

# Projekt 2

AR / POSE Estimation

Course of study

Bachelor of Science in Computer Science

Author

Bernhard Messerli

Advisor

Marcus Hudritsch

Expert

Some expert

Version 1.0 of December 16, 2023

- ▶ Technik und Informatik
- ▶ Informatik



# Abstract

In meiner Projektarbeit möchte ich einen tieferen Einblick erhalten wie Augmented Reality an einem eigentlich einfachen Anwendungsfall umgesetzt werden kann.

Der Betrachter welcher vor einem Bildschirm steht, wird von einer Intel Realsense Kamera D435 erfasst und dessen Position relativ zur Kamera wird ermittelt. In einer virtuellen Szene, welche mittels der Gameengine Unity dargestellt wird, wird die Position von der getrackten Person auf eine virtuelle Kamera gemappt. Der Blick der virtuellen Kamera entspricht dem Blick des Betrachters. In dieser Szene wird nun ein virtuelles Fenster dargestellt. Dieses Fenster wird perspektivisch in 2D dargestellt und erscheint als verzerrtes Rechteck - je nach Betrachtungswinkel. Nun soll dieses Polygon entzerrt und dann auf dem Bildschirm vor dem Betrachter dargestellt werden.

Dem Betrachter erscheint so auf dem Bildschirm ein virtuelles Fenster, deren sichtbare Objekte sich mit der Position des Betrachters perspektivisch verschieben. Der Betrachter soll sich visuell vor einem Fenster in eine virtuelle Welt empfinden.



# Contents

|   |            |
|---|------------|
| <b>Abstract</b>                                   | <b>iii</b> |
| <b>1. First Thesis Chapter</b>                    | <b>1</b>   |
| 1.1. Introduction . . . . .                       | 1          |
| 1.2. Komponenten . . . . .                        | 1          |
| 1.2.1. Physische Komponenten . . . . .            | 1          |
| 1.2.2. Software Komponenten . . . . .             | 2          |
| 1.2.3. OpenCV . . . . .                           | 4          |
| 1.2.4. Homographie . . . . .                      | 4          |
| 1.2.5. Kameramodell . . . . .                     | 5          |
| 1.3. Results . . . . .                            | 5          |
| <b>2. Second Thesis Chapter</b>                   | <b>7</b>   |
| 2.1. Steps . . . . .                              | 7          |
| 2.1.1. Einbinden von Nitrack . . . . .            | 7          |
| 2.1.2. Virtuelle Szene in Unity . . . . .         | 7          |
| 2.1.3. Matrix Shader . . . . .                    | 8          |
| 2.1.4. Pixel Shader . . . . .                     | 8          |
| 2.1.5. Entzerrung vom Polygon . . . . .           | 8          |
| 2.1.6. Berechnung der Polygon Eckpunkte . . . . . | 9          |
| 2.1.7. FaceManager . . . . .                      | 9          |
| 2.1.8. PixelAlgoScript . . . . .                  | 12         |
| 2.1.9. PixelShader . . . . .                      | 18         |
| 2.2. Discussion . . . . .                         | 18         |
| 2.3. Fazit . . . . .                              | 19         |
| 2.4. Ausblick . . . . .                           | 19         |
| <b>Bibliography</b>                               | <b>23</b>  |
| <b>List of Figures</b>                            | <b>25</b>  |
| <b>List of Tables</b>                             | <b>27</b>  |
| <b>Listings</b>                                   | <b>29</b>  |
| <b>Glossary</b>                                   | <b>31</b>  |

|                              |           |
|------------------------------|-----------|
| <b>A. Anhang</b>             | <b>33</b> |
| A.1. Fortschritte . . . . .  | 33        |
| A.1.1. Woche 1-2 . . . . .   | 33        |
| A.1.2. Woche 3-4 . . . . .   | 34        |
| A.1.3. Woche 5-6 . . . . .   | 34        |
| A.1.4. Woche 7-8 . . . . .   | 34        |
| A.1.5. Woche 9-10 . . . . .  | 34        |
| A.1.6. Woche 11-12 . . . . . | 35        |

# 1. First Thesis Chapter

## 1.1. Introduction

Bilder faszinieren mich schon sehr lange. Anfangs waren es Gemälde, Zeichnungen, Skizzen, analoge Fotografien, später dann digitale Bilder und bewegte Bilder. Ich bin nun in der Vertiefung Computer Perception and Virtual Reality. Im Gespräch mit dem Dozenten Marcus Hudritsch kamen wir auf die Thematik von Raum- und Farbempfinden im Zusammenhang mit Augmented Reality. Es ging darum ein Projektthema zu finden in dieser Vertiefung der Informatikausbildung. Marcus Hudritsch hat mir dann von dieser Umsetzung erzählt: Ein Bildschirm welcher ein künstliches Fenster in eine virtuelle Welt suggeriert. Ich stelle mir vor der Betrachter steht etwas verwirrt vor diesem Screen und begreift erst allmählich. Zuerst begreift er, dass sich diese Szene dargestellt auf dem Screen bewegt, dann nach einigem hin und her gehen, dass sich die Szene mit ihm im Gleichschritt bewegt und dann nach genauem Beobachten, wie sich die virtuellen Objekte verändern, dass die perspektivische Darstellung stimmt und es ist als schaue er durch ein Fenster in eine künstliche Welt, von Objekten. Details werde ich in dieser Arbeit später aufzeigen. Wichtig ist mir hier deutlich zu machen, dass es in dieser Umsetzung auch darum geht, den Betrachter von der Realität in die Virtualität hinein zu begleiten und etwas ins Grübeln zu bringen.

Dies wird nur gelingen wenn die Illusion von einem Fenster unserem gewohnten Empfinden gerecht wird und es sich als realtime Simulation anfühlt.

## 1.2. Komponenten

### 1.2.1. Physische Komponenten

#### Intel RealSense D435

Die Kamera D435 von Intel hat ein breites Sichtfeld, einen globalen Shutter und einen Tiefensensor, der sich für Anwendungen mit schnellen Bewegungen eignet. Gerade durch ihr breites Sichtfeld eignet sich die Kamera für Anwendungen in der Robotik, Virtual und Augmented Reality, bei Szenen wo es darum geht möglichst viel zu sehen. Sie hat eine Reichweite bis zu 10 Meter. Das Intel RealSenseSDK bietet plattformunabhängig Unterstützung bei der Umsetzung.



Figure 1.1.: Intel RealSense D435, Frontside

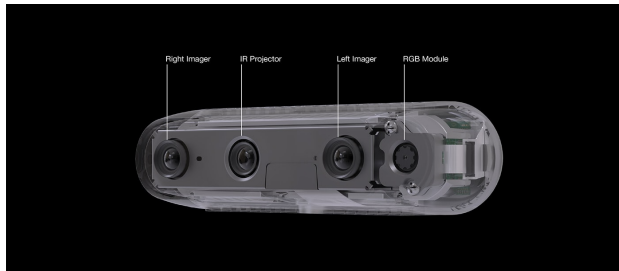


Figure 1.2.: Intel RealSense D435, Backside

Die Global-Shutter-Sensoren haben eine hohe Lichtempfindlichkeit bei schlechten Lichtverhältnissen und ermöglichen die Steuerung von Robotern auch in dunklen Räumen. [1]

### 1.2.2. Software Komponenten

#### Intel RealSense Viewer

Der Intel RealSense Viewer hat zwei Frames die er anzeigen kann, den RGB Frame und den Depth Frame. Die Abbildung zeigt einen Screenshot vom Depth Frame.

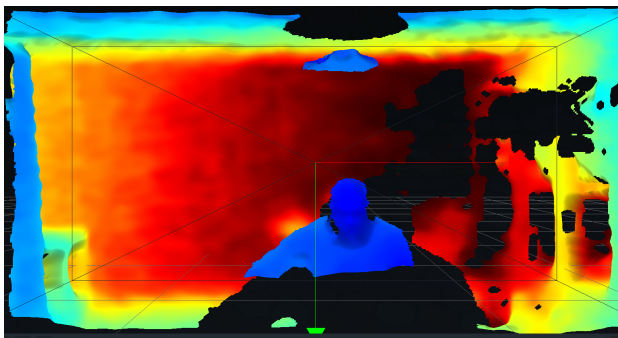


Figure 1.3.: Intel RealSense Viewer, Depth Frame

Die blauen Farbpixel zeigen einen nahen Bildpunkt, die roten Farbpixel einen



entfernten Bildpunkt. Für mein Projekt eignet sich dieser Viewer einzig dazu die verschiedenen Kameraeinstellungen auszuprobieren.

### Intel RealSenseSDK 2.0

Intel hatte vor einigen Jahren eine führende Rolle in Anwendungen im Bereich Augmented Reality. Mit dem Intel RealSenseSDK 2016, dem Vorgänger vom RealSenseSDK 2.0 gab es ein ToolKit welches Facetracking implementiert hatte. Die rechte und die linke Hand konnte beispielsweise separat fürs Tracking angesteuert werden und sogar einzelne Finger einer Hand konnten getrackt werden. Ich habe noch versucht dieses "ältere SDK zu installieren und dann mit einer älteren Unity Version zu verwenden. Leider ohne Erfolg. Intel hatte eine ganze Videoreihe dazu erstellt, welche aber heute vom Netz genommen wurden. Intel schließt seine Abteilung rund um die RealSense-Kameras, die viele Jahre interessante, aber vom Markt kaum umgesetzte Lösungen hervorgebracht hatte. Sie passt nicht zum neuen Geschäftsmodell, welches rund um die Kernthemen von Intel aufgebaut und von dem neuen Foundry-Geschäft unterstützt wird. [2]- Das neue SDK 2.0 taugt dagegen nur noch wenig und eignet sich nicht für mein Projekt. Das Toolkit implementiert kein Facedetection für Unity Anwendungen.

### Unity

Unity ist eine Game Engine die von einer Open Source Community betreut und weiterentwickelt wird. Unity bietet für dieses Projekt ein anwendungsfreundliches Tool mit welchem die Transformationen der Objekte gemacht werden können. Dies wäre auch mit OpenGL möglich. OpenGL ist die eigentliche Mutter aller Grafik Softwares.

In Unity ist es dann auch möglich komplexe Objekte mit unterschiedlichen Oberflächen und Texturen mit der gewünschten Lichtsituation darzustellen. [3]

### Nuitrack

Nuitrack stellt in ihrem SDK viele Anwendungen zur Verfügung, diese sind aber auf 3 Minuten Spieldauer limitiert. Wahrscheinlich haben sie von Intel gelernt und haben ein Pricing welches für volle Anwendungen \$99.99 pro Jahr kostet. In der nächsten Abbildung sind alle implementierten Features dargestellt.

Dieses SDK ist enorm mächtig und hat alles zu bieten, was ich für mein Projekt brauche. Wichtig für mein Projekt ist das Facetracking und das Full Body Skeletal Tracking. Die Nutirack SDK hat eine gute Anbindung zu Unity und ist gut domumentiert. [4]

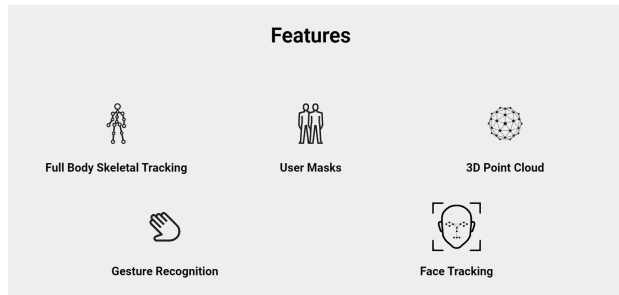


Figure 1.4.: Nutitrack SDK, Features

### 1.2.3. OpenCV

OpenCV ist eine Open Source Computer Vision Grafik Library. In meinem Projekt benötige ich diese Library um ein bliebiges Polygon mit Seiten zu entzerren und als Rechteck darzustellen. Es gibt einen Wrapper für diese Library, welcher sich in Unity einbinden lässt. Dieser ist kostenpflichtig. Herr Hudritsch konnte mir eine Free Version geben, dies im Rahmen der Ausbildung. Informationen zu OpenCV finden sich unter: <https://opencv.org/> und für das Unity Plugin unter: <https://enoxsoftware.com/opencvforunity/>.

### 1.2.4. Homographie

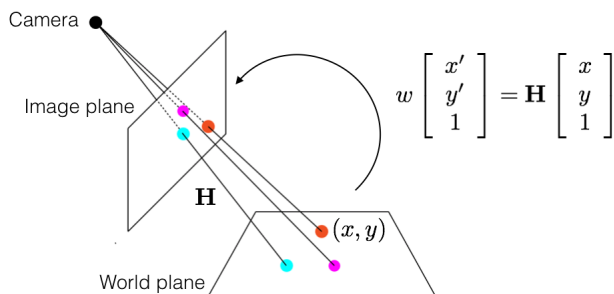


Figure 1.5.: Homographie, Visualisation

Die Homographie Matrix  $H$  beschreibt wie die Originalpunkte  $x, y$  zu liegen kommen in der Bildebene. Die Homographie Matrix benötigt jeweils 4 Punkte in der Quellebene und die entsprechenden Punkte in der Zielebene.

Diese 8 Punkte werden als Vektoren in einer Matrix  $A$  dargestellt. Die Matrixmultiplikation von  $A$  mit der Homographie Matrix die wir suchen, wird in einem

$$\begin{bmatrix} \hat{x}_i z_a \\ \hat{y}_i z_a \\ z_a \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} h_{11} & h_{12} & h_{13} \\ h_{21} & h_{22} & h_{23} \\ h_{31} & h_{32} & h_{33} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x_i \\ y_i \\ 1 \end{bmatrix}$$

Figure 1.6.: Homographie, Abbildungsgleichung

Gleichungssystem von 8 Gleichungen und 8 Unbekannten gelöst.

$$\begin{bmatrix} x_1 & y_1 & 1 & 0 & 0 & 0 & -x_1\hat{x}_1 & -y_1\hat{x}_1 \\ x_2 & y_2 & 1 & 0 & 0 & 0 & -x_2\hat{x}_2 & -y_2\hat{x}_2 \\ x_3 & y_3 & 1 & 0 & 0 & 0 & -x_3\hat{x}_3 & -y_3\hat{x}_3 \\ x_4 & y_4 & 1 & 0 & 0 & 0 & -x_4\hat{x}_4 & -y_4\hat{x}_4 \\ 0 & 0 & 0 & x_1 & y_1 & 1 & -x_1\hat{y}_1 & -y_1\hat{y}_1 \\ 0 & 0 & 0 & x_2 & y_2 & 1 & -x_2\hat{y}_2 & -y_2\hat{y}_2 \\ 0 & 0 & 0 & x_3 & y_3 & 1 & -x_3\hat{y}_3 & -y_3\hat{y}_3 \\ 0 & 0 & 0 & x_4 & y_4 & 1 & -x_4\hat{y}_4 & -y_4\hat{y}_4 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} h_{11} \\ h_{12} \\ h_{13} \\ h_{21} \\ h_{22} \\ h_{23} \\ h_{31} \\ h_{32} \end{bmatrix} = h_{33} \begin{bmatrix} \hat{x}_1 \\ \hat{x}_2 \\ \hat{x}_3 \\ \hat{x}_4 \\ \hat{y}_1 \\ \hat{y}_2 \\ \hat{y}_3 \\ \hat{y}_4 \end{bmatrix}$$

Figure 1.7.: Homographie, Gleichungssystem

Der Streckungsfaktor  $h_{33}$  zeigt, dass die Homographie Matrix noch skaliert werden kann. Im Default Fall wird  $h_{33}$  eins gesetzt. [5] [6]

### 1.2.5. Kameramodell

Um auf die Eckpunkte vom Screen zu kommen, sollte es reichen, wenn wir die Position der Kamera, deren Rotationswinkel, sowie den Winkel vom Field of View und den Viewport der Kamera kennen. Weiter kennen wir die World Positions von den Eckpunkten vom Screen. Da der Screen statisch ist und sich nicht bewegt, können wir dieses Model ausser acht lassen. Was bleibt ist: der Viewport (1), die Projektion (2) (Kamera intrinsisch) und das Kamera-Modell (3) (Kamera extrinsisch oder View). Unsere Abbildungsmatrix ist also: Matrix  $m = (1) * (2) * (3)$  Und mittels Anwendung auf die Eckpunkte vom Screen:  $P1' = P1 * m$

## 1.3. Results

What did you find? – a section which describes the data that was collected and the results of any statistical tests that were performed. It may also be prefaced by a description of the analysis procedure that was used. If there were multiple experiments, then each experiment may require a separate Results section.



## 2. Second Thesis Chapter

### 2.1. Steps

#### 2.1.1. Einbinden von NuiTrack

NuiTrack kann unter folgendem Link für alle Plattformen heruntergeladen werden:

.

#### Import NuiTrack Wrapper in Unity

Unter folgendem git repo kann das NuiTrack Plugin heruntergeladen werden: . Da dieses Plugin für verschiedene Sensoren, also Kameras konfiguriert wurde, muss dann noch der Sensor spezifiziert werden. In meinem Projekt ist dies die Intel-Realsense D435.

#### Skeleton Tracking mit NuiTrackSDK

Das Tutorial von NuiTrack ist meine Ausgangslage um eine Person zu tracken. Der Link führt zu diesem Tutorial: .

#### 2.1.2. Virtuelle Szene in Unity

In Unity baue ich die Szene so auf, dass die Render-Kamera in positiver z-Achse ausgerichtet ist. Anfangsposition der Render-Kamera ist (0, 0.2, -1.5). Den Screen welcher dann entzerrt werden soll, setze ich auf den Nullpunkt. Also genauer die Mitte vom Screen hat die Position (0, 0, 0). Die Eckpunkte vom Screen haben die folgenden Positionen: P0(-0.8, -0.45) P1( 0.8, -0.45) P2( 0.8, 0.45) P3(-0.8, 0.45) Der Screen hat die Grösse 1600 x 900 mm. Dieser wird als schmaler Kubus dargestellt und transparent leicht grau eingefärbt, damit ich dann erkennen kann ob mein Rendern und Entzerren richtig funktioniert. Die Main-Kamera setze ich als Referenz auf die Position der Render-Kamera. Dies damit ich eine Ansicht in der Szene bekomme. Die Main-Kamera zeigt dann die Szene und für den Output vom entzerrten Screen benötige ich das gerenderte Bildmaterial der Renderkamera. Gut möglich, dass man dies auch mit weniger Kameras darstellen kann.

### Render Kamera zeigt Position vom Betrachter

Die Render-Kamera wird als Referenz auf den obersten Knochen vom Skelett gemappt. Dieser oberste Knochen entspricht dem Kopf, genauer der Stirn. Damit wird dann auch die Main-Kamera, welche die Render-Kamera referenziert auf den Kopf gemappt.

### Render Kamera zeigt RenderTexture

Die Render-Kamera wird nun stets auf den Mittelpunkt vom Screen gerichtet. Der Output der Render-Kamera erzeugt dann eine RenderTexture der Grösse 750 x 750 Pixel. Je grösser die Anzahl Pixel, desto besser wird dann die Qualität vom Endbild.

#### 2.1.3. Matrix Shader

Im Netz habe ich einen Rotations Shader gefunden und versucht diesen so anzupassen, dass die Entzerrung gelingt. Leider ohne Erfolg. Das Problem bei diesem Shader funktioniert das Scaling und das Shearing, nicht aber die Translation. Zudem wüsste ich nicht, wie ich mit dieser Rotationsmatrix das Polygon selektieren sollte. Als Einstieg in die Unity Shader hat es trotzdem etwas geholfen, mehr aber auch nicht.

#### 2.1.4. Pixel Shader

Damit ich diese Entzerrung vom Polygon machen kann, benötige ich einen Pixel-Shader. Oder einen Shader welcher die Maintexture ändert. So habe ich nun einen Shader welche als Parameter die Maintextur als Eingabewert hat. Im Script wird dann in der Update Funktion für jedes Pixel der Farbwert gesetzt und am Ende die Textur dem Shader übergeben.

#### 2.1.5. Entzerrung vom Polygon

##### Homographie

Zuerst habe ich versucht die Entzerrung mit einer Homographie Matrix zu erreichen. Leider hat dies nur geklappt für die Ansicht ohne seitliche Verschiebung, also mit einem x-Wert von Null. Sobald ich etwas abweiche von dieser zentralen Position, zeigt sich ein Shearing im Output Bild, welches sich auch noch anders verhält, je nachdem ich in positiver x-Achse gehe oder in negativer x-Achse. Ich habe da länger darüber nachgedacht, meine Homographie Matrix mehrmals geprüft, fand aber nicht heraus was das Problem war. Komisch ja auch, dass es in zentraler Position den Richtigen Output gab, bei seitlicher Verschiebung sich dann

aber ein Shearing zeigt, welches mit grösserer Abweichung nach links oder rechts dann auch noch grösser wurde. Somit brauche ich einen anderen Ansatz um die Entzerrung zu lösen.

## OpenCV

OpenCV hat bereits Methoden, welche diese Entzerrung vornehmen. Das Plugin von OpenCV findet sich unter: . Die grösste Schwierigkeit ist bei OpenCV, dass Unity einen anderen Aufbau der Matrizen hat und dass OpenCV keine Textures kennt. Die grösste Schwierigkeit war dann zu merken, dass die Pixelwerte der Textures in OpenCV nicht einfach so auf der CPU verfügbar sind. Diese werden auf der GPU gespeichert und müssen dann exklusiv abgefragt werden. Die Funktionen von OpenCV funktionieren tadellos. Damit die Entzerrung gelingt, gehe ich vom Zielbild aus und berechne die Perspektivische Matrix rückwärts vom Zielbild zum Inputbild, was dann dem Inversen der Perspektivischen Matrix entspricht. Nun wird diese Matrix auf jedes Pixel des Zielbildes angewendet und so den Farbwert an der entsprechenden Stelle im Inputbild geholt. Da diese Operation mit der Anzahl Pixel steigt, habe ich hier ein Format vom Zielbild 800 x 450 Pixel gewählt.

### 2.1.6. Berechnung der Polygon Eckpunkte

#### Kameramodell

Ich habe versucht mittels Kameramodell die Transformationsmatrix für die Eckpunkte vom Screen zu berechnen. Dazu braucht man den Viewport, die intrinsische (Projektionsmatrix) und die extrinsische Kameramatrix (Viewmatrix). Da sich der Screen nicht verschiebt, braucht es die Modellmatrix nicht.

#### Projektion der Eckpunkte auf der Zielebene

Mein Ansatz den ich umgesetzt habe funktioniert wie folgt: Unity hat eine Funktion welche mir die Eckpunkte von der Clipping Ebene entsprechend dem z Wert herausscheidet. Ich wähle diese Ebene durch den Nullpunkt, auf welchen sich die Render-Kamera immer richtet. Nun projiziere ich die Eckpunkte vom Screen in der Verlängerung von der Render-Kamera durch die Eckpunkte. Die Schnittpunkte mit der Ebene müssen nun nur noch relativ zu den Ecken der Clipping Ebene berechnet werden.

### 2.1.7. FaceManager

```
1 using System.Collections.Generic;
2 using UnityEngine;
3 using System;
```

```
4
5 using NuiTrackSDK.Tutorials.RGBandSkeletons;
6
7
8
9 namespace NuiTrackSDK.Tutorials.FaceTracker
10 {
11     [AddComponentMenu("NuiTrackSDK/Tutorials/Face_Tracker/Face_Manager")]
12     public class FaceManager : MonoBehaviour
13     {
14         [SerializeField] Canvas canvas;
15         [SerializeField] GameObject faceController;
16         [SerializeField] SkeletonController skeletonController;
17         List<FaceController> faceControllers = new List<FaceController>();
18         string message = "";
19         [SerializeField] private Transform transform_Camera;
20         private bool beingHandled = false;
21         private float lastYaw;
22         private float lastPitch;
23
24
25
26         void Start()
27         {
28
29
30             for (int i = 0; i < skeletonController.skeletonCount; i++)
31             {
32                 faceControllers.Add(Instantiate(faceController,
33                     canvas.transform).GetComponent<FaceController>());
34             }
35
36             message = "Starting...";
37         }
38
39         void Update()
40         {
41
42             for (int i = 0; i < faceControllers.Count; i++)
43             {
44                 int id = i + 1;
45                 UserData user = NuiTrackManager.Users.GetUser(id);
46
47                 if (user != null && user.Skeleton != null && user.Face != null)
48                 {
49                     // Pass the face to FaceController
50                     faceControllers[i].SetFace(user.Face);
51                     faceControllers[i].gameObject.SetActive(true);
52
53                     UserData.SkeletonData.Joint head =
54                         user.Skeleton.GetJoint(nuiTrack.JointType.Head);
55
56                     faceControllers[i].transform.position =
57                         head.RelativePosition(Screen.width, Screen.height);
58                     //stretch the face to fit the rectangle
59
60                     faceControllers[i].transform.localScale =
61                         user.Face.ScreenRect(Screen.width, Screen.height).size;
62
63                     message = "Position" + head.Position.z;
64                     Vector3 _position = head.Position;
65                 }
66             }
67         }
68     }
69 }
```



```

62         _position.z = -_position.z;
63         //_position.y = 0;
64
65         transform_Camera.position = _position;
66
67         /*
68
69         string json = nuitrack.Nuitrack.GetInstancesJson();
70         //message = "json" + json;
71
72
73         // Deserialize JSON string into RootObject using Unity's JsonUtility
74         RootObject data = JsonUtility.FromJson<RootObject>(json);
75
76
77         // Accessing angles from the first instance (assuming there is at
78         // least one instance)
79         if (data.Instances.Count > 0 && !beingHandled)
80         {
81
82             StartCoroutine(HandleIt());
83
84             float yaw = data.Instances[0].face.angles.yaw;
85             float pitch = data.Instances[0].face.angles.pitch;
86             float roll = data.Instances[0].face.angles.roll;
87             //message = "Angle" + yaw + " Pitch" + pitch + " Roll" + roll;
88             yaw = (yaw + 4*lastYaw) / 5;
89             pitch = (pitch + 4 * lastPitch) / 5;
90             Quaternion relativePos = new Quaternion(- pitch/70, - yaw/80,
91                 0.0f, 1.0f);
92             //transform_Camera.rotation = relativePos;
93             lastYaw = yaw;
94             lastPitch = pitch;
95         }
96         */
97
98     }
99     else
100     {
101         faceControllers[i].gameObject.SetActive(false);
102     }
103 }
104
105
106
107 /*
108 private System.Collections.IEnumerator HandleIt()
109 {
110     beingHandled = true;
111     // process pre-yield
112     yield return new WaitForSeconds(0.02f);
113     // process post-yield
114     beingHandled = false;
115 }
116
117
118
119 [Serializable]
120 public class Angles
121 {

```

```
122         public float yaw;
123         public float pitch;
124         public float roll;
125     }
126
127     [Serializable]
128     public class Face
129     {
130         public Angles angles;
131     }
132
133     [Serializable]
134     public class Instance
135     {
136         public Face face;
137     }
138
139     [Serializable]
140     public class RootObject
141     {
142         public List<Instance> Instances;
143     }
144     */
145
146     void OnGUI()
147     {
148         GUI.color = Color.red;
149         GUI.skin.label.fontSize = 30;
150         GUILayout.Label(message);
151     }
152 }
153 }
```

Listing 2.1: FaceManager

### Erklärungen zum Script FaceManager listing 2.1

#### 2.1.8. PixelAlgoScript

```
1
2 using UnityEngine;
3 using UnityEngine.UI;
4
5 using OpenCVForUnity.CoreModule;
6 using OpenCVForUnity.ImgprocModule;
7
8 public class PixelAlgoScript : MonoBehaviour
9 {
10     public RenderTexture renderTexture;
11     public RawImage rawImage;
12     Texture2D texture;
13     Texture2D rendTex;
14     public Transform p0;
15     public Transform p1;
16     public Transform p2;
17     public Transform p3;
18     public Transform p5;
19     private Vector3 r0;
20     private Vector3 r1;
```

```

21 private Vector3 r2;
22 private Vector3 r3;
23 private Vector3 r5;
24 private Vector3[] srcPolygon;
25 private Vector3[] dstRect;
26 public Camera renderCamera;
27 public float screen_height;
28 public float screen_width;
29
30 private void Start()
31 {
32     texture = new Texture2D(800, 450, TextureFormat.RGBA32, false);
33     rendTex = new Texture2D(800, 450, TextureFormat.RGBA32, false);
34     srcPolygon = new Vector3[4];
35     dstRect = new Vector3[4]
36     {
37         new Vector3(0, 0, 0),
38         new Vector3(texture.width, 0, 0),
39         new Vector3(texture.width, texture.height, 0),
40         new Vector3(0, texture.height, 0)
41     };
42
43
44     r0 = p0.position;
45     r1 = p1.position;
46     r2 = p2.position;
47     r3 = p3.position;
48     r5 = p5.position;
49
50 }
51
52
53
54
55 void Update()
56 {
57     //adjustFov();
58     calculateEdgeScreenPoints();
59     //doCalculateTransformVertices();
60
61
62     rendTex = toTexture2D(renderTexture);
63
64
65     Mat inputMat = new Mat(rendTex.height, rendTex.width, CvType.CV_8UC4);
66     Mat outputMat = new Mat(texture.height, texture.width, CvType.CV_8UC4);
67
68     OpenCVForUnity.UnityUtils.Utils.texture2DToMat(rendTex, inputMat, true, 0);
69
70
71     Mat src_mat = new Mat(4, 1, CvType.CV_32FC2);
72     Mat dst_mat = new Mat(4, 1, CvType.CV_32FC2);
73     src_mat.put(0, 0, srcPolygon[0].x, srcPolygon[0].y, srcPolygon[1].x,
74         srcPolygon[1].y, srcPolygon[3].x, srcPolygon[3].y, srcPolygon[2].x,
75         srcPolygon[2].y);
76     dst_mat.put(0, 0, 0.0, 0.0, outputMat.cols(), 0.0, 0.0, outputMat.rows(),
77         outputMat.cols(), outputMat.rows());
78
79     Mat perspectiveTransform = Imgproc.getPerspectiveTransform(src_mat, dst_mat);
80     Imgproc.warpPerspective(inputMat, outputMat, perspectiveTransform, new
81         Size(outputMat.cols(), outputMat.rows()));

```

```

79
80     Texture2D outputTexture = new Texture2D(outputMat.cols(), outputMat.rows(),
      TextureFormat.RGBA32, false);
81
82     OpenCVForUnity.UnityUtils.Utils.matToTexture2D(outputMat, outputTexture);
83
84     for (int y = 0; y < outputTexture.height; y++)
85     {
86         for (int x = 0; x < outputTexture.width; x++)
87         {
88             Color color = outputTexture.GetPixel(x, y);
89             texture.SetPixel(x, y, color);
90         }
91     }
92
93
94     texture.Apply();
95
96     rawImage.material.SetTexture("_MainTex", texture);
97 }
98
99 void calculateEdgeScreenPoints()
100 {
101
102     Vector3 w0 = renderCamera.ViewportToWorldPoint(new Vector3(0, 0,
      -renderCamera.transform.position.z));
103     Vector3 w1 = renderCamera.ViewportToWorldPoint(new Vector3(0, 1,
      -renderCamera.transform.position.z));
104     Vector3 w2 = renderCamera.ViewportToWorldPoint(new Vector3(1, 1,
      -renderCamera.transform.position.z));
105     Vector3 w3 = renderCamera.ViewportToWorldPoint(new Vector3(1, 0,
      -renderCamera.transform.position.z));
106
107
108     Vector3 cam = renderCamera.transform.position;
109     Vector3 dir_screen_vec = p5.transform.position - cam;
110
111     float distance = dir_screen_vec.z / dir_screen_vec.normalized.z;
112     float deltaX = distance * Mathf.Tan(renderCamera.fieldOfView * 0.5f *
      Mathf.Deg2Rad);
113     float length = Mathf.Sqrt(deltaX * deltaX + distance * distance);
114     Debug.Log("deltaX: " + deltaX);
115     Debug.Log("distance: " + distance);
116     Debug.Log("length: " + length);
117     Debug.Log("dir_vector: " + dir_screen_vec);
118
119     //Debug.Log("vec q0 : " + Quaternion.Euler(-45, -45, 0) * dir_screen_vec);
120
121     Vector3 q1 = Quaternion.Euler(-renderCamera.fieldOfView * 0.5f,
      -renderCamera.fieldOfView * 0.5f, 0) * cloneDirVector(dir_screen_vec);
122     Vector3 q0 = Quaternion.Euler(renderCamera.fieldOfView * 0.5f,
      -renderCamera.fieldOfView * 0.5f, 0) * cloneDirVector(dir_screen_vec);
123     Vector3 q3 = Quaternion.Euler(renderCamera.fieldOfView * 0.5f,
      renderCamera.fieldOfView * 0.5f, 0) * cloneDirVector(dir_screen_vec);
124     Vector3 q2 = Quaternion.Euler(-renderCamera.fieldOfView * 0.5f,
      renderCamera.fieldOfView * 0.5f, 0) * cloneDirVector(dir_screen_vec);
125
126     //Debug.Log("Vectors Vieport are: " + q0 + " " + q1 + " " + q2 + " " + q3 + " "
      + p5.transform.position);
127
128     q0 = q0.normalized * length;
129     q1 = q1.normalized * length;

```

```

130     q2 = q2.normalized * length;
131     q3 = q3.normalized * length;
132
133     q0 = cam + q0;
134     q1 = cam + q1;
135     q2 = cam + q2;
136     q3 = cam + q3;
137
138
139
140     //Debug.Log("Vectors Screen Edges are: " + r0 + " " + r1 + " " + r2 + " " + r3
141         + " " + r5);
142
143     Vector3 v = w3 - w0;
144     Vector3 u = w1 - w0;
145
146
147     Vector3 n;
148
149     Vector3 qn = cloneDirVector(dir_screen_vec);
150     float dp = distance;
151     qn = qn.normalized;
152
153
154     n = qn;
155
156     Vector3 pr0 = -cam + r0;
157     Vector3 pr1 = -cam + r1;
158     Vector3 pr2 = -cam + r2;
159     Vector3 pr3 = -cam + r3;
160
161     //Debug.Log(" d1 - d3 is: " + d1 + " " + d2 + " " + d3);
162     //d is not for all points the same
163     //i want the vector cam + (-cam + r0) * d is point on the plane
164     //float d = qo.x * n.x + qo.y * n.y + qo.z * n.z;
165     float d = w0.x * n.x + w0.y * n.y + w0.z * n.z;
166     float t0 = (d - n.x * cam.x - n.y * cam.y - n.z * cam.z) / (pr0.x * n.x + pr0.y *
167         n.y + pr0.z * n.z);
168     float t1 = (d - n.x * cam.x - n.y * cam.y - n.z * cam.z) / (pr1.x * n.x + pr1.y *
169         n.y + pr1.z * n.z);
170     float t2 = (d - n.x * cam.x - n.y * cam.y - n.z * cam.z) / (pr2.x * n.x + pr2.y *
171         n.y + pr2.z * n.z);
172     float t3 = (d - n.x * cam.x - n.y * cam.y - n.z * cam.z) / (pr3.x * n.x + pr3.y *
173         n.y + pr3.z * n.z);
174
175     Debug.Log("t0-ut3:" + t0 + " " + t1 + " " + t2 + " " + t3);
176     Debug.Log("u,v,n:" + u + " " + v + " " + n);
177
178     Debug.Log("cam:" + cam);
179     Debug.Log("n*d+q5:" + n * d + p5.transform.position);
180
181     pr0 = pr0 * t0 + cam;
182     pr1 = pr1 * t1 + cam;
183     pr2 = pr2 * t2 + cam;
184     pr3 = pr3 * t3 + cam;
185     Debug.Log("Vectors_Vieport_are:" + q0 + " " + q1 + " " + q2 + " " + q3 + " " +
186         p5.transform.position);
187     Debug.Log("Vectors_Vieport_w0-w3_are:" + w0 + " " + w1 + " " + w2 + " " + w3
188         + " " + p5.transform.position);
189     Debug.Log("Points_in_the_terrain:" + pr0 + " " + pr1 + " " + pr2 + " " + pr3 + " " +
190         p5.transform.position);

```

```

184
185
186      /*
187      float y0 = (pro.y - wo.y - u.y * (pro.x - wo.x) / v.x) / (u.y * (1 - u.x / v.x));
188      float x0 = (pro.x - wo.x - y0 * u.x) / v.x;
189      float y1 = (pr1.y - wo.y - u.y * (pr1.x - wo.x) / v.x) / (u.y * (1 - u.x / v.x));
190      float x1 = (pr1.x - wo.x - y1 * u.x) / v.x;
191      float y2 = (pr2.y - wo.y - u.y * (pr2.x - wo.x) / v.x) / (u.y * (1 - u.x / v.x));
192      float x2 = (pr2.x - wo.x - y2 * u.x) / v.x;
193      float y3 = (pr3.y - wo.y - u.y * (pr3.x - wo.x) / v.x) / (u.y * (1 - u.x / v.x));
194      float x3 = (pr3.x - wo.x - y3 * u.x) / v.x;
195      */
196
197      float y0 = (pr0.y - w0.y) / u.y;
198      float x0 = (pr0.x - w0.x - y0*u.x) / v.x;
199      //x0 = (pro.x - q2.x -y0 * u.x) / v.x;
200      //y0 = (pro.y - q2.y -x0 * v.x) / u.y;
201
202
203      float y1 = (pr1.y - w0.y) / u.y;
204      float x1 = (pr1.x - w0.x -y1*u.x) / v.x;
205      //x1 = (pr1.x - q2.x -y1 * u.x) / v.x;
206      //y1 = (pr1.y - q2.y - x1 * v.x) / u.y;
207
208
209      float y2 = (pr2.y - w0.y) / u.y;
210      float x2 = (pr2.x - w0.x -y2*u.x) / v.x;
211      //x2 = (pr2.x - q2.x -y2 * u.x) / v.x;
212      //y2 = (pr2.y - q2.y - x2 * v.x) / u.y;
213
214
215      float y3 = (pr3.y - w0.y) / u.y;
216      float x3 = (pr3.x - w0.x -y3*u.x) / v.x;
217      //x3 = (pr3.x - q2.x -y3 * u.x) / v.x;
218      //y3 = (pr3.y - q2.y - x3 * v.x) / u.y;
219
220
221
222
223      float rx7 = (q3.x - q2.x) / v.x;
224      float ry7 = (q3.y - q2.y) / u.y;
225
226
227
228      srcPolygon = new Vector3[]
229      {
230          new Vector3((int)(x0 * renderTexture.width), (int)(y0 *
231              renderTexture.height), 0),
232          new Vector3((int)(x1 * renderTexture.width), (int)(y1 *
233              renderTexture.height), 0),
234          new Vector3((int)(x2 * renderTexture.width), (int)(y2 *
235              renderTexture.height), 0),
236          new Vector3((int)(x3 * renderTexture.width), (int)(y3 *
237              renderTexture.height), 0)
238      };
239
240      Debug.Log("Edges of the screen: (" + x0 + "/" + y0 + ") , " + "(" + x1 + "/" + y1
241          + ") , " + "(" + x2 + "/" + y2 + ") , " + "(" + x3 + "/" + y3);
242      Debug.Log("One Edge in canvas is: (" + rx7 + "/" + ry7 + ")");
243  }

```

```

241 Vector3 cloneDirVector(Vector3 dir)
242 {
243     Vector3 clone = new Vector3();
244     clone.x = dir.x;
245     clone.y = dir.y;
246     clone.z = dir.z;
247     return clone;
248 }
249
250 Texture2D toTexture2D(RenderTexture rTex)
251 {
252     Texture2D tex = new Texture2D(rTex.width, rTex.height, TextureFormat.RGB24,
253         false);
254     // ReadPixels looks at the active RenderTexture.
255     RenderTexture.active = rTex;
256     tex.ReadPixels(new UnityEngine.Rect(0, 0, rTex.width, rTex.height), 0, 0);
257     tex.Apply();
258     return tex;
259 }
260 void adjustFov()
261 {
262     renderCamera.fieldOfView = Mathf.Atan(screen_width / (2 *
263         Mathf.Abs(Camera.main.transform.position.z))) * 360 * 2 / (2 * Mathf.PI) *
264         1.5f;
265 }
266 Matrix4x4 getViewMatrix_x_ProjectionMatrix()
267 {
268     return GL.GetGPUProjectionMatrix(renderCamera.projectionMatrix, false) *
269         renderCamera.worldToCameraMatrix;
270 }
271 void setViewport()
272 {
273     GL.Viewport(new UnityEngine.Rect(0, 0, Screen.width, Screen.height));
274 }
275 Vector3[] getMatrixScreenVertices()
276 {
277     Vector3[] vertices = new Vector3[]
278     {
279         p0.position,
280         p1.position,
281         p2.position,
282         p3.position
283     };
284     return vertices;
285 }
286
287 void doCalculateTransformVertices()
288 {
289     setViewport();
290     Vector3[] vertices = getMatrixScreenVertices();
291     Matrix4x4 view_x_projection_matrix = getViewMatrix_x_ProjectionMatrix();
292     Matrix4x4 clip_to_viewport_matrix = new Matrix4x4();
293     clip_to_viewport_matrix[0, 0] = 0.5f;
294     clip_to_viewport_matrix[0, 1] = 0;
295     clip_to_viewport_matrix[0, 2] = 0;
296     clip_to_viewport_matrix[0, 3] = 0;
297     clip_to_viewport_matrix[1, 0] = 0;

```

```

299 clip_to_viewport_matrix[1, 1] = 0.5f;
300 clip_to_viewport_matrix[1, 2] = 0;
301 clip_to_viewport_matrix[1, 3] = 0;
302 clip_to_viewport_matrix[2, 0] = 0;
303 clip_to_viewport_matrix[2, 1] = 0;
304 clip_to_viewport_matrix[2, 2] = 1;
305 clip_to_viewport_matrix[2, 3] = 0;
306 clip_to_viewport_matrix[3, 0] = 1;
307 clip_to_viewport_matrix[3, 1] = 1;
308 clip_to_viewport_matrix[3, 2] = 0;
309 clip_to_viewport_matrix[3, 3] = 1;
310 Matrix4x4 result = view_x_projection_matrix;
311 //Matrix4x4 result = view_x_projection_matrix * clip_to_viewport_matrix;
312 Vector2[] screenPoints = new Vector2[4];
313 for (int i = 0; i < vertices.Length; i++)
314 {
315     screenPoints[i].x = vertices[i].x * result[0, 0] + vertices[i].y * result[0,
316         1] + vertices[i].z * result[0, 2];
317     screenPoints[i].y = vertices[i].x * result[1, 0] + vertices[i].y * result[1,
318         1] + vertices[i].z * result[1, 2];
319 }
320 Debug.Log("Points_of_Screenhope_to_be:" + screenPoints[0].x + "/" +
321     screenPoints[0].y);
322 Debug.Log("Points_of_Screenhope_to_be:" + screenPoints[1].x + "/" +
323     screenPoints[1].y);
324 Debug.Log("Points_of_Screenhope_to_be:" + screenPoints[2].x + "/" +
325     screenPoints[2].y);
326 Debug.Log("Points_of_Screenhope_to_be:" + screenPoints[3].x + "/" +
327     screenPoints[3].y);
328 }
329 }
330 }

```

Listing 2.2: PixelAlgoScript

## Erklärungen zum PixelalgoScript listing 2.2

### 2.1.9. PixelShader

## 2.2. Discussion

What is the significance of your results? – the final major section of text in the paper. The Discussion commonly features a summary of the results that were obtained in the study, describes how those results address the topic under investigation and/or the issues that the research was designed to address, and may expand upon the implications of those findings. Limitations and directions for future research are also commonly addressed.



```

Shader "Standard/PixelAlgoShader"
{
    Properties
    {
        _MainTex("Base (RGB)", 2D) = "white" {}
    }

    SubShader
    {
        Pass
        {
            CGPROGRAM
            #pragma vertex vert
            #pragma fragment frag

            struct v2f
            {
                float2 uv : TEXCOORD0;
                float4 pos : SV_POSITION;
            };

            float4x4 _TextureRotation;

            v2f vert(float4 pos : POSITION, float2 uv : TEXCOORD0)
            {
                v2f o;
                o.pos = UnityObjectToClipPos(pos);
                o.uv = mul(_TextureRotation, float4(uv,0,1)).xy;

                return o;
            }

            sampler2D _MainTex;
            fixed4 frag(v2f i) : SV_Target
            {
                return tex2D(_MainTex, i.uv);
            }
            ENDCG
        }
    }
}

```

Figure 2.1.: PixelShader in Unity

## 2.3. Fazit

## 2.4. Ausblick



# Declaration of Authorship

I hereby declare that I have written this thesis independently and have not used any sources or aids other than those acknowledged.

All statements taken from other writings, either literally or in essence, have been marked as such.

I hereby agree that the present work may be reviewed in electronic form using appropriate software.

December 16, 2023



---

A. Muster



---

C. Example



# Bibliography

- [1] Intel. Intel.
- [2] Computer Base. Tiefenkameras & co: Intel gibt realsense zugunsten des kerngeschäfts auf.
- [3] Unity. Unity.
- [4] NuiTrack. NuiTrack sdk.
- [5] Faisal Qureshi. Homography.
- [6] Yalda Shankar. Homography estimation.



## List of Figures

|  |    |
|--|----|
| 1.1. Intel RealSense D435, Frontside . . . . .     | 2  |
| 1.2. Intel RealSense D435, Backside . . . . .      | 2  |
| 1.3. Intel RealSense Viewer, Depth Frame . . . . . | 2  |
| 1.4. Nutitrack SDK, Features . . . . .             | 4  |
| 1.5. Homographie, Visualisation . . . . .          | 4  |
| 1.6. Homographie, Abbildungsgleichung . . . . .    | 5  |
| 1.7. Homographie, Gleichungssystem . . . . .       | 5  |
| 2.1. PixelShader in Unity . . . . .                | 19 |





## List of Tables



## Listings

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 2.1. FaceManager . . . . .     | 9  |
| 2.2. PixelAlgoScript . . . . . | 12 |



## Glossary

**AP SoC All Programmable System-on-Chip (AP SoC)** was introduced by Xilinx.

It represents a IC which comprise a hard-core processor core surrounded by an FPGA fabric. This type of ICs are highly configurable and provide algorithm partitioning capabilities. This provides high benefit for highly scale-able applications as well as fast time-to-market

**ARM ARM** A family of processor architectures. The hard processor type which forms the basis of the Zynq processing system is an ARM Cortex-A9 version. The term ‘ARM’ may also be used to refer to the developer of the processor, i.e. a company of the same name

**ASIC Application-Specific Integrated Circuit (ASIC)** An integrated circuit which is designed for a specific use, rather than general-purpose use

**BibTeX** Program for the creation of bibliographical references and directories in  $\text{\TeX}$  or  $\text{\LaTeX}$  documents

**RTOS Real-Time Operating System (RTOS)** A category of operating systems defined by their ability to respond quickly and predictably for a given task

**SoC System-on-Chip (SoC)** A single chip that holds all of the necessary hardware and electronic circuitry for a complete system. SoC includes on-chip memory (RAM and ROM), the microprocessor, peripheral interfaces, I/O logic control, data converters, and other components that comprise a complete computer system

**ZedBoard ZedBoard** A low cost development board featuring a Zynq-7000 SoC, and a number of peripherals

**Zynq Zynq** Xilinx’ AP SoC. The characteristic feature of Zynq is that it combines a dual-core ARM Cortex-A9 processor with traditional Series-7 FPGA logic fabric

**Zynq Book Zynq Book** A book that summarizes all the important aspects when working with Zynq and provides a strong and easy understandable introduction to the topic. The book has been written by a team of University of Strathclyde Glasgow in cooperation with Xilinx



# A. Anhang

## A.1. Fortschritte

### A.1.1. Woche 1-2

**Besprechung: 25.September 2023** Ich habe mit Marcus Hudritsch besprochen, dass ein Ziel dieses Projekts ist, dass der Betrachter von der Intel RealSense D435 erfasst wird, diese Daten werden dann in Unity importiert und Unity kann dann einige virtuelle Objekte erzeugen. Diese Objekte werden nun verschoben wenn sich der Betrachter bewegt.

Die Kamera werde ich am Freitag, 29.September 2023 abholen können. Das Modell der Kamera habe ich mir notiert, damit ich mit den Recherchen beginnen kann.

**Einbindung mit Unity** Ich habe verschiedene Quellen im Internet studiert, wie man die Intel Kamera in die Unity Game Engine importieren kann. Mir ist nun aber noch nicht so ganz klar, nach welchem Ansatz dies dann funktioniert. In einem Bericht wurde die Intel RealSenseSDK 2.0 mit CMAKE kompiliert, was dann ein Unity Projekt generiert. Leider ist dieses Unity Projekt nicht brauchbar, da viele Teile fehlen. Ein anderer Ansatz nimmt ein von RealSenseSDK 2.0 generiertes Paket und dieses wird dann in Unity importiert. Dieser Ansatz scheint eher zu funktionieren.

**RealSense D435** Die Kamera habe ich bis jetzt noch nicht. Ich habe mal ein paar Youtube Videos geschaut, wie die Kamera mit der Software: Intel RealSense Viewer benutzt werden kann. Mittels Skripttext der eingebunden wird zeigt der Cursor in Echtzeit an, wie gross die Distanz des vom Cursor gewählten Punktes von der Kamera bis zum Punkt auf dem Objekt ist.

**Latex Dokument** Die Projektarbeit 2 werde ich mit Latex machen. Da ich noch keine Erfahrungen mit Latex habe, lerne ich die nötigen Grundlagen und versuche eine Dokumentstruktur aufzubauen wie sie üblich ist für eine solche Arbeit.

**Erkenntnisse** Ich habe versucht die Intel RealSenseSDK 2016 mit Unity 2017 laufen zu lassen. Das hat soweit auch in Windows 11 funktioniert. Leider ist aber die Kamera D435 nicht kompatibel mit der SDK und wird in Unity nicht erkannt. Das neueste SDK von Intel wurde stark reduziert und bietet in Unity keine Anwendungen mit Face Tracking.

Ich werde also nun versuchen mit der NuiTrack SDK mein Projekt aufzubauen. Diese SDK ist gut dokumentiert, bietet Features für Facetracking und auch für

Skeletal Tracking.

#### A.1.2. Woche 3-4

**Besprechung: 4.Oktober 2023** Ich habe mit Marcus Hudritsch besprochen, dass es mit dem RealSense SDK von Intel nicht möglich sein wird, da dieses abgespeckte SDK die nötigen Tools fürs Tracking nicht mehr bietet. Ich werde also mit dem NuiTrack SDK versuchen die Person zu tracken.

#### A.1.3. Woche 5-6

**Besprechung: 18.Oktober 2023** Das Tracking mit NuiTrack läuft soweit. Dieses SDK bietet sogar mehr Features als das ich benötige. Beispielsweise ist es möglich auch die Rotation vom Kopf, also die Drehung in den Achsen x, y und z zu tracken. Die Rotation in der x Achse entspricht dem pitch, die Rotation in der y Achse einem yaw und die Rotation in der z Achse einem roll. Ein kleiner Nachteil vom NuiTrack SDK ist, dass es nach 3 Minuten stoppt. Wer die Applikation länger laufen möchte muss dann bezahlen. Mit Marcus Hudritsch habe ich besprochen, dass ich nun eine künstliche Wand aufbauen kann mit einem Fenster darin. Die virtuelle Kamera filmt dann die ganze Szene etwas vor dieser Wand. Was uns jetzt interessiert ist eigentlich nur der Ausschnitt des Fensters innerhalb der künstlichen Wand.

#### A.1.4. Woche 7-8

**Besprechung: 1.November 2023** Ich habe nun dieses Fenster als grau eingefärbten Screen dargestellt. Mit Marcus Hudritsch habe ich das weitere Vorgehen besprochen. Mir war bis jetzt noch nicht ganz klar, wie ich vorgehen muss um diesen Screen zu entzerren. Wir haben besprochen, dass mit der LookAt Funktion in Unity die Kamera stets auf den Mittelpunkt vom Screen gerichtet werden kann. Weiter braucht es einen Shader um die Bildmanipulationen vorzunehmen. Da ich noch keine Erfahrung mit Shadern habe, ist mir da vieles noch völlig unklar.

**Besprechung: 10.November 2023** Diese Besprechung hielten wir vor Ort in Biel. Zusammen schauten wir an, was beim Aufbau noch verbessert werden muss. Der Blickwinkel vom Betrachter war bisher eher zu hoch, so dass der Screen zu stark von oben betrachtet wird.

#### A.1.5. Woche 9-10

**Besprechung: 15.November 2023** Ich habe nun einen Shader welcher die Bildmanipulation mittels einer Matrix möglich macht. Leider stammt dieser Shader



von einer Rotations-Matrix. Rotation und Scaling funktionieren normal. Eine Translation ist aber so noch nicht möglich. Weiter ist mir nicht klar, wie ich mit dieser Matrix die Eckpunkte vom Screen finden kann und dann auch noch entzerren. Dieser Shader mit der Rotations-Matrix scheint mir also nur wenig weiter zu helfen.

#### A.1.6. Woche 11-12

**Besprechung: 29. November 2023** Ich habe nun einen Shader der als Pixel Shader wirkt eingebaut. Zuerst habe ich mit einer Homographie Matrix versucht das Polygon vom Screen zu entzerren. Leider hat dies nur funktioniert, wenn ich genau gerade vor dem Screen stand. Sobald ich etwas seitlich stand resultierte dies in einer Verzerrung. Leider stimmt mein Algorithmus noch nicht, wie ich die Eckpunkte vom Screen finde. Weil ich mit der Homographie Matrix nicht weitergekommen bin, habe ich OpenCV über einen Wrapper in mein Projekt eingebaut. Dies hat erst beim zweiten Versuch geklappt. Ich habe auch noch mit EmguCv als Wrapper rumgeübt, was aber nicht wirklich funktioniert hat. Bei OpenCV hatte ich grosse Probleme die Funktionen so einzubauen, dass auch ein sichtbares Bild angezeigt wird. OpenCV verwendet andere Matrizen als Unity und auch die Textures müssen als in OpenCV als Matrix dargestellt werden. Weiter werden die Texturen zwar auf der GPU gespeichert, sind dann aber nicht einfach verfügbar auf der CPU und müssen speziell aufgerufen und abgefragt werden. Nun soweit der Stand von meinem Projekt. Die Entzerrung mit OpenCV funktioniert nun auch zusammen mit dem PixelShader. Was noch fehlt ist die Berechnung der Eckpunkte vom Screen. Mein Ansatz dies zu bewerkstelligen ist eine Clipping Plane durch den Mittelpunkt vom Screen zu legen mit der Normalen dieser Ebene in Richtung vom Mittelpunkt zur Kamera. Verschiebt sich die Kamera, dreht sich diese Ebene um den Mittelpunkt vom Screen, welcher in meinem Projekt die Koordinaten (0, 0, 0) hat. Nun muss ich nur die Eckpunkte vom Screen perspektivisch, das heisst in Richtung Eckpunkt zur Kamera mit dieser Clipping Ebene schneiden. Die Schnittpunkte relativ zum gesamten Clipping Fenster entsprechen dann den Eckpunkten auf meiner Projektion. Es scheint, dass Unity die Clipping Plane etwas anders berechnet, als ich dies tue. Ich habe noch leichte Abweichungen. Marcus Hudritsch hat mir das Kameramodell noch etwas näher gebracht. Möglich, dass ich mit diesem Ansatz eher zum Ziel komme.