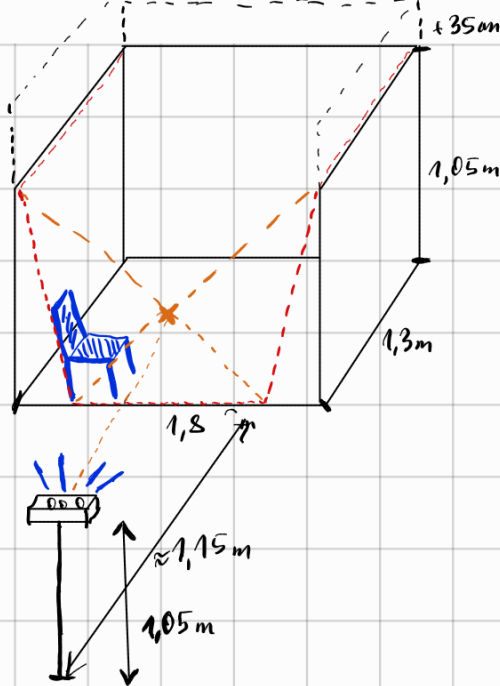
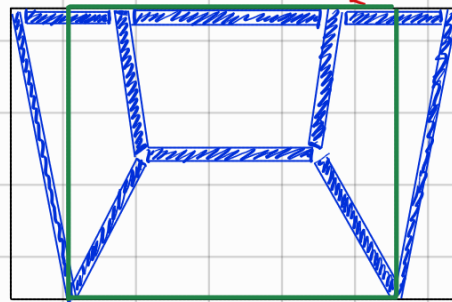


Scena:



what we see in camera:



1280 x 720

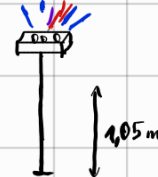
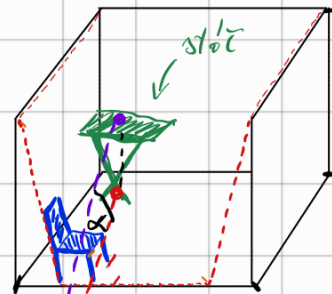
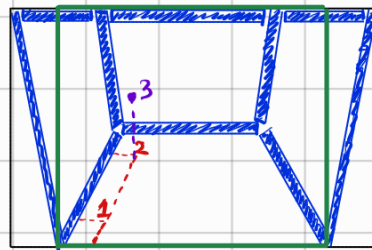
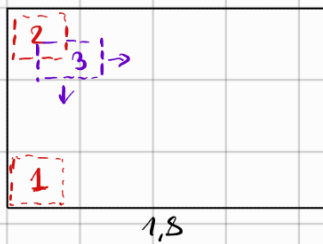
dalsze obiekty  
są mniejsze

blizsze obiekty  
są większe

1) wycinamy obraz ze  
sceny

2) Nauczyć model aby ignorował  
wszystko co jest poza sceną

Aplikacja:



kąt  $\alpha$  wpływa  
na różnicę w  
odległościach  
między różnymi  
wysokościami  
tak samo  
oddalonych  
punktów

skala zdjęć  
1280:720  
 $\sim 1.8:1$

A więc im obiekt będzie wyżej tym  
będzie odwzorowany jako ten bliższy  
obiekt niż ten pod nim. A im dalej  
będzie, tym będzie bliżej środka i mniejszy.

Nie są to bardzo duże  
różnice, natomiast interpretacja  
sceny w aplikacji będzie przez to  
nieco zniekształcona.

Uwzględniłem ten fakt, ale sprawa analizy i dokładnego obliczenia  
rzeczywistych położenia to kwestia która nie będzie się zajmować.

Ostatyczne rozmiary sceny:

szerokość: 1,8m ✓

głębokość: 1,3m ✓

wysokość: 1,05m + 35cm (1,4m) ✓  
(widoczna) (dodatkowo)

Kamera na wysokości 1,05m

