

olto3d

OL Karte ins 3D Format

R E V 0 . 1

Flavian Kaufmann

25. Januar 2019

Maturaarbeit

Betreuungsperson:

Beni Keller

Kantonsschule Zug

2019

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	3
2 Computer Vision	4
2.1 OpenCV	4
2.2 Anwendungen	5
2.2.1 Bilder entschärfen (Image smoothing)	5
2.2.2 Kantenerkennung (Edge detection)	5
3 Daten	6
3.1 Datenbeschaffung	6
3.2 Aufbereitungsprozesse	6
3.3 Datenverarbeitung	6
4 3D	7
4.1 Transformationen	7
4.2 Collada	7
5 Resultate	8
5.1 Probleme	8
5.1.1 Isolinien Erkennung	8
5.2 Diskussion	11
5.3 Wie weiter?	11

1 Einleitung

2 Computer Vision

Wir Menschen haben kaum Schwierigkeiten die Welt um uns herum zu Verarbeiten. Sei es ein Haus, ein Auto oder eine OL-Karte, wir erkennen ohne Problem, um was es sich dabei handelt, oder wie wir etwas zu interpretieren haben. Für einen Computer ist diese Aufgabe jedoch nicht selbstverständlich. Es wurde jedoch eine Vielfalt von Verfahren entwickelt, damit ein Computer fähig ist, anhand von digitalen Bildern, Entscheidungen zu treffen, dreidimensionale Räume zu rekonstruieren oder auch Bilder wieder weiterzuverarbeiten. Diese Prozesse sind aber nicht immer einfach zu verstehen. In der Computersprache werden Bilder als Zahlenraster repräsentiert. Dabei entsprechen die einzelnen Werte den Farbtönen der dazugehörigen Pixels (Siehe Abbildung 1). [4, 7] Computer Vision beruht zum Beispiel darauf, diese Raster bzw. Matrizen mithilfe von mathematischen Operationen, oft Matrixmultiplikationen, weiterzuverarbeiten.

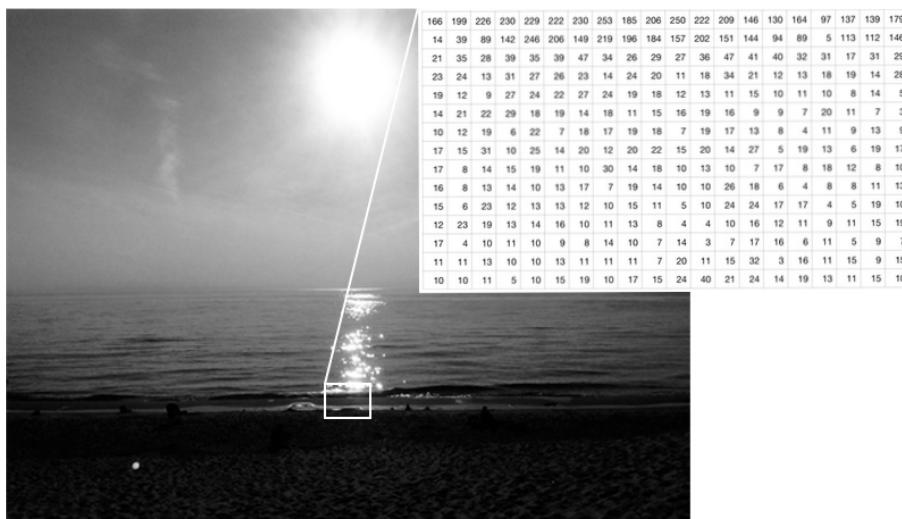


Abbildung 1: Rasterbild

2.1 OpenCV

Die Verarbeitung von visuellen Daten am Computer ist weit verbreitet und findet in vielen Sparten der Informatik seine Anwendungen. Um Projekte, welche das Verlangen von Computer Vision haben, zu realisieren, ist eine Mehrzahl von Bibliotheken vorhanden, eine davon OpenCV [5]. OpenCV ist eine open source Bibliothek, die primär in C und C++ geschrieben wurde. Es sind jedoch APIs auf verschiedenen Entwicklungsplattformen wie iOS oder Windows erhältlich. Zudem kann die Bibliothek auch mit den meisten aller häufigst gebrauchten Programmiersprachen wie Python, Java, etc. verwendet werden. [7]

2.2 Anwendungen

2.2.1 Bilder entschärfen (Image smoothing)

Zu den häufigst angewendeten Bildbearbeitungsalgorithmen gehören Entschärfungen. Diese werden vor allem zum Entfernen von Bildrauschen angewendet. Unter Bildrauschen versteht man Abweichungen und Störungen der Farbwerte der Pixels eines digitalen Bildes im Vergleich zur Realität. Diese Störungen entstehen hauptsächlich bei Aufnahmen unterbelichteten Bilder oder bei der digitalen Kompression eines Bildes, um dessen Dateigröße zu vermindern. Um diese Farbabweichungen wieder herzustellen, dh. zu interpolieren, wird jedes neu zu berechnende Pixel $g(i, j)$ mit einem gewichteten Durchschnitt des alten Pixels und dessen darumlegenden berechnet. Dies wird auch als linearer Filter (1) bezeichnet. Die Koeffizienten der Gewichtungen werden mit einer Matrize (auch Kernel genannt) $h(k, l)$ beschrieben. Ein solcher Kernel kann wie folgt (2) aussehen. Dies ist jedoch einer der einfachsten linearen Filter und würde lediglich das arithmetische Mittel der benachbarten Pixel berechnen. [6, 7]

$$g(i, j) = \sum_{k,l} f(i + k, j + l)h(k, l) \quad (1)$$

[6]

$$h(k, l) = \frac{1}{k \cdot l} \begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 & \dots & 1 \\ 1 & 1 & 1 & \dots & 1 \\ \vdots & \vdots & \vdots & \ddots & \vdots \\ 1 & 1 & 1 & \dots & 1 \end{bmatrix} \quad (2)$$

[6]

In der Praxis gibt es geeigneter Filter, um eine gewünschte Bildrausch Reduzierung zu erlangen. Einer der bekannteren wäre der Gaussian Blur, welcher die statistische Normalverteilung bzw. Gauss-Verteilung verwendet, um ein Mittel zu berechnen, benannt nach dem Mathematiker Carl Friedrich Gauss. [1]

2.2.2 Kantenerkennung (Edge detection)

3 Daten

3.1 Datenbeschaffung

3.2 Aufbereitungsprozesse

3.3 Datenverarbeitung

4 3D

4.1 Transformationen

4.2 Collada

5 Resultate

5.1 Probleme

Während dem Verarbeiten und der Erstellung des 3D-Modells sind immer wieder Hürden aufgetaucht. Zum Teil konnten diese Hindernisse umgangen werden, jedoch gab es auch Probleme, zu denen noch keine Lösungen gefunden wurden. In den folgenden Abschnitten werden die schwierigsten Probleme besprochen, sowie allfällige Lösungen und Lösungsansätze diskutiert.

5.1.1 Isolinien Erkennung

Eine der Hauptschwierigkeiten war die Erkennung der Isolinien (Höhenkurven). Gründe dafür sind zum einen die nicht perfekten Photoaufnahmen der OL-Karten selbst (Siehe Abbildung 2). Zum Teil kann dies aber behoben werden, in dem man eine Kamera mit höherer Auflösung verwendet, oder man einen Scanner benutzt. Außerdem muss man beachten, dass die meisten Photoaufnahmegeräte die Auflösung und Qualität eines Bildes automatisch verringern, um dessen Dateigrößen zu minimieren. Dies kann jedoch häufig in den Einstellung des jeweiligen Gerätes verstellt oder ausgeschalten werden. Für dieses Projekt wurden die OL-Karten mit einem Scanner digitalisiert und danach als JPEG (Bilddateiformat) mit einer Auflösung von 2408x3436 Pixel abgespeichert.

Eine weitere Ursache ist, dass die Höhenkurven auf den OL-Karten durch Flüsse und Bäche, sowie Strassen und Wege unterbrochen werden. Dies führt zu einer Zerstückelung dieser Linien (Siehe Abbildung 3). Um ein Relief erstellen zu können, ist jedoch wichtig, dass die Isolinien jeweils in einem Stück sind. Zur Zeit hat sich noch keine konkrete Lösung dieses Problems gefunden.

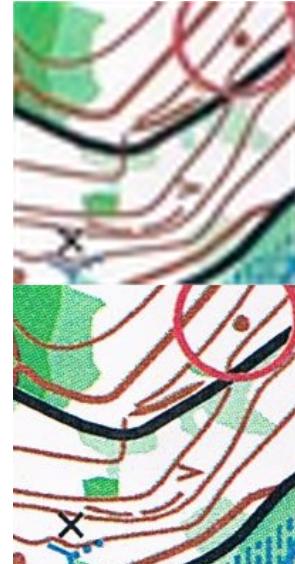


Abbildung 2: Photoaufnahme Auflösung Vergleich, oben: 50x50, unten 200x200

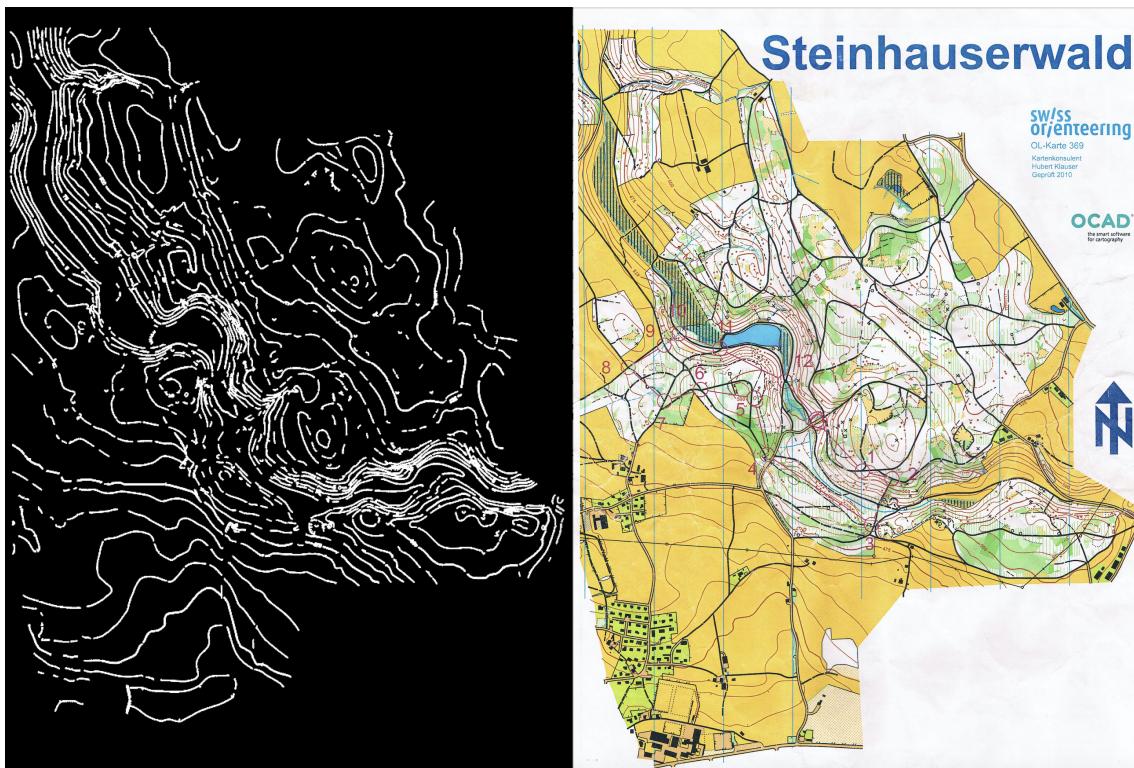


Abbildung 3: Höhenkurven Zerstückelung Vergleich, links: Höhenkurven, rechts: Original

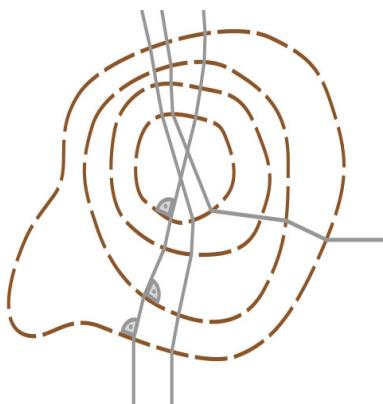


Abbildung 4: Gradienten Lösungsansatz

Eine Möglichkeit wäre aber, vom Bildrand aus Senkrechten bis zum ersten Linienabschnitt zu ziehen und dann von dort aus wieder eine Senkrechte zum nächsten Abschnitt zu berechnen, usw. Somit könnte man einen Gradienten konstruieren, um von diesem aus auf ein Höhendiagramm zu kommen.

Noch eine Option wäre, mit Hilfe von externen Daten ein Höhendiagramm zu erlangen. Dazu gäbe es zum Beispiel Openstreetmap [3]. Dies ist ein online Karten Service wie Google Maps [2], welcher aber eine online API zur Verfügung stellt um Kartendaten wie, Höhenkurven herunterzu-

laden. Dazu müsste man aber wissen, was die genaue Geolocation (Koordinaten) der OL-Karte ist.

Sobald man die Isolinien in einem Stück hat, kann man ein Höhendiagramm anfertigen. Zum Testen wurden ein paar Kurven gezeichnet und als JPEG gespeichert, welche dann erfolgreich vom Programm erkannt wurden und dann in ein Höhendiagramm verarbeitet werden konnten (Siehe Abbildung 5). Dies ist nur ein Beispiel, zum zeigen, dass dies überhaupt möglich ist (proof of concept).

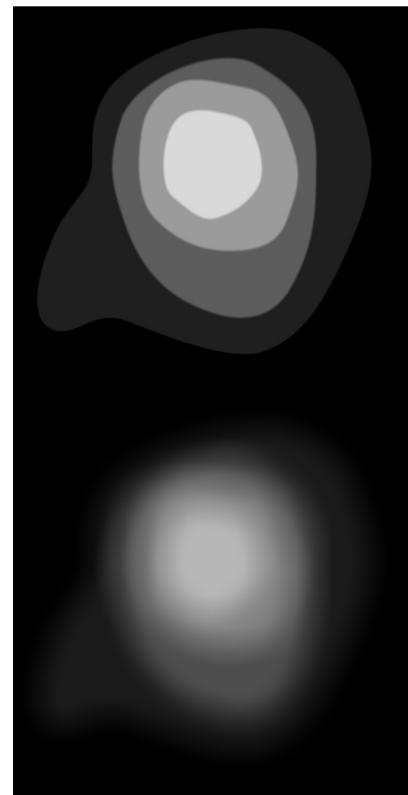
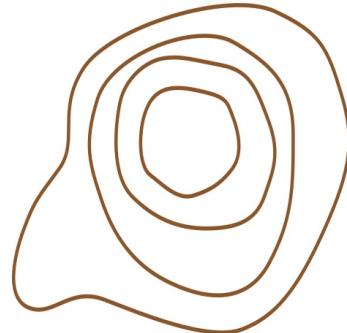


Abbildung 5: Höhendiagramm aus Höhenkurven

5.2 Diskussion

5.3 Wie weiter?

Literatur

- [1] Larry Freeman. Carl friedrich gauss. <http://fermatslasttheorem.blogspot.com/2005/06/carl-friedrich-gauss.html>, Jun 2005. Besucht am 3. Sep 2018.
- [2] Google. Google maps. <https://www.google.ch/maps>, 2019. Besucht am 25. Jan 2019.
- [3] Openstreetmap. Osm api v0.6. https://wiki.openstreetmap.org/wiki/API_v0.6, Dez 2019. Besucht am 25. Jan 2019.
- [4] Richard Szeliski. *Computer Vision - Algorithms and Application*, pages 3–15. Springer, 2011.
- [5] OpenCV Team. Opencv. <https://opencv.org>, Sep 2018. Besucht am 3. Sep 2018.
- [6] OpenCV Team. Smoothing images. https://docs.opencv.org/2.4/doc/tutorials/imgproc/gaussian_median.blur.bilateral.filter/gaussian_median.blur.bilateral.filter.html, Sep 2018. Besucht am 3. Sep 2018.
- [7] Gary Bradski und Adrian Kaehler. *Learning OpenCV - Computer Vision with the OpenCV Library*, pages 2–7. O'REILLY, 2008.

Abbildungsverzeichnis

1	Rasterbild	4
2	Photoaufnahme Auflösung Vergleich, oben: 50x50, unten 200x200 . .	8
3	Höhenkurven Zerstückelung Vergleich, links: Höhenkurven, rechts: Original	9
4	Gradienten Lösungsansatz	9
5	Höhendiagramm aus Höhenkurven	10