Invariant	Scale Invariant	Affine Invariant	Repeatability	Localization Accuracy	Robustness	Efficiency
Haris	x		x			+++	+++	++	++
Shi-Tomasi	x		x			+++	+++	++	++
FAST	x		x	x		++	++	++	++++
SIFT		x	x	x	x	+++	++	+++	+
SURF		x	x	x	x	+++	++	++	++
CENSURE		x	x	x	x	+++	++	+++	+++

Figure 1. Comparison of feature detectors: properties and performance.

## 2. 特征点法视觉里程计

affine

2D的仿射变换具有六自由度，这种变化是保平行的

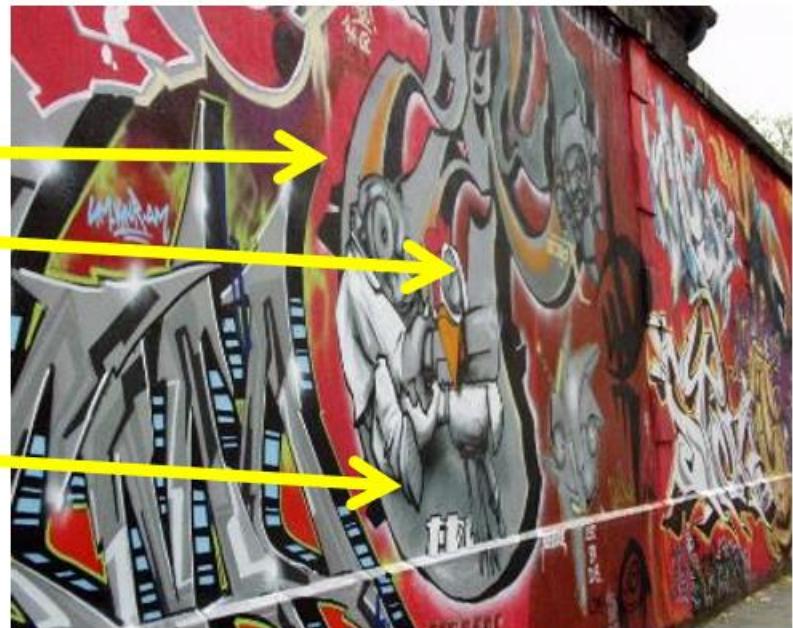
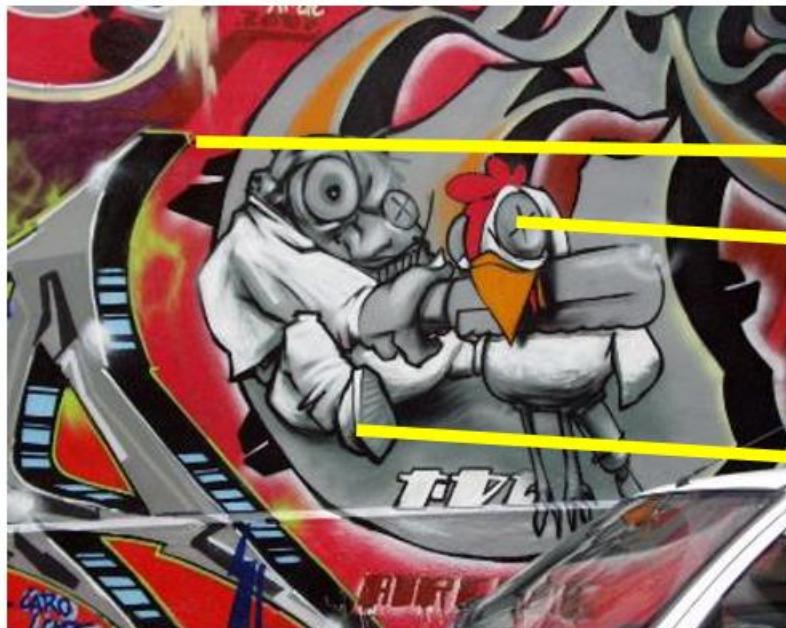


$$\begin{bmatrix} u' \\ v' \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} A & t \\ 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} u \\ v \\ 1 \end{bmatrix}$$

$$A = \begin{bmatrix} a_{11} & a_{12} \\ a_{21} & a_{22} \end{bmatrix} = R(\theta)R(-\phi)SR(\phi) \quad S = \begin{bmatrix} s_x & 0 \\ 0 & s_y \end{bmatrix}$$

## 2. 特征点法视觉里程计

affine



## 2. 特征点法视觉里程计

Harris Detector 通过数学计算在图像上发现角度特征的一种算法

将图像窗口平移  $[u, v]$  产生灰度变化  $E(u, v)$

$$E(u, v) = \sum_{x, y} w(x, y) [I(x+u, y+v) - I(x, y)]^2$$

由:  $I(x+u, y+v) = I(x, y) + I_x u + I_y v + O(u^2, v^2)$ , 得到:

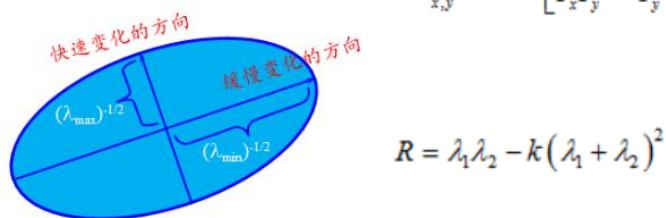
$$E(u, v) = [u, v] \begin{bmatrix} I_x^2 & I_x I_y \\ I_x I_y & I_y^2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} u \\ v \end{bmatrix}$$

对于局部微小的移动量  $[u, v]$ , 近似表达为:

$$E(u, v) \cong [u, v] M \begin{bmatrix} u \\ v \end{bmatrix}$$

其中  $M$  是  $2 \times 2$  矩阵, 可由图像的导数求得:

$$M = \sum_{x, y} w(x, y) \begin{bmatrix} I_x^2 & I_x I_y \\ I_x I_y & I_y^2 \end{bmatrix}$$



详见

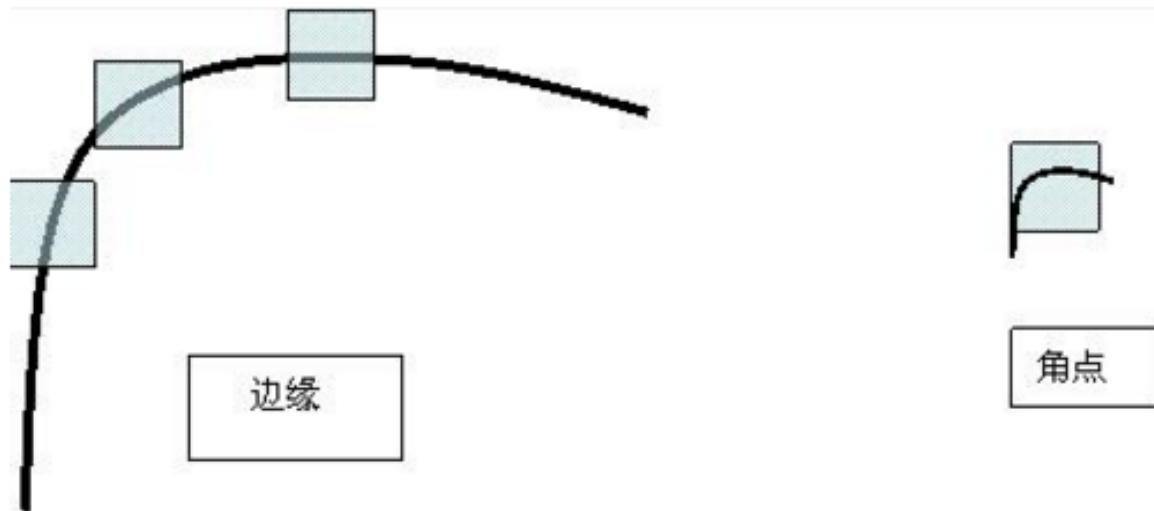
CSE486\_lecture06\_Harris corner of Penn State University

Harris and M. Stephens\_A Combined Corner and Edge Detector

## 2. 特征点法视觉里程计

Harris Detector通过数学计算在图像上发现角度特征的一种算法

Harris算子对灰度的平移是不变的,因为只有差分,对旋转也有不变性,但是对尺度很敏感,在一个尺度下是角点,在另一个尺度下可能就不是了.



## 2. 特征点法视觉里程计

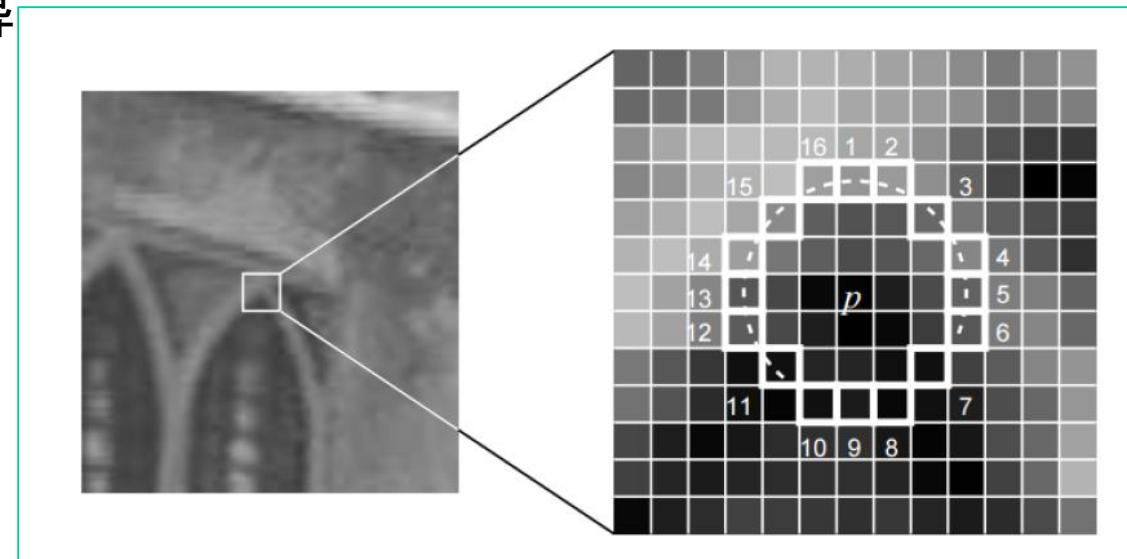
- FAST(Features from Accelerated Segment Test)特征

- 快速检测角点
- 连续N个点的灰度有明显差异

$$S_{\text{bright}} = \{x | I_{p \rightarrow x} \geq I_p + t\}$$

$$S_{\text{dark}} = \{x | I_{p \rightarrow x} \leq I_p - t\}$$

如果一个像素与邻域的像素差别较大  
(过亮或过暗), 那么它可能是个角点



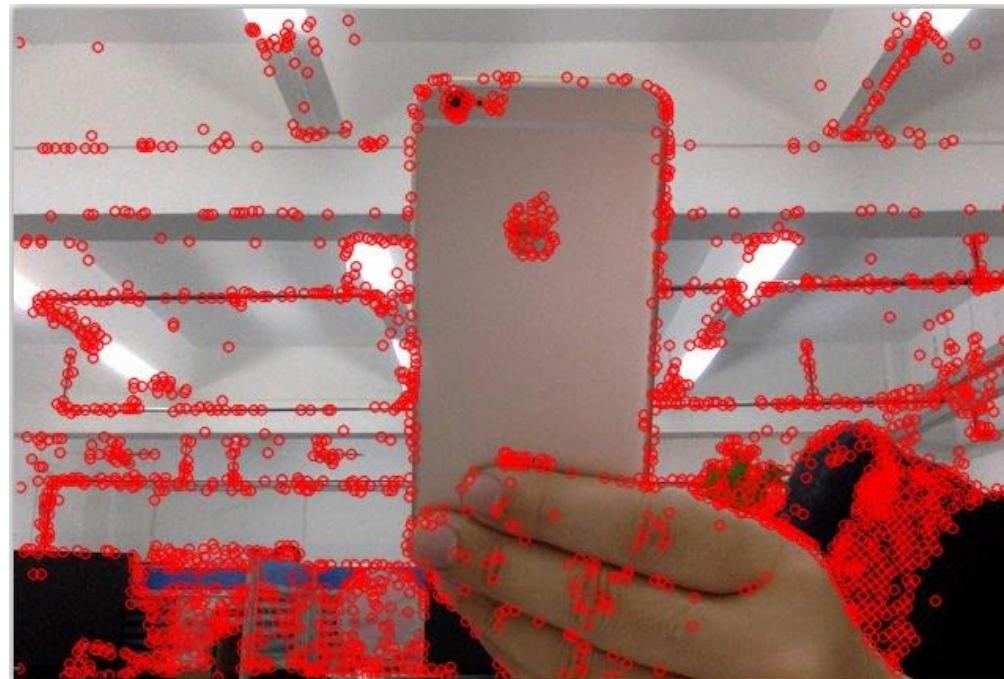
**Figure 1.** 12 point segment test corner detection in an image patch. The highlighted squares are the pixels used in the corner detection. The pixel at  $p$  is the centre of a candidate corner. The arc is indicated by the dashed line passes through 12 contiguous pixels which are brighter than  $p$  by more than the threshold.

以 $p$ 为中心, 以3为半径的圆上16个像素点, 有N个点符合判据, 则 $p$ 为特征点,  $N$ 去12,11或9

## 2. 特征点法视觉里程计

- FAST(Features from Accelerated Segment Test)特征
  - 实时性高
  - 原始角点比较集中, 进行非极大值抑制, 避免角点过于集中

$$V = \max \left( \sum_{x \in S_{\text{bright}}} |I_{p \rightarrow x} - I_p| - t, \sum_{x \in S_{\text{dark}}} |I_p - I_{p \rightarrow x}| - t \right)$$



图片引用<https://www.cnblogs.com/denqiaojun/p/5302778.html>

## 2. 特征点法视觉里程计

- 例子: ORB特征

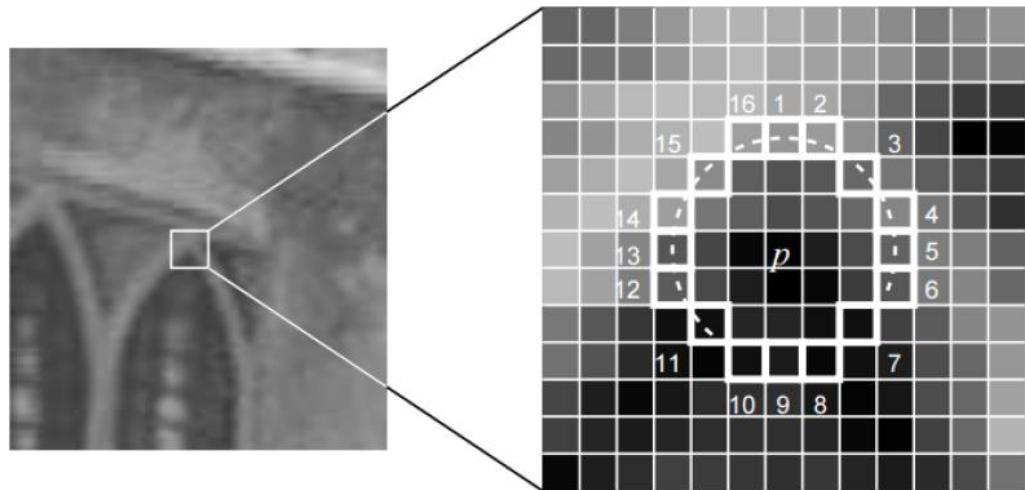
- 关键点: Oriented FAST
- 描述: BRIEF

- FAST

- 连续N个点的灰度有明显差异

- Oriented FAST

- 尺度上引入图像金字塔
- 在FAST基础上计算旋转



1. 在一个  $B$  中的小图像块中，定义图像块的矩为：

$$m_{pq} = \sum_{x,y \in B} x^p y^q I(x,y), \quad p, q = \{0, 1\}.$$

2. 通过矩可以找到图像块的质心：

$$C = \left( \frac{m_{10}}{m_{00}}, \frac{m_{01}}{m_{00}} \right).$$

3. 连接图像块的几何中心  $O$  与质心  $C$ ，得到一个方向向量  $\overrightarrow{OC}$ ，于是特征点的方向可以定义为：

$$\theta = \arctan(m_{01}/m_{10}).$$

## 2. 特征点法视觉里程计

- BRIEF

- BRIEF是一种二进制描述, 其描述向量由0和1组成, 0和1表示关键点附近两个像素的大小关系
- BRIEF-128: 在特征点附近取128次像素比较, 按某种概率随机的方式

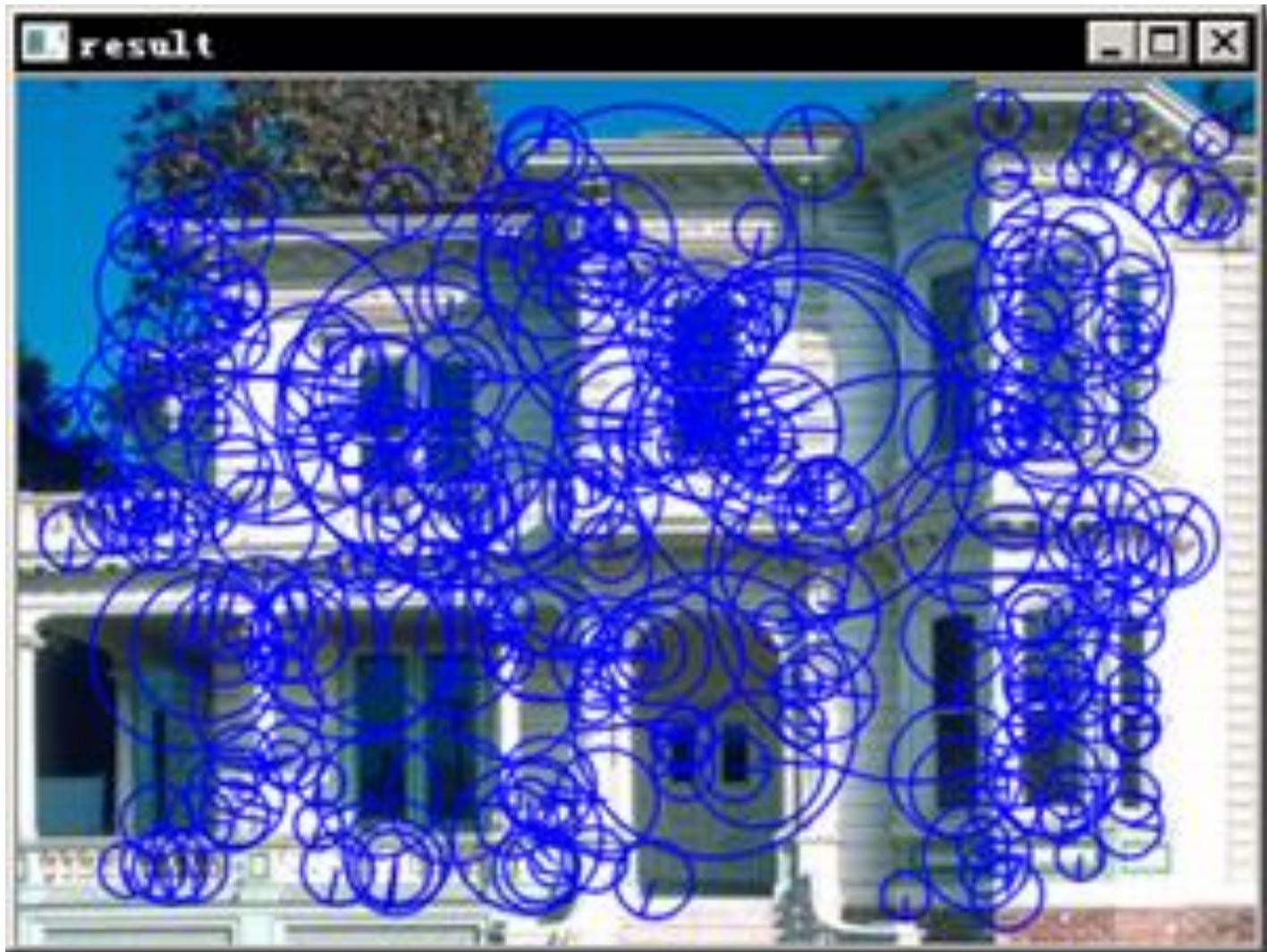


- ORB: 旋转之后的BRIEF描述
- BRIEF是一种二进制描述, 需要用汉明距离度量

BRIEF的比较  
pattern

## 2. 特征点法视觉里程计

- 例子: ORB特征



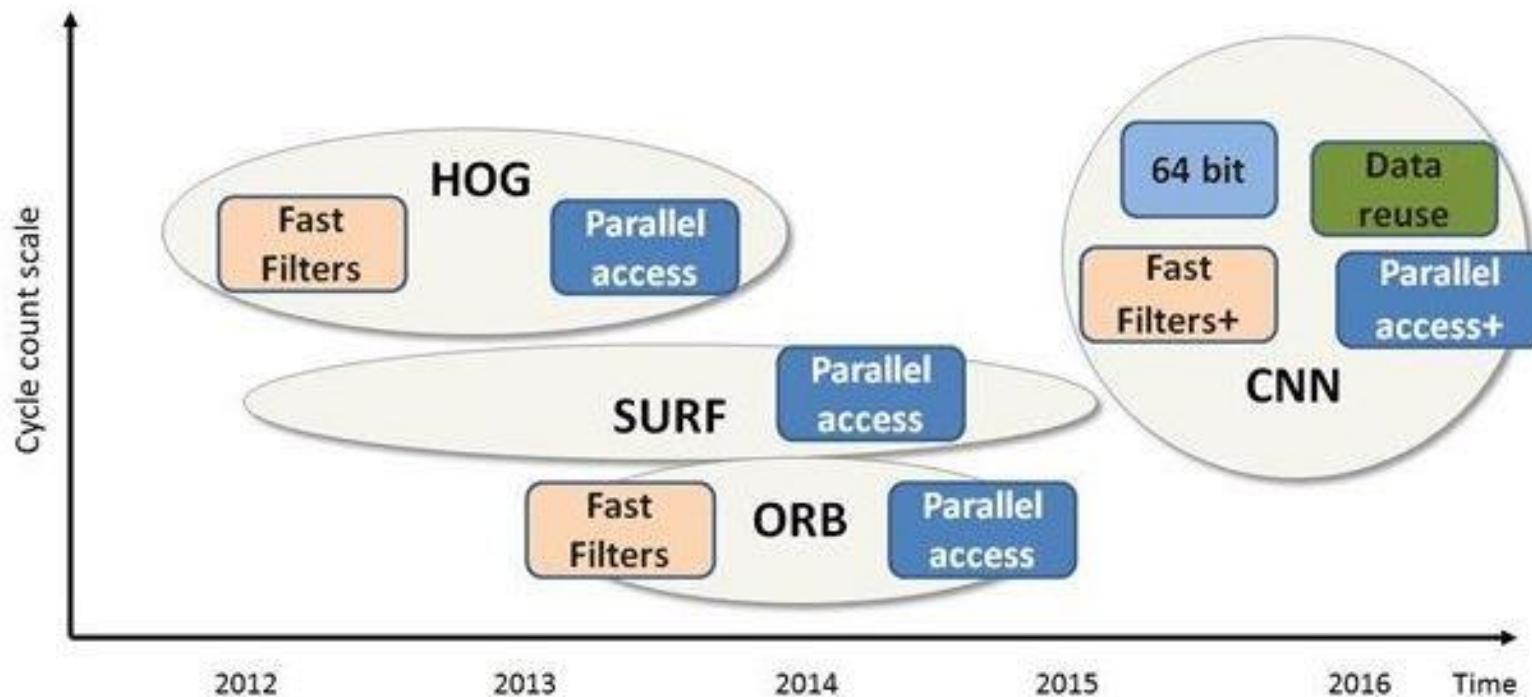
## 2. 特征点法视觉里程计

- 例子: ORB特征



## 2. 特征点法视觉里程计

SURF和ORB等计算效率超高的算法为 CNN 之类的功能更强大的框架提供了实现的可能

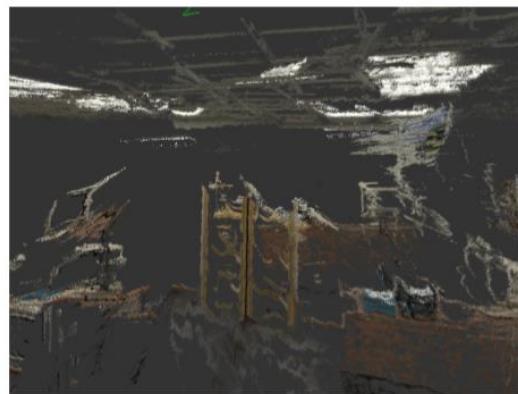


## 2. 特征点法视觉里程计

- Direct Multichannel Tracking, International Conference on 3D Vision 2017



(a) Color image at  $t = 0$



(b) Point cloud using Gray (baseline case)



(c) Point cloud using AlexNet

Figure 3. 3D point cloud comparison for the Office Seq. N° 00 from the ICL-NUIM dataset. AlexNet features produced a denser and more accurate reconstruction. For example, the computer desks, file cabinets, and ceiling regions are better aligned for the most part.

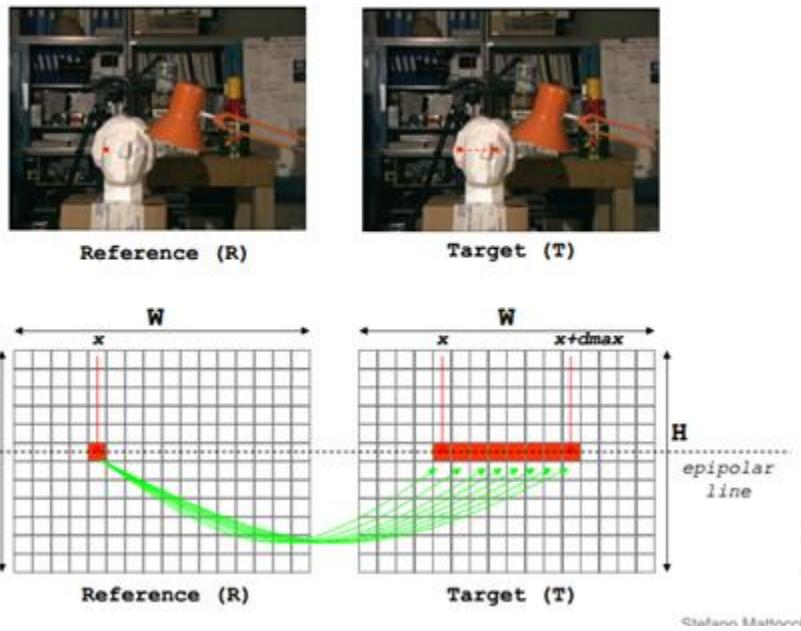
Instead of using a fixed feature transformation such as SIFT, learning based methods search among a large functional space of feature transformations for one that generalizes well to different cases using a large amount of training data.

One type of CNNs, such as the above-mentioned Siamese networks [34, 33, 4, 23, 15], was designed and trained specifically for the low-level vision task of patch matching:

# 2. 特征点法视觉里程计

## 特征匹配

The simplest (naive and unused) local approach:



### Stereo matching algorithm

对于校正的左右图像，其基线是水平的，选取左图特征点临近的 $N \times N$ 个像素组成patch，进行相似性检验

$$\text{SAD} \quad \sum_{(i,j) \in W} |I_1(i,j) - I_2(x+i, y+j)|$$

$$\text{SSD} \quad \sum_{(i,j) \in W} (I_1(i,j) - I_2(x+i, y+j))^2$$

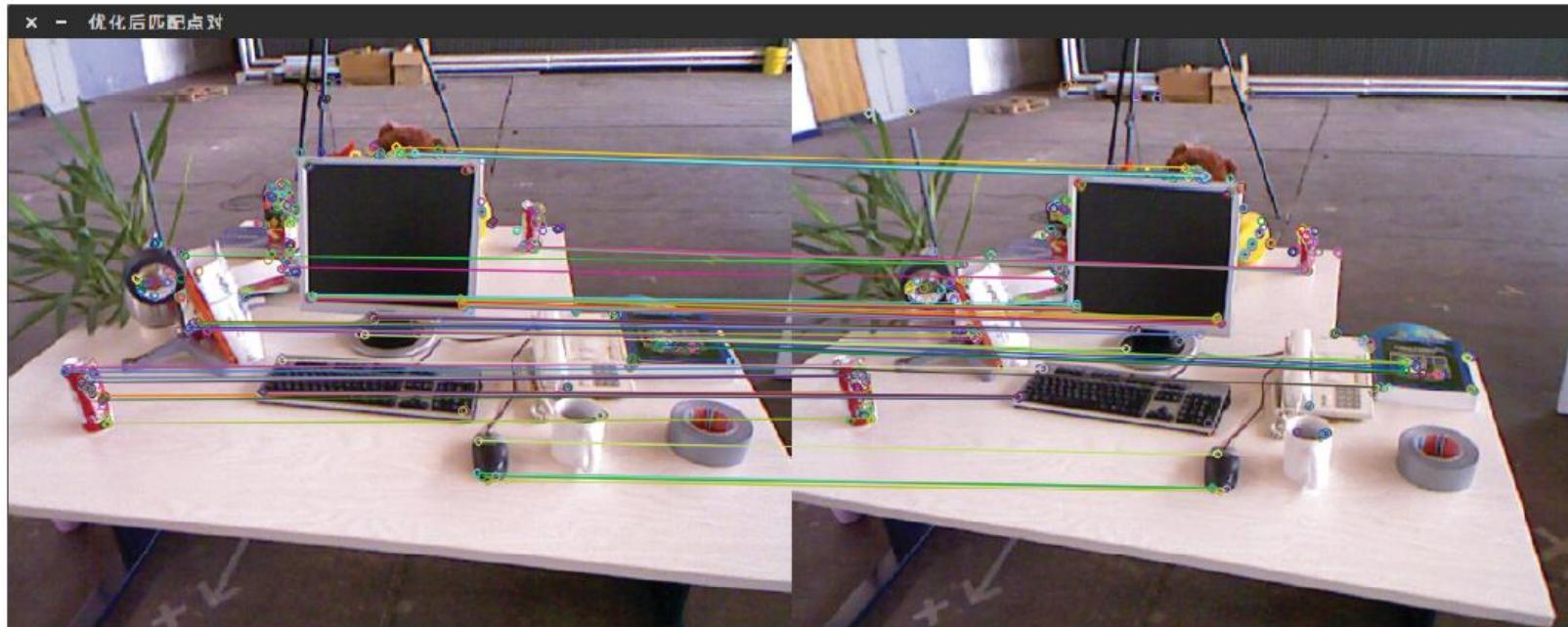
$$\text{NCC} \quad \frac{\sum_{(i,j) \in W} I_1(i,j) \cdot I_2(x+i, y+j)}{\sqrt{\sum_{(i,j) \in W} I_1^2(i,j) \cdot \sum_{(i,j) \in W} I_2^2(x+i, y+j)}}$$

### 基于线性搜索的视差计算

## 2. 特征点法视觉里程计

- 特征匹配

- 通过描述子的差异判断哪些特征为同一个点
- 暴力匹配: 比较图1中每个特征和图2特征的距离 (Brute-Force Matcher)
- 加速: 快速最近邻 (FLANN)



## 2. 特征点法视觉里程计 工作流程

### ❖ Input

左图像、右图像序列、左右相机的内参、外参

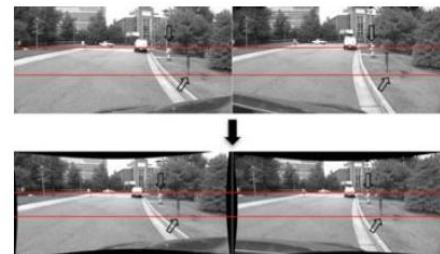
### ❖ Output

图像对之间的位姿关系、相机轨迹

(也可以生成基于特征点的稀疏3d地图, optional)

1. 获得左右图像、图像校正
2. 提取图像特征点
3. 左右图像特征匹配  
获取特征点坐标
4. 前后图像特征匹配
5. 增量式的运动估计

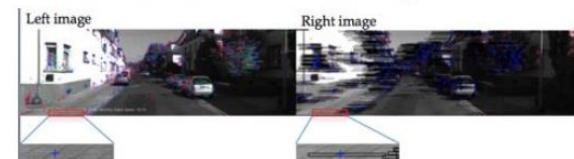
1. Rectification



2. Feature Extraction



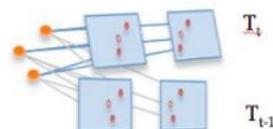
3. Stereo Feature Matching



4. Temporal Feature Matching

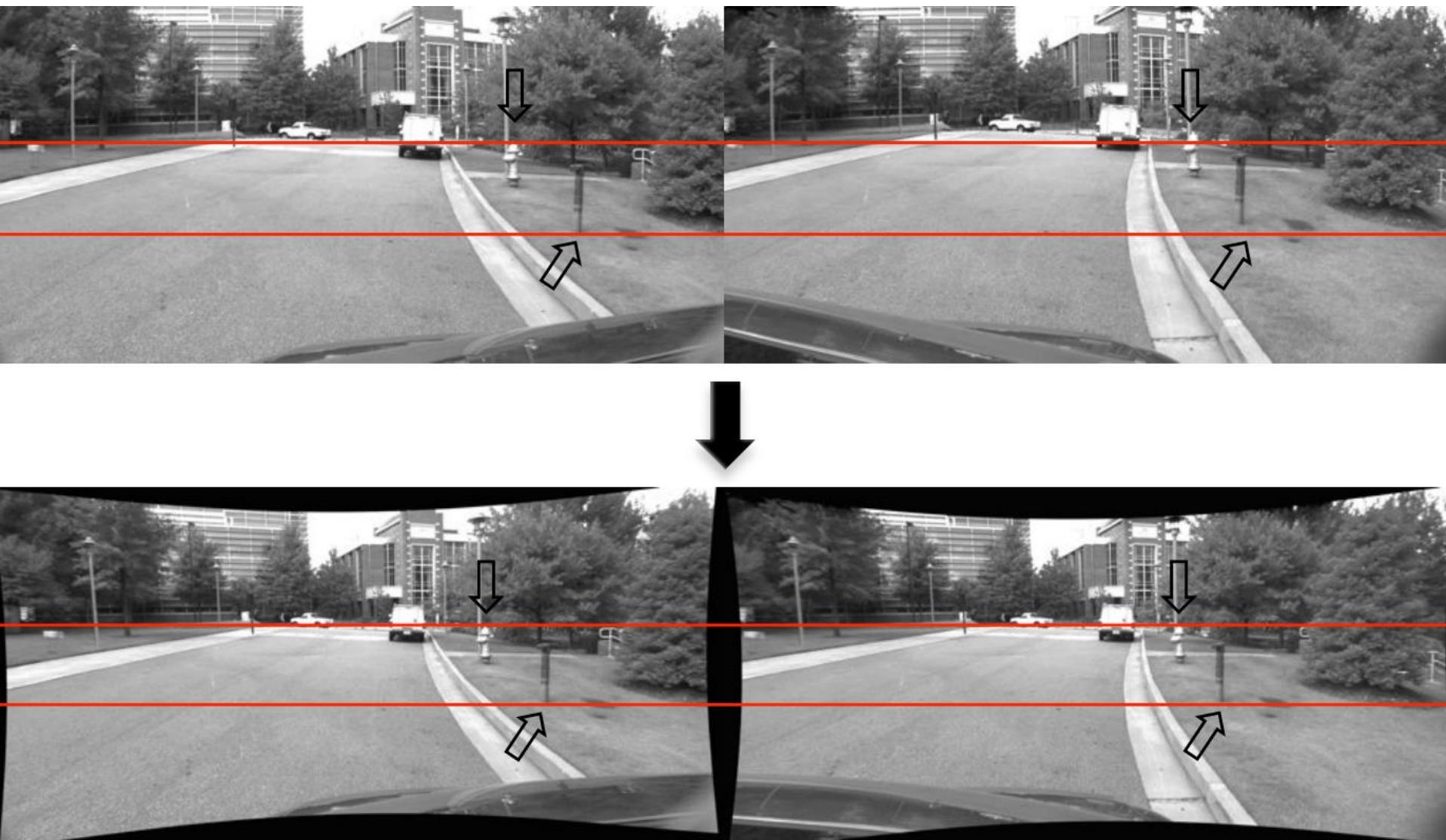


5. Incremental Pose Recovery/RANSAC



## 2. 特征点法视觉里程计

### 1. 获得左右图像、图像校正



# 2. 特征点法视觉里程计

## 2. 提取图像特征点

### Haris角点检测

将图像窗口平移  $[u, v]$  产生灰度变化  $E(u, v)$

$$E(u, v) = \sum_{x, y} w(x, y) [I(x+u, y+v) - I(x, y)]^2$$

由:  $I(x+u, y+v) = I(x, y) + I_x u + I_y v + O(u^2, v^2)$ , 得到:

$$E(u, v) = [u, v] \begin{bmatrix} I_x^2 & I_x I_y \\ I_x I_y & I_y^2 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} u \\ v \end{bmatrix}$$

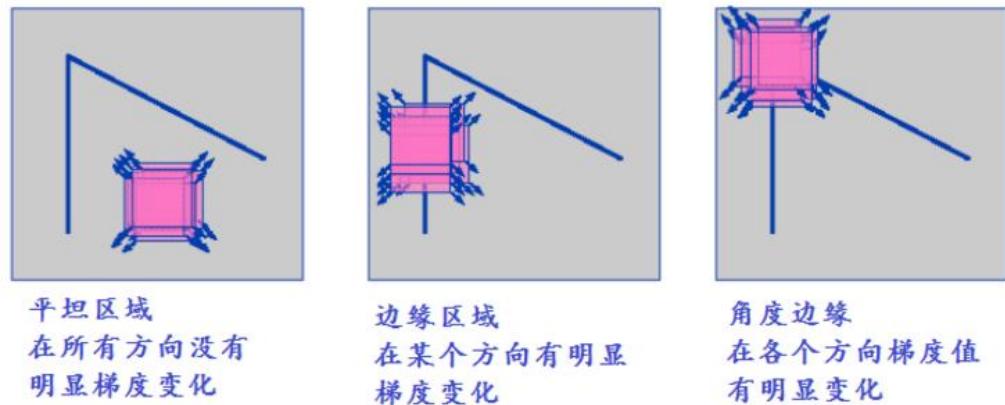
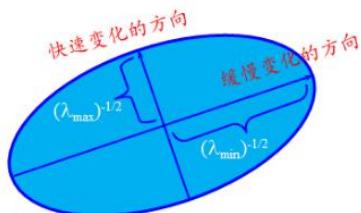
对于局部微小的移动量  $[u, v]$ , 近似表达为:

$$E(u, v) \approx [u, v] M \begin{bmatrix} u \\ v \end{bmatrix}$$

其中  $M$  是  $2 \times 2$  矩阵, 可由图像的导数求得:

$$M = \sum_{x, y} w(x, y) \begin{bmatrix} I_x^2 & I_x I_y \\ I_x I_y & I_y^2 \end{bmatrix}$$

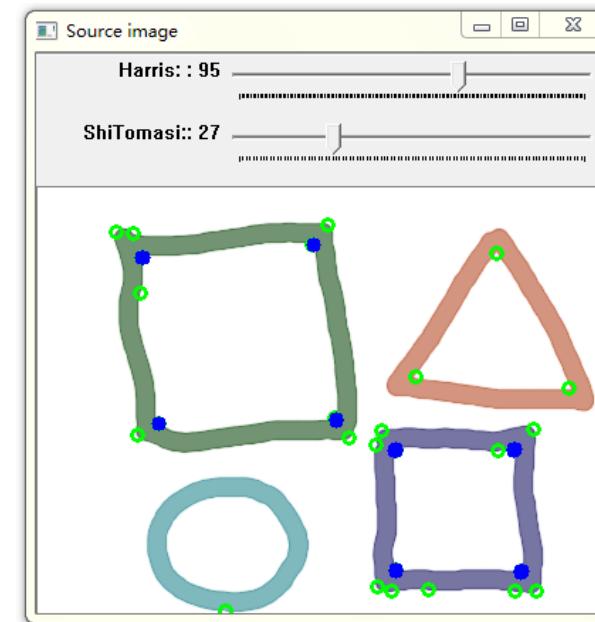
$$R = \lambda_1 \lambda_2 - k (\lambda_1 + \lambda_2)^2$$



平坦区域  
在所有方向没有明显梯度变化

边缘区域  
在某个方向有明显梯度变化

角度边缘  
在各个方向梯度值有明显变化



[http://blog.csdn.net/xiaowei\\_cqu/article/details/7805206](http://blog.csdn.net/xiaowei_cqu/article/details/7805206)

Shi and C. Tomasi. Good Features to Track. Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, pages 593-600, June 1994

## 2. 特征点法视觉里程计

### 3. 左右图像特征匹配、获取特征点坐标

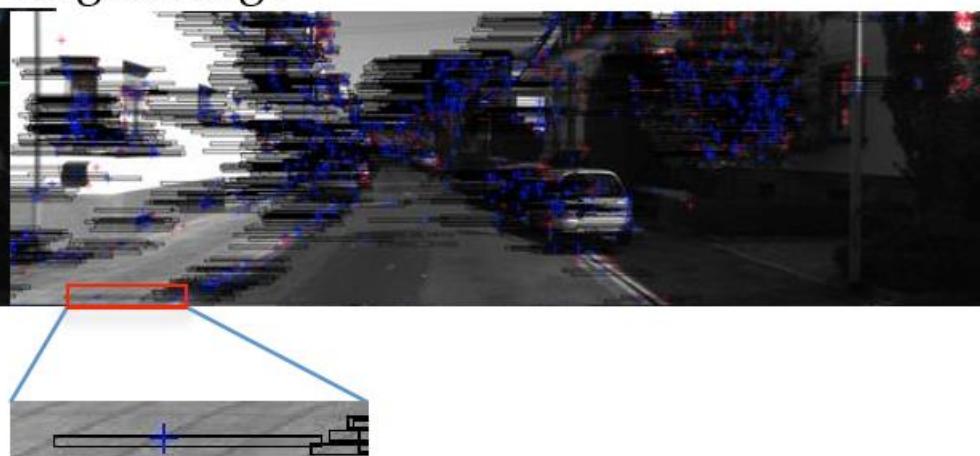
Stereo matching

- Match features between left/right images
- Since the images are rectified, we can restrict the search to a bounding box on the same scan-line

Left image



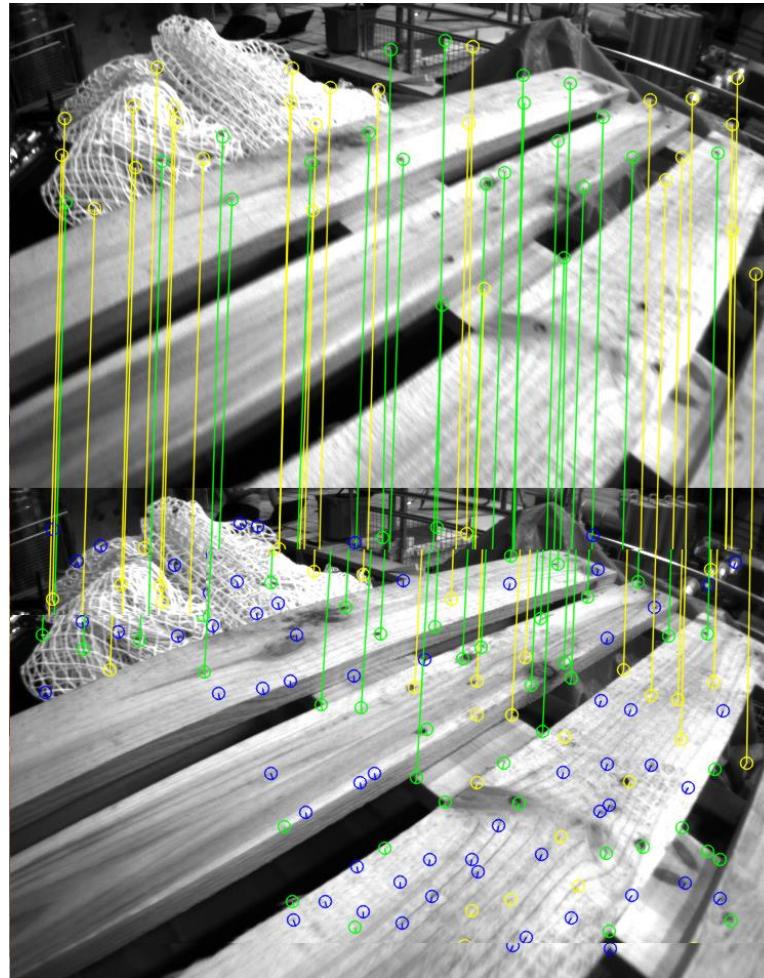
Right image



## 2. 特征点法视觉里程计

### 4. 前后图像特征匹配

根据描述子距离在限定区域内进行匹配



## 2. 特征点法视觉里程计

### 5. 增量式的运动估计

根据匹配后的特征点和特征点的坐标，恢复两个时刻相机的运动

$$T_{k,k-1} = \begin{bmatrix} R_{k,k-1} & t_{k,k-1} \\ 0 & 1 \end{bmatrix}$$

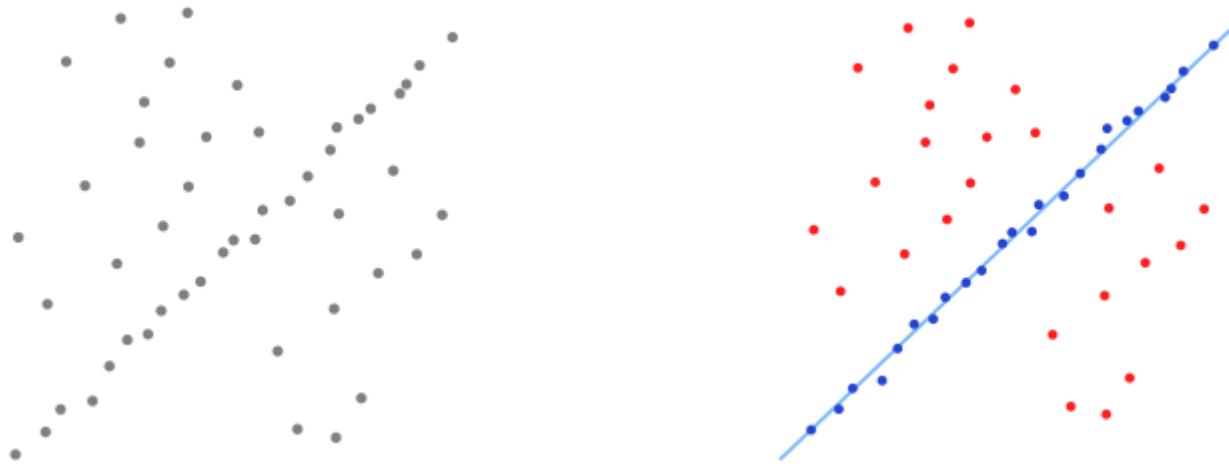
在匹配过程中，存在大量的误匹配，需要用RANSAC(RANdom SAmple Consensus,随机抽样一致，一般用MLESAC)！

- 从M中选取3个点对
- 由3个点对估计参数
- 根据估计参数得到的模型计算误差，如果小于给定误差，则认为是inlier
- 重复S次，找到inliers最大的点集
- 对该点集进行计算，得到最终T

## 2. 特征点法视觉里程计

RANSAC

采用迭代的方式从一组包含离群的被观测数据中估算出数学模型的参数



- ①考虑一个最小抽样集的势为n的模型( $n$ 为初始化模型参数所需的最小样本数)和一个样本集P, 集合P的样本数 $\#(P) > n$ , 从P中随机抽取包含n个样本的P的子集S初始化模型M;
- ②余集 $SC = P \setminus S$ 中与模型M的误差小于某一设定阈值t的样本集以及S构成 $S^*$ 。 $S^*$ 认为是内点集, 它们构成S的一致集(Consensus Set);
- ③若 $\#(S^*) \geq N$ , 认为得到正确的模型参数, 并利用集 $S^*$ (内点inliers)采用最小二乘等方法重新计算新的模型 $M^*$ ; 重新随机抽取新的S, 重复以上过程。
- ④在完成一定的抽样次数后, 若未找到一致集则算法失败, 否则选取抽样后得到的最大一致集判断内外点, 算法结束。

## 2. 特征点法视觉里程计

### 5. 增量式的运动估计

根据匹配后的特征点和特征点的坐标, 恢复两个时刻相机的运动

在匹配过程中, 存在大量的误匹配, 需要用RANSAC(MLESAC) !

- 从M中选取3个点对
- 由3个点对估计参数
- 根据估计参数得到的模型计算误差, 如果小于给定误差, 则认为是inlier
- 重复S次, 找到inliers最大的点集

$$T_{k,k-1} = \begin{bmatrix} R_{k,k-1} & t_{k,k-1} \\ 0 & 1 \end{bmatrix}$$

Motion Estimation		
2-D-to-2-D	3-D-to-3-D	3-D-to-2-D

$$s \begin{bmatrix} u \\ v \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f_x & 0 & c_x \\ 0 & f_y & c_y \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} r_{11} & r_{12} & r_{13} & t_1 \\ r_{21} & r_{22} & r_{23} & t_2 \\ r_{31} & r_{32} & r_{33} & t_3 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} X \\ Y \\ Z \\ 1 \end{bmatrix}$$

## 2. 特征点法视觉里程计

### 5. 增量式的运动估计

根据匹配后的特征点和特征点的坐标, 恢复两个时刻相机的运动

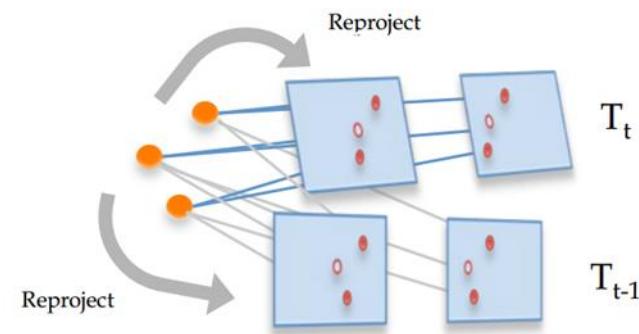
$$T_{k,k-1} = \begin{bmatrix} R_{k,k-1} & t_{k,k-1} \\ 0 & 1 \end{bmatrix}$$

3D-2D PnP (Perspective-n-Point)

线性DLT解法

非线性BA解法

$$\arg \min_{T_k} \sum_i \| p_k^i - \hat{p}_{k-1}^i \|^2$$

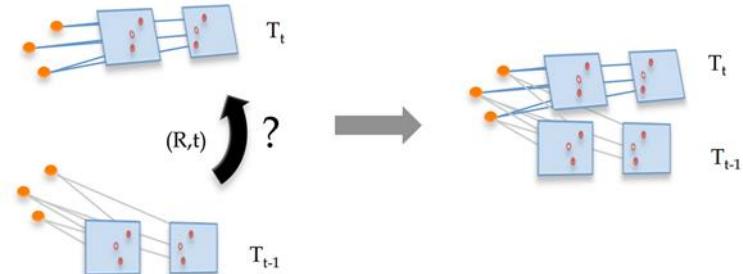


3D-3D ICP(Iterative Closest Point)

线性SVD解法

非线性BA解法

$$\arg \min_{T_k} \sum_i \| \tilde{X}_k^i - T_k \tilde{X}_{k-1}^i \|^2$$



## 2. 特征点法视觉里程计

### 5. 增量式的运动估计

3D-2D PnP

已知3D点的空间位置和相机上的投影点，求相机的旋转和平移(外参)

DLT解法

设空间点  $P = (X, Y, Z, 1)^T$

最下一行为

投影点为:  $x = (u, v, 1)$  归一化坐标

$s = [t_9, t_{10}, t_{11}, t_{12}][X, Y, Z, 1]^T$

投影关系:  $sx = [R|t]p$

用它消掉前两行中的s

展开:

$$s \begin{pmatrix} u_1 \\ v_1 \\ 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} t_1 & t_2 & t_3 & t_4 \\ t_5 & t_6 & t_7 & t_8 \\ t_9 & t_{10} & t_{11} & t_{12} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} X \\ Y \\ Z \\ 1 \end{pmatrix}.$$

$$u_1 = \frac{t_1 X + t_2 Y + t_3 Z + t_4}{t_9 X + t_{10} Y + t_{11} Z + t_{12}}$$

$$v_1 = \frac{t_5 X + t_6 Y + t_7 Z + t_8}{t_9 X + t_{10} Y + t_{11} Z + t_{12}}.$$

## 2. 特征点法视觉里程计

### 5. 增量式的运动估计

3D-2D PnP

DLT解法

$$s \begin{pmatrix} u_1 \\ v_1 \\ 1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} t_1 & t_2 & t_3 & t_4 \\ t_5 & t_6 & t_7 & t_8 \\ t_9 & t_{10} & t_{11} & t_{12} \end{pmatrix} \begin{pmatrix} X \\ Y \\ Z \\ 1 \end{pmatrix}$$

$$\mathbf{t}_1 = (t_1, t_2, t_3, t_4)^T, \mathbf{t}_2 = (t_5, t_6, t_7, t_8)^T, \mathbf{t}_3 = (t_9, t_{10}, t_{11}, t_{12})^T$$

$\mathbf{t}_1^T \mathbf{P} - \mathbf{t}_3^T \mathbf{P} u_1 = 0$ , 共有  $N$  个特征点, 可以列出线性方程组:

$$\mathbf{t}_2^T \mathbf{P} - \mathbf{t}_3^T \mathbf{P} v_1 = 0.$$

由于  $\mathbf{t}$  一共有 12 维, 因此最少通过六对匹配点, 当匹配点大于六对时可以使用 SVD 等方法对超定方程求最小二乘解。

$$\begin{pmatrix} \mathbf{P}_1^T & 0 & -u_1 \mathbf{P}_1^T \\ 0 & \mathbf{P}_1^T & -v_1 \mathbf{P}_1^T \\ \vdots & \vdots & \vdots \\ \mathbf{P}_N^T & 0 & -u_N \mathbf{P}_N^T \\ 0 & \mathbf{P}_N^T & -v_N \mathbf{P}_N^T \end{pmatrix} \begin{pmatrix} t_1 \\ t_2 \\ t_3 \end{pmatrix} = 0$$

## 2. 特征点法视觉里程计

### 5. 增量式的运动估计

3D-2D PnP

已知3D点的空间位置和相机上的投影点，求相机的旋转和平移(外参)

P3P解法

$$\Delta Oab - \Delta OAB, \quad \Delta Obc - \Delta OBC, \quad \Delta Oac - \Delta OAC.$$

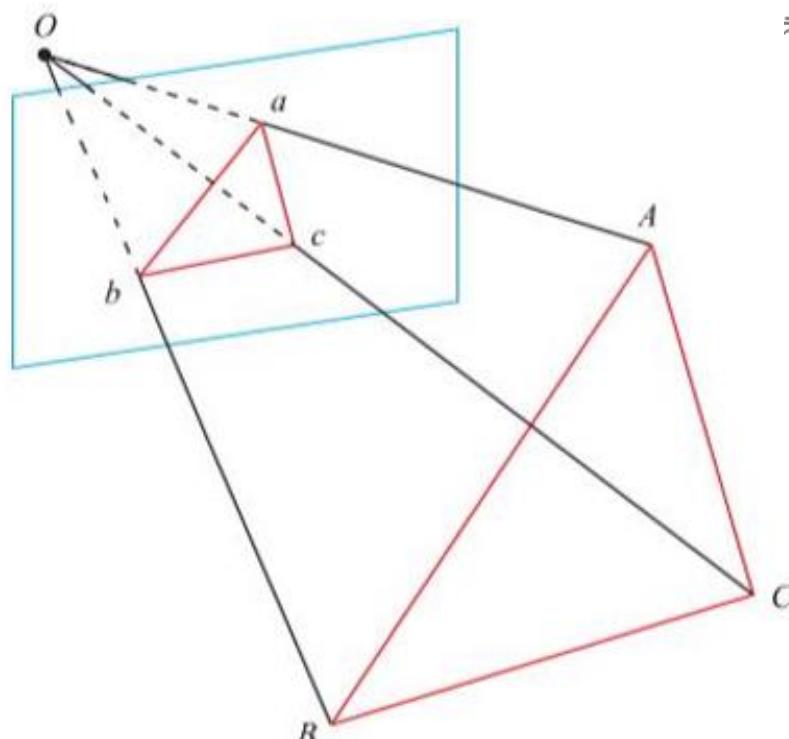
考虑  $Oab$  和  $OAB$  的关系。利用余弦定理，有：

$$OA^2 + OB^2 - 2OA \cdot OB \cdot \cos \langle a, b \rangle = AB^2.$$

$$OA^2 + OB^2 - 2OA \cdot OB \cdot \cos \langle a, b \rangle = AB^2$$

$$OB^2 + OC^2 - 2OB \cdot OC \cdot \cos \langle b, c \rangle = BC^2$$

$$OA^2 + OC^2 - 2OA \cdot OC \cdot \cos \langle a, c \rangle = AC^2.$$



$$(1-u)y^2 - ux^2 - \cos \langle b, c \rangle y + 2uxy \cos \langle a, b \rangle + 1 = 0$$

$$(1-w)x^2 - wy^2 - \cos \langle a, c \rangle x + 2wxy \cos \langle a, b \rangle + 1 = 0.$$

## 2. 特征点法视觉里程计

### 5. 增量式的运动估计

3D-3D ICP

给定配对好的两组3D点，求其旋转和平移，可用迭代最近点（*Iterative Closest Point, ICP*求解）

思想：

按照一定的约束条件，找到最邻近点( $p_i, q_i$ )，然后计算出最优匹配参数R和t，使得误差函数最小

## 2. 特征点法视觉里程计

### 5. 增量式的运动估计

3D–3D ICP

给定配对好的两组3D点，求其旋转和平移，可用迭代最近点（*Iterative Closest Point, ICP*求解）

设： $P = \{p_1, \dots, p_n\}, P' = \{p'_1, \dots, p'_n\}$ ,

运动关系： $\forall i, p_i = Rp'_i + t.$

同样定义误差项： $e_i = p_i - (Rp'_i + t).$

以及最小二乘问题：

$$\min_{R,t} J = \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n \|(p_i - (Rp'_i + t))\|_2^2.$$

## 2. 特征点法视觉里程计

### 5. 增量式的运动估计

3D-3D ICP

给定配对好的两组3D点，求其旋转和平移，可用迭代最近点（Iterative Closest Point, ICP求解）

定义质心： $p = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (p_i)$ ,  $p' = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (p'_i)$ .

改写目标函数：

$$\begin{aligned}\frac{1}{2} \sum_{i=1}^n \|p_i - (Rp_i' + t)\|^2 &= \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n \|p_i - Rp_i' - t - p + Rp' + p - Rp'\|^2 \\ &= \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n \|(p_i - p - R(p_i' - p')) + (p - Rp' - t)\|^2 \\ &= \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n (\|p_i - p - R(p_i' - p')\|^2 + \|p - Rp' - t\|^2) +\end{aligned}$$

交叉项部分求和为零  $\Rightarrow 2(p_i - p - R(p_i' - p'))^T (p - Rp' - t)$ .

目标函数简化为：

$$\min_{R,t} J = \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n \|p_i - p - R(p_i' - p')\|^2 + \|p - Rp' - t\|^2$$

只和R有关

和R,t都有关

## 2. 特征点法视觉里程计

### 5. 增量式的运动估计

3D–3D ICP

给定配对好的两组3D点，求其旋转和平移，可用迭代最近点（*Iterative Closest Point, ICP*求解）

旋转的求取

- 定义去质心坐标：

$$\mathbf{q}_i = \mathbf{p}_i - \bar{\mathbf{p}}, \quad \mathbf{q}'_i = \mathbf{p}'_i - \bar{\mathbf{p}}'. \quad \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n \|\mathbf{q}_i - R\mathbf{q}'_i\|^2 = \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n \mathbf{q}_i^\top \mathbf{q}_i + \mathbf{q}'_i^\top R^\top R \mathbf{q}'_i - 2\mathbf{q}_i^\top R \mathbf{q}'_i.$$

- 最小化：

$$R^* = \arg \min_R \frac{1}{2} \sum_{i=1}^n \|\mathbf{q}_i - R\mathbf{q}'_i\|^2.$$

- 最右一项：

$$\sum_{i=1}^n -\mathbf{q}_i^\top R \mathbf{q}'_i = \sum_{i=1}^n -\text{tr}(R \mathbf{q}'_i \mathbf{q}_i^\top) = -\text{tr}\left(R \sum_{i=1}^n \mathbf{q}'_i \mathbf{q}_i^\top\right).$$

- SVD解法：

$$\mathbf{W} = \sum_{i=1}^n \mathbf{q}_i \mathbf{q}'_i^\top. \quad \mathbf{W} = \mathbf{U} \Sigma \mathbf{V}^\top. \quad R = \mathbf{U} \mathbf{V}^\top.$$

解得  $R$  后，求解  $\mathbf{t}$  即可

Thanks