

JONGLIEREN MIT DER KINECT

EIN SOFTWAREPROJEKT IM PROJEKT BILDVERARBEITUNG

PROJEKTBERICHT
ROLF BOOMGAARDEN
FLORIAN LETSCH
THIEMO GRIES

12. JUNI 2014

UNTER AUFSICHT VON: BENJAMIN SEPPKE
ARBEITSBEREICH KOGNITIVE SYSTEME
FACHBEREICH INFORMATIK, UNIVERSITÄT HAMBURG

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	3
2 Motivation	3
3 Zielsetzung	3
4 Möglichkeiten der Kinect	4
5 Recherche: Ein jonglierender Roboter	4
6 Lösungsidee	5
7 Umsetzung	6
7.1 Programmstruktur	6
7.2 Programmfluss	7
7.2.1 Schritt 1: Tiefendaten vorverarbeiten	7
7.2.2 Schritt 2: Regions Of Interest isolieren	7
7.2.3 Schritt 3: Bälle in Frame-Folgen einander zuordnen	8
7.2.4 Schritt 4: Bereinigte Wurfparabel	13
7.3 Erläuterung verwendeter Bildverarbeitungsverfahren	13
7.3.1 Kalman Filter	13
7.4 Herausforderungen	13
7.5 Bewertung der Umsetzung	13
8 Anwendungsmöglichkeiten	14
8.1 Objekte zählen	14
8.2 Würfe zählen	16
8.3 ... ?	16
9 Fazit	16
Quellen	17

1 Einleitung

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed aliquam, ligula vitae condimentum malesuada, turpis nisi placerat eros, vel facilisis mi neque quis nulla. Aenean eleifend risus id dolor ultricies scelerisque. Phasellus venenatis libero enim, vel lacinia massa interdum nec. Quisque a euismod ligula. In eget mattis orci. Integer vitae enim ac nisl scelerisque luctus ut et nibh. Quisque ut odio ultrices, consequat mi vel, accumsan metus. Donec faucibus, nulla vel mattis euismod, felis leo accumsan tortor, et congue turpis leo et elit. Proin gravida mollis facilisis. In enim nisi, pellentesque id tincidunt a, accumsan eget elit. Aliquam erat volutpat. In quam ante, accumsan eu est a, molestie euismod neque. Proin porta rhoncus nisl sed dignissim. Aliquam lacinia sed libero et eleifend. Ut placerat tortor eget augue pellentesque rutrum.

2 Motivation

Mit den technischen Möglichkeiten eines Tiefen- und Bilddaten liefernden Systems (konkret: Microsoft Kinect) soll in dieser Arbeit versucht werden, das Wurfmuster eines mit Bällen jonglierenden Akteurs zu analysieren.

Ein Jongleur wirft Jonglierbälle in einem Muster, das möglichst gleichmäßig ist. So ist der Höhepunkt der Flugbahn idealerweise konstant auf der gleichen Höhe. Zum Analysieren des Jongliermusters wäre dies also bereits ein erstes Kriterium, die *Güte eines Jongliermusters* automatisiert zu bewerten.

Denkbar sind auch weitere Anwendungen, wie etwa das automatische Zählen von erfolgreich gefangenen Würfen. Eine computergesteuerte Erfassung der insgesamten Wurfzahl ist ein einfaches Kriterium für eine *Leistungsbewertung des jonglierenden Benutzers*.

Die genaue Anwendung ist jedoch nicht Ziel dieser Arbeit. Stattdessen verfahren wir in einem bottom-up Herangehen, um von den rohen Bild- und Tiefendaten der Kinect ausgehend Informationen über sich im Bild befindliche Objekte (Jonglierbälle) zu erfassen und deren Bewegung zu erkennen. Das Ergebnis ist dann ein Fundament, auf dessen Grundlage konkrete Anwendungen entwickelt werden können.

3 Zielsetzung

Am Ende dieser Arbeit soll eine Anwendung stehen, die mit Hilfe der Kinect Daten über die Flugbahnen dreier jonglierter Bälle liefert.

Ein Akteur befindet sich hierbei im Bildzentrum in einem wohl definierten Abstand zur Kinect. Es werden drei matte Bälle beliebiger Farbe jongliert. Um das Ergebnis unabhängig von der Szenenbeleuchtung zu halten, sollen die Tiefendaten ausreichend Information für das eindeutige Identifizieren der Bälle liefern.

4 Möglichkeiten der Kinect

Die Kinect ist eine von Microsoft zur Spielekonsole Xbox 360 vertriebene Erweiterung, die den Spieler mit einem RGB- und einem Tiefensensor erfasst und diese beiden Datenströme an die Konsole liefert. Da die Kinect über einen USB-Anschluss verfügt, kann sie an konventionellen Rechnern angeschlossen und betrieben werden. Eine quelloffene Implementierung zur Unterstützung der Kinect ist das freenect Projekt, das für Linux, Windows und MacOS zur Verfügung steht und im Rahmen dieser Arbeit als Bibliothek für Python verwendet wurde. *FIXME: Quellen.*

Die Videoquelle der Kinect liefert standardmäßig 30 (JA?) Bilder pro Sekunde mit einer Auflösung von 640x480 und 8 bit Farbtiefe. Die Tiefendaten stammen von einer Infrarot-Kamera und liefern bei gleicher Bildfrequenz 2048 verschiedene Tiefenwerte (11bit). Aus der Funktionsweise der Infrarotkamera ergibt sich, dass die Kinect in Umgebungen starker Infrarotstrahlung (beispielsweise im Tageslicht) nur beschränkt einsatzfähig ist.

FIXME: Erklären wie das mit diesem projizierten Punktemuster funktioniert.

5 Recherche: Ein jonglierender Roboter

Im Vorfeld der ersten eigenen Implementierungsversuche sind wir bei der Paper-Recherche auf eine Arbeit von *FIXME* gestoßen, die zumindest in Teilen eine ähnliche Aufgabenstellung verfolgte. Unter dem Titel "Playing catch and juggling with a humanoid robot" untersuchte die Gruppe des Disney Research Center (*FIXME*) einen humanoiden Roboter, der auf ihn zugeworfene Bälle fangen und zurückwerfen soll. In der Entwicklung dieses Systems war ein Teil der Gesamtaufgabe ein bild- und tiefendatenverarbeitendes System, das mit einer der Kinect sehr ähnlichen Kamera arbeitete.

Kernidee dieses Systems war eine *Image Processing Pipeline*, also eine Kette von Verarbeitungsschritten, die als Eingabe eine Folge von RGB- und Tiefendaten nahm und als Ausgabe die aktuelle Position und zukünftige berechnete Flugbahn liefern.

FIXME: Processing Pipeline

Die gelöste Aufgabe in dieser Arbeit ist also von der Grundidee her also eine ganz ähnliche, weshalb wir den Grundaufbau der Verarbeitungsschritte auch in unserem Vorgehen übernehmen wollten. Wie wir im Laufe der Programmierung aber feststellten, hatte die Arbeit einige Rahmenbedingungen anders gesetzt, so dass wir auf Probleme stießen, die sich in der Arbeit mit dem Roboter offensichtlich nicht so deutlich gezeigt haben.

Hierbei ist zuerst zu nennen, dass die betrachteten Bälle bei uns sehr viel kleiner waren, da wir einen tatsächlich jonglierenden Menschen betrachtet haben. In der Arbeit mit dem Roboter wurden sehr große Bälle verwendet, die von den werfenden Menschen mit beiden Händen gehalten und geworfen wurden.

Hierdurch ergeben sich auch längere Wurfbahnen, die tendenziell auch weiter auseinander liegen. Wie später in der Arbeit zu sehen sein wird, ist das normale Jongliermuster mit

zwei Händen teilweise so klein, dass es schwer wird, dicht aneinander vorbei fliegende Bälle voneinander zu unterscheiden.

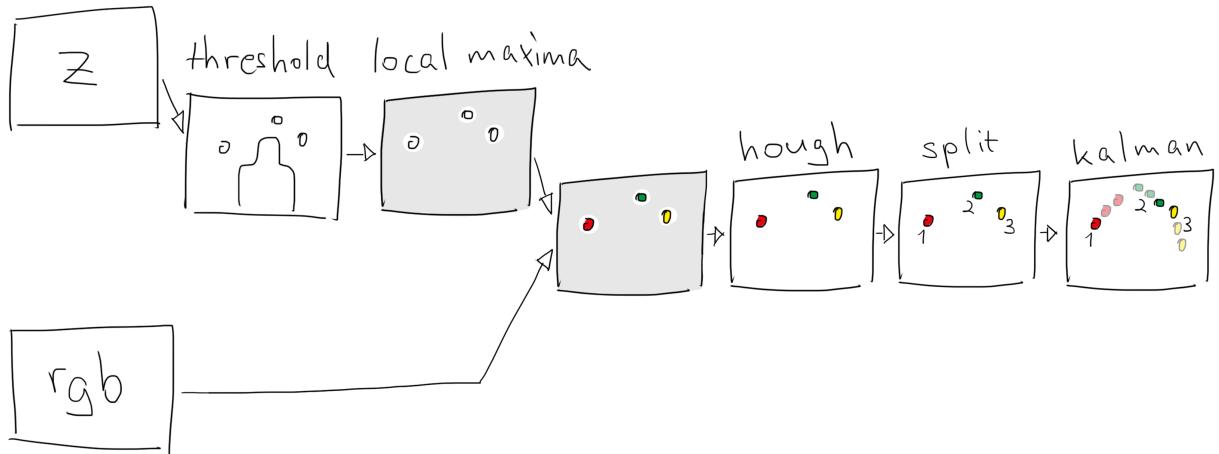
Zusätzlich wurde in der Arbeit mit dem Roboter auf verschiedenfarbige Bälle zugegriffen, um diese voneinander zu unterscheiden. Dies ist eine Rahmenbedingung, die wir so nicht wählen wollten, da die RGB-Werte, die die Kinect liefert, sehr stark von den Beleuchtungsbedingungen abhängen und bei den verschwommenen Objekten, wie wir sie in den Kinect-Aufnahmen sehen, keine robuste Erkennung zu ermöglichen versprechen.

6 Lösungsidee

Als erste Lösungsidee haben wir in Anlehnung an die betrachtete Arbeit mit dem jonglierenden Roboter eine eigene Zusammenstellung von durchzuführenden Bildverarbeitungsschritten erarbeitet wie in Abbildung FIXME zu sehen.

Die Verarbeitung wird auf den Einzelbildern durchgeführt, die Ergebnisse der einzelnen Bilder werden dann kombiniert.

1. Auf den Tiefendaten werden ab einem bestimmten Tiefenwert (*threshold*) alle Tiefeninformationen abgeschnitten. Jongleur und fliegende Jonglierbälle sind somit freigestellt.
2. Auf den reduzierten Tiefendaten werden nun lokale Maxima bestimmt, welche die Jonglierbälle sein müssen, da sie sich näher an der Kinect befinden als der Jongleur. Hier sind auch die Hände enthalten.
3. Die gefundenen Maxima sind mögliche Kandidaten für tatsächlich erkannte Jonglierbälle.
4. Die entsprechenden Regionen werden als Maske für die RGB Daten verwendet.
5. In den interessanten Regionen der RGB Daten wird eine Erkennung für runde Objekte durchgeführt. Dies wird mit einer *Hough Transformation* gelöst.
6. Die nun erkannten Bälle werden aufgeteilt und den einzelnen Bällen zugeordnet.
7. Für jeden Ball liegt nun also eine Reihe von Positionen vor. Um zu einer flüssigen Flugbewegung zu gelangen wird die Flugbahn jedes Balls mit Hilfe eines *Kalman-Filters* modelliert und laufend aktualisiert. Mit dieser stetigen Positionsinformation kann die Position eines Balles also programmseitig jederzeit abgefragt werden.



Wie sich im Laufe des Projektes heraus gestellt hat, ist diese Vorstellung der Arbeit auf den Echtzeitdaten in einigen Schritten zu idealisiert und in anderen unnötig kompliziert. Hierauf werden wir im finalen Schritt der Umsetzung eingehen.

7 Umsetzung

7.1 Programmstruktur

Die ersten Tests, die wir mit der Kinect und bildverarbeitenden Verfahren ausprobiert haben, bestanden aus wenigen Schritten und wurden in einer simplen Schleife gelöst, die bei Druck der ESC Taste verlassen wurde. Zu Beginn eines Schleifendurchlaufes wird ein neuer RGB Frame und die zugehörigen Tiefendaten geholt. Danach folgt schrittweise Verarbeitung dieser Daten je nach gewünschtem Zweck.

FIXME: Einfacher Programmablauf, Blockdiagramm? Nur wenn wir noch Platz brauchen

Nun möchten wir je nach betrachtetem Arbeitsschritt aber verschiedene Verarbeitungsstufen ausführen oder ausklammern, so dass wir irgendwie eine Parametrisierung finden mussten. Wir haben uns für ein Konzept von Filtern entschieden, wobei zu Programmstart eine Liste mit gewünschten Filtern erstellt wird und diese in der Hauptschleife nacheinander ausgeführt werden (die Originaldaten werden also in den ersten Filter gegeben, das Ergebnis dieses Filters wird als Eingabe für den zweiten Filter verwendet und das Ergebnis des letzten Filters in der Liste wird dann als Gesamtausgabe visuell dargestellt).

Die RGB- und Tiefendaten werden vom freenect Modul als numpy Arrays zurückgegeben.

Die Ausgabe erfolgt über ein von OpenCV erzeugtes Fenster, welches Daten für OpenCV erwartet. Die numpy Arrays müssen also an einer Stelle umgewandelt werden. Zusätzlich haben wir schnell festgestellt, dass einige gewünschte Operationen entweder nur in numpy oder nur in OpenCV zur Verfügung stehen. Ein mehrfaches Umwandeln von einem Format in das jeweils andere ist aus Performanz-Gründen natürlich zu vermeiden. Um in der Entwicklung nicht immer darauf achten zu müssen, welcher Filter welche Eingabe erwartet und welche Ausgabe liefert, haben wir uns dazu entschieden, jeden Filter als Eingabe Daten in numpy Darstellung zu liefern und auch für die Ausgabe numpy zu erwarten. Dies erlaubt uns eine von außen identische Betrachtung der Filter, auch wenn einige Filter intern eine Umwandlung durchführen müssen. Bei etwaigen Problemen wollten wir die Performanz unserer Lösung getrennt betrachten, um zu Beginn lediglich über eine funktionierende Lösung nachdenken zu müssen.

Waren die Filter ursprünglich als isolierte Einheiten mit simplem Input-Output-Verhalten von Bild- bzw. Tiefendaten gedacht, fiel uns schnell auf, dass einige Filter Zusatzinformationen liefern, die von anderen Filtern gebraucht werden. Um Filter nicht intern Unteraufrufe von von anderen Filtern oder Komponenten ausführen zu lassen (dies wäre ebenfalls eine denkbare Lösung), entschieden wir uns für ein Objekt, das von der Hauptkomponente des Programms in jeden Filter hineingereicht wird und in dem jeder Filter Informationen ablegen und abfragen kann. Natürlich ist dies abhängig von der Reihenfolge der Filter und einige Filter haben als implizite Vorbedingung, dass andere Filter bereits ausgeführt wurden, dies haben wir der Einfachheit halber aber nicht expliziert formuliert, im Zweifelsfall wird beim ersten Ausführen einer nicht korrekten Filterkombination oder -reihenfolge ein Laufzeitfehler geworfen, da Informationen in dem übergebenen Objekt noch nicht vorhanden sind. Dieses Objekt ist ein schlichtes Python dictionary.

FIXME: Diagramm Programmstruktur (so cool skizziert, nicht ganz formell UML)

FIXME: bisschen Python Listing um diese Filter-Konzepte und das args dictionary zu zeigen

7.2 Programmfluss

7.2.1 Schritt 1: Tiefendaten vorverarbeiten

Normieren aux XXX Tiefe Werte

7.2.2 Schritt 2: Regions Of Interest isolieren

Hintergrund entfernen, Bälle freistellen. Zwei Ansätze:

- A. keine Objekte auf Tiefenebene zwischen Spieler und Kinect, auch nicht am Rand. Tiefe Werte aber einem gewissen Wert einfach abschneiden. Annahme: Spieler steht auf Linie oder ähnlich. Tiefendaten binarisieren.
- B. Mit temporalem Filtering sich bewegende Regionen isolieren. Erlaubt auch störende Objekte wie Stühle am Rand, Erfahrung aber nicht so gut, da das Verfahren bei schneller

Bewegung (Ballwurf) nicht zuverlässig ist. Außerdem Probleme mit unscharfen Objekträndern und Rauschen. Außerdem technische Hürden (Vigra als weitere Abhängigkeit).

Bewertung: Ansatz A völlig ausreichend für unsere Zwecke. Einschränkung der Spielerposition nicht störend, da dies sogar interaktiv durchgeführt werden (so lange nach vorne gehen, bis System vernünftige Werte liefert - kein aufwändiges Abmessen nötig).

7.2.3 Schritt 3: Bälle in Frame-Folgen einander zuordnen

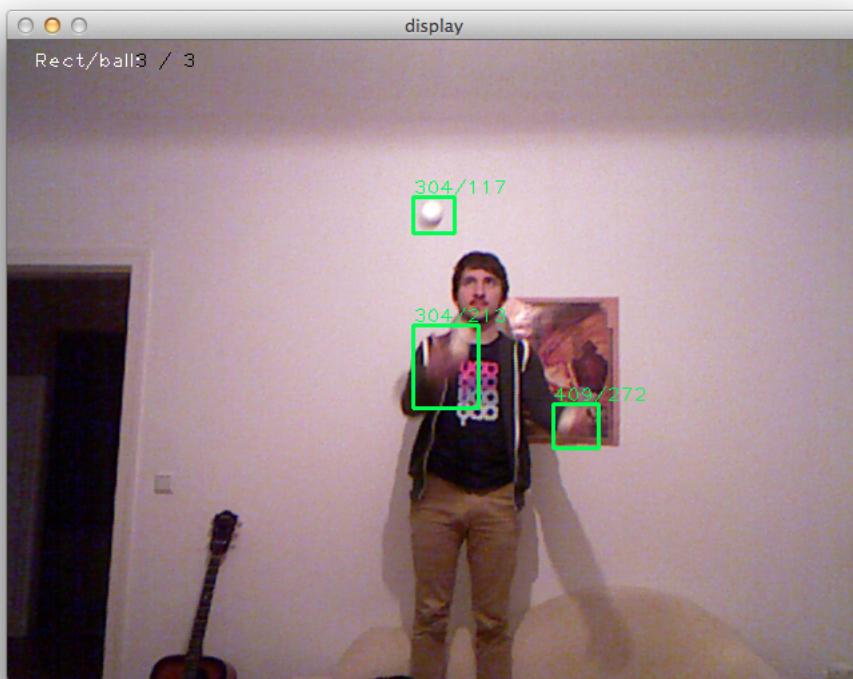
Bevor potentielle Ballpositionen konkreten Ball-Instanzen zugeordnet werden, findet eine kurze Vorverarbeitung statt, bei der Regionen im binarisierten Ergebnis des vorherigen Schrittes als Rechtecke umzeichnet werden, wofür einfach die OpenCV-Funktion `cv.BoundingRect` verwendet wird, die genau diese Aufgabe erfüllt. Kleine Rechtecke und solche, die den Bildrahmen berühren, werden hierbei bereits herausgefiltert.

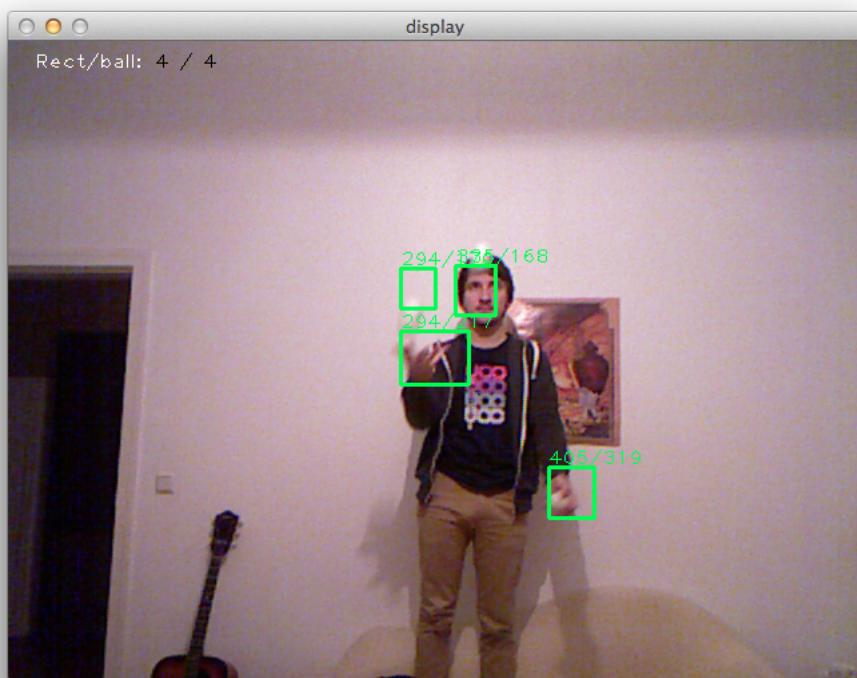
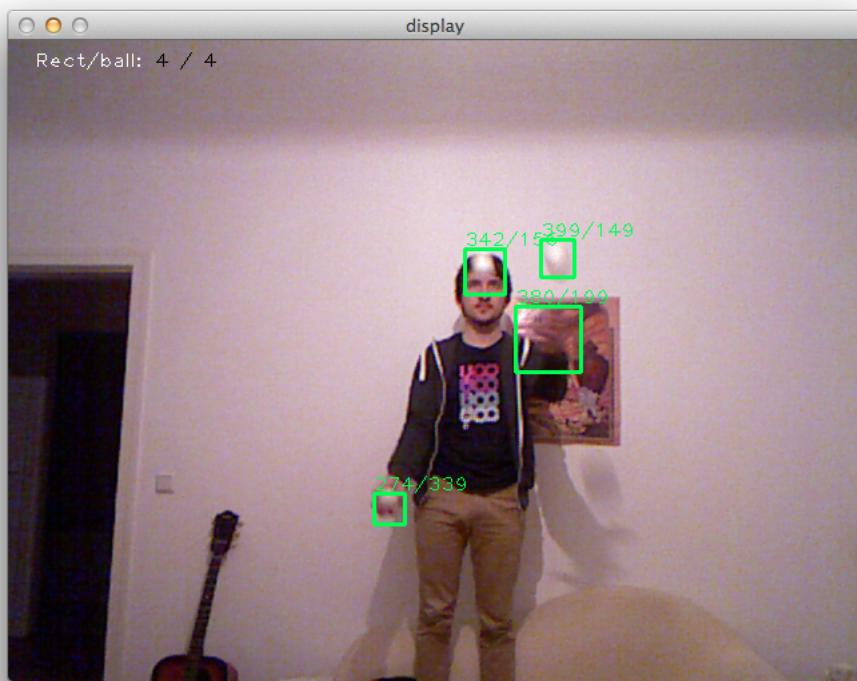
Durch die resultierende Liste von Rechtecken wird iteriert und jeder Rechteckmittelpunkt als mögliche Ballposition aufgefasst (die kürzere Rechteckskante wird vorerst als Balldurchmesser gespeichert, vorerst aber ignoriert).

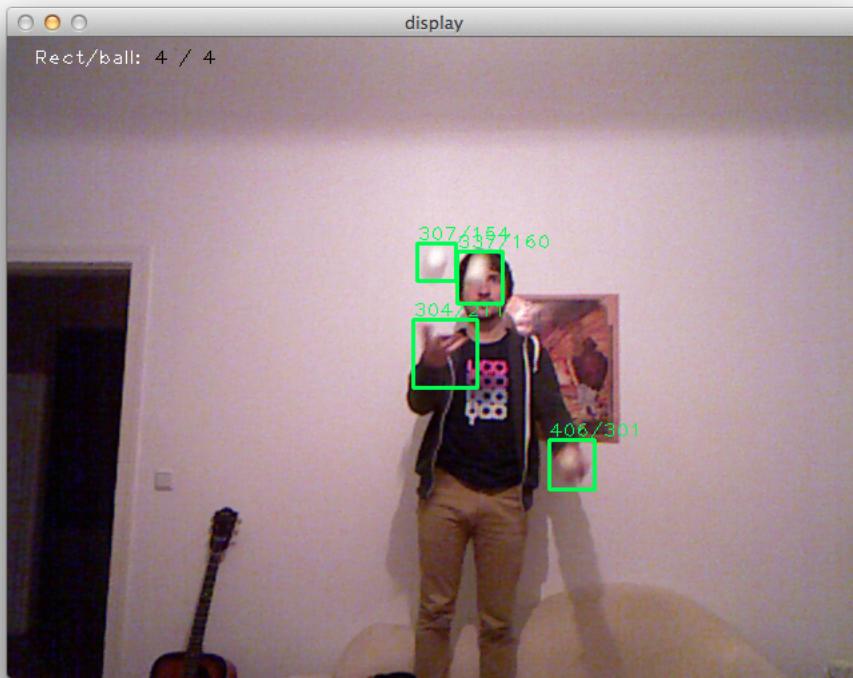
```
1 # ...
2
3     storage = cv.CreateMemStorage(0)
4     contour = cv.FindContours(depth_cv, storage, cv.CV_RETR_CCOMP, cv.
5         CV_CHAIN_APPROX_SIMPLE)
6     points = []
7
8     ball_list = [] # collect ballpositions in loop
9     while contour:
10         x,y,w,h = cv.BoundingRect(list(contour))
11         contour = contour.h_next()
12
13         # filter out small and border touching rectangles
14         t = 2 # tolerance threshold
15         minsize = 5
16         if x > t and y > t and x+w < self.WIDTH - t and y+h < self.HEIGHT - t and w
17             > minsize and h > minsize:
18             x -= 5
19             y -= 5
20             w += 10
21             h += 10
22             x, y = self._nullify(x), self._nullify(y) # why is this necessary now?
23
24             ball_center = (x+w/2, y+h/2)
25             ball_radius = min(w/2, h/2)
26             ball_list.append(dict(position=ball_center, radius=ball_radius))
27
28             # Draw rectangle with info
29             cv.PutText(rgb_cv, '%d/%d' % (x, y), (x,y-2) , self.font, (0, 255, 0))
30             cv.Rectangle(rgb_cv, (x, y), (x+w, y+h), cv.CV_RGB(0, 255,0), 2)
31
32         args['balls'].addPositions(ball_list)
```

Listing 1: RectsFilter.py, Ausschnitt

Es liegt nun für jeden Frame eine Liste von möglichen Ballpositionen vor. Diese setzen sich zusammen aus tatsächlichen Ballpositionen, Positionen in denen sich die Hände befassen sowie potentiell weiteren Hindernissen im Sichtfeld der Kinect, wobei wir diese in unseren Testdaten vermeiden haben. Bei den tatsächlichen Ballpositionen ist zu beachten, dass diese etwas ungenau sind und mit mehreren Pixeln vom tatsächlichen Ballmittelpunkt abweichen können.







Im Folgenden kommt die Hauptaufgabe dieses Schritts: Das Zuordnen der potentiellen Punkte zu tatsächlichen Ballinstanzen, wobei diese Zuordnung über mehrere Frames hinweg eine neue Position einem bestehenden Ball zuordnen soll.

Dies ist der aufwändigste Schritt wie sich herausgestellt hat, zumindest der, mit dessen Lösung wir die meiste Zeit verbracht haben.

Als erste Idee, um falsche Positionen auszuschließen, dachten wir an eine Ballerkennung auf den RGB-Daten im Umfeld der Position. Naheliegend war die die Implementierung einer Hough-Transformation, mit der wir auch begonnen haben. Erste Testläufe auf den RGB-Daten der Kinect zeigten aber, dass je nach Wahl der Parameter entweder die Bälle nicht erkannt, oder aber viel zu viele false-positives erkannt wurden. Dies lag vor allem an den sehr verwischten Aufnahmen der Bälle während des Fluges. Bei Betrachtung der Beispielaufnahmen (siehe oben) wird auch deutlich, dass eine vermutete Position teilweise ein deutlich von der tatsächlichen Position in den Bilddaten abwich. Somit konnten wir durch diesen Ansatz keinen Gewinn ziehen, so dass wir uns auch durch die Abweichungen zwischen Ballposition in RGB- udn Tiefendaten dazu entschlossen, uns alleine auf eine Untersuchung der Tiefendaten zu stützen.

Aber auch für die reine Berücksichtigung der Tiefendaten haben wir während des Projektionslaufes mehrere Problemquellen identifizieren können, die die verschiedenen Ansätze unterschiedlich stark beeinflussen:

- Hände sind auch als Rechtecke enthalten
- Bälle fliegen sehr nah, teilweise überschneiden sich die Rechtecke zweier Bälle, so

dass nur ein großes zu sehen ist und als eine mögliche Ballposition untersucht wird

- Ball legt in einem Frame (1/30 Sekunde) unterschiedlich lange Strecken zurück, teilweise sehr große (Pixelanzahl angeben?)
- Mindestabstand zur Kinect resultiert in kleinem Jongliermuster, das verstärkt die problematischen Faktoren
- Teilweise fehlt eine Region in einem erkannten Frame

Diese Problemquellen wirken sich unterschiedlich stark auf die Eignung der von uns im folgenden betrachteten Ansätze aus. Prinzipiell lassen sich die Ansätze in zwei Gruppen unterteilen, in die erste Gruppe, bei der von vornehmerein von einer festen Ballanzahl ausgegangen wird und die zweiter Gruppe, der bei dynamisch auch wechselnde Ballanzahlen erlaubt sind.

Bei den Ansätzen mit fester Ballanzahl wird in jedem Verarbeitungsschritt versucht, zu jeder bereits existierenden Ballinstanz eine Position aus den erkannten Rechtecken auszuwählen, welche als neue Position des Balls erkannt wird. Da im Allgemeinen nie zwei Bälle an der gleichen Position sein können, wird dieses Rechteck dann für die weiteren Ballinstanzen nicht mehr betrachtet, wir nennen die folgenden Ansätze daher auch *konsumierende Ansätze*. *FIXME*: das ist falsch, konsumierend \neq feste Ballanzahl.

1. Nächste Punkte in zwei aufeinander folgenden Frames werden als der identische Ball aufgefasst. Nicht so zuverlässig, vor allem wegen schneller Ballbewegung und nah aneinander fliegender Bälle. Schwierig auch, wenn ein erkannter Ball fehlt -> Beachtung von "springenden" Bällen.
2. Verbesserungsansatz: erwartete Ballposition wird approximiert mit vorheriger Bewegung (linearer Bewegungsvektor). Teilweise besser, aber schwierig, die initiale Bewegung zu erkennen, auch weiterhin Probleme mit Lücken in den Informationen.
3. Verbesserung: Nicht linear, sondern Flugbahn vorberechnen. Linearer Bewegungsvektor wird als Tangente an Steigung der Wurfparabel zu Grunde gelegt. (Verbesserung nochmal gut angucken, aber gefühlt hat das erstaunlich wenig unterschied gebracht)

Im Gegensatz dazu sind die folgenden nicht konsumierende Ansätze zu sehen, bei denen wir auch eine variable Ballanzahl erlauben. *FIXME*: das ist falsch, siehe oben

1. wenn langsame Aufwärtsbewegung in aufeinander folgenden Frames erkannt wird: als Beginn eines Wurfs auffassen und an dieser Stelle einen Ball mit identischer Geschwindigkeit starten und dessen Flugbahn ab dort schrittweise simulieren. In jedem Schritt mit aktuell vorhandenen Bällen abgleichen und Wurfparameter anpassen. (hier schrittweise Bilder zeigen: Feuerwerk etc)
2. wie Ansatz davor, allerdings wird die Parabel nicht approximiert, sondern aus den letzten 3 Frames berechnet mit `np.polyfit`.

7.2.4 Schritt 4: Bereinigte Wurfparabel

Das fehlt uns noch. Aber aus den gelieferten Daten wollen wir dann höher-levelige Informationen abstrahieren. Objektanzahl, Wurfhöhen, Würfe zählen, etc.

7.3 Erläuterung verwendeter Bildverarbeitungsverfahren

7.3.1 Kalman Filter

FIXME: alles überarbeiten, mehr, nochmal nachlesen, wie's wirklich ist, Schaubilder

Der Kalman Filter kann sich bewegende Objekte beobachten und Schätzungen zur aktuellen oder auch zukünftigen Position machen.

In diesem Projekt wird er dazu verwendet, die Bälle zu beobachten und die weitere Flugbahn zu bestimmen. Damit kann eine voraussichtliche Flugbahn in die Ausgabe gezeichnet werden, aber auch in der internen Verfolgung und Zuordnung der Bälle spielen die Ergebnisse eine wichtige Rolle.

Der Kalman Filter besteht aus zwei Funktionen, einem `predict` und einem `update`. Im `predict` wird mit Informationen zur Art der Bewegung und mit mindestens einer Ortsinformation zum Zeitpunkt t eine Schätzung zum Ort im Zeitpunkt $t+1$ gemacht. Ein `predict` kann beliebig oft hintereinander ausgeführt werden.

Im `update` wird die aktuell gespeicherte Ortsinformation mit extern gewonnenen Daten aktualisiert. Die hier gemessene Abweichung zwischen Schätzung und tatsächlichen Daten kann natürlich auch zur weiteren Schätzung eingebracht werden. Ein `update` wird nicht mehrmals hintereinander ausgeführt.

7.4 Herausforderungen

Probleme aus den Ansätzen noch mal aufgreifen. Noch irgendwas abstrakteres dazu schreiben? Vielleicht dass wir uns nicht doll genug getracked haben dier Projektzeit über?

7.5 Bewertung der Umsetzung

Robustheit.

- Position des Jongleurs (Bildzentrum VS Bildrand. Abstand zur Kinect)
- Objekte am Bildrand (bewegte vs nicht bewegte)
- Ungleichmäßiges Jongliermuster
- Variation der Bälleanzahl

Effizienz. Speedup-Möglichkeiten?

Anwendungsrelevanz.

8 Anwendungsmöglichkeiten

Projekte nehmen als Grundlage für einfache Programme / Spiele.

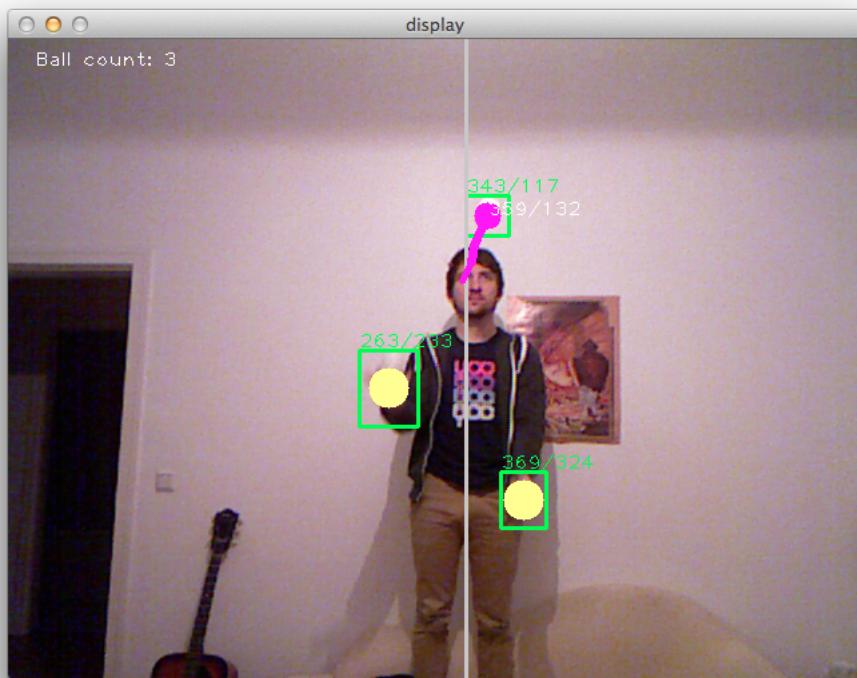
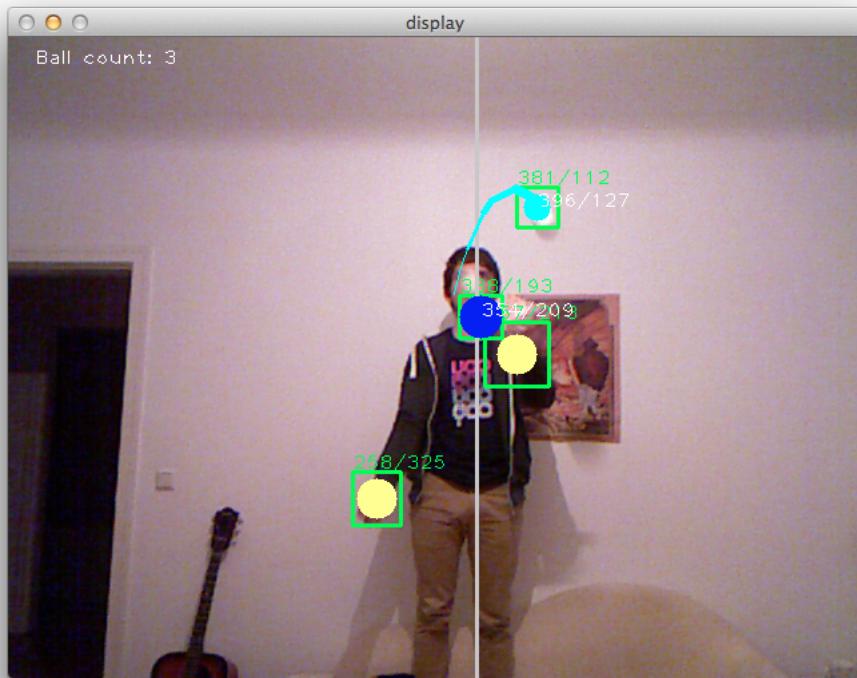
8.1 Objekte zählen

Mit den erkannten momentan fliegenden Objekten haben wir als erste Anwendung einen einfachen Zähler geschrieben, der die tatsächliche Anzahl der im Muster befindlichen Objekte zu bestimmen versucht.

Denke wäre eine Verfolgung der Objekte über einen längeren Zeitraum, um auch unabhängig voneinander erkannte Objekte in ihrer Identität zu bestimmen. Tatsächlich ist ein deutlich simplerer Ansatz aber bereits sehr effektiv, indem über eine längere Anzahl Frames geschaut wird, wie viele Objekte in der Luft sind. Es wird der Durchschnitt dieser Werte gebildet und aufgerundet. Auf diesen Wert wird dann noch 1 addiert, um zur tatsächlichen Anzahl zu gelangen. Dies ist der Tatsache geschuldet, dass beim normalen Jongliermuster zu jeder Zeit mindestens ein Objekt in der Hand ruht, es kann also davon ausgegangen werden, dass maximal $n - 1$ Objekte gleichzeitig in der Luft sind.

Ausprobieren auf echten Daten hat ergeben, dass beim Mitteln über 15 Frames ein zuverlässiges Bestimmen des tatsächlichen Wertes möglich ist.

```
1 class BallCounter(object):
2     """Determine the actual number of objects in the juggling pattern."""
3     def __init__(self):
4         self.count = None
5         self.last = []
6         self.length = 15 # how many frames to analyse
7
8     def update(self, balls):
9         self.last.append(len(balls))
10        if len(self.last) > self.length:
11            self.count = sum(self.last[:-1][:self.length]) / (self.length*1.0)
12            self.count = int(math.ceil(self.count)) + 1
```



8.2 Würfe zählen

8.3 ... ?

9 Fazit

Lerneffekt, Frustration, Bewertung des Endprodukts

Quellen

- [1] Jeff Kramer, Nicolas Burrus, Florian Echtler, Daniel Herrera C., Matt Parker
Hacking the Kinect
ISBN 978-1-4302-3867-6
Springer Science+Business Media New York, 2012.
- [2] Ole Helvig Jensen,
Implementing the Viola-Jones Face Detection Algorithm
IMM-M.Sc.: ISBN 87-643-0008-0 ISSN 1601-233X
Technical University of Denmark, Informatics and Mathematical Modelling
Kongens Lyngby, Denmark, 2008.
http://www.imm.dtu.dk/English/Research/Image_Analysis_and_Computer_Graphics/Publications.aspx?lg=showcommon&id=223656
- [3] Jens Kober¹, Matthew Glisson, and Michael Mistry²,
Playing Catch and Juggling with a Humanoid Robot.
Disney Research, Pittsburgh, USA,
¹ Bielefeld University, Germany,
² University of Birmingham, UK
FIXME.