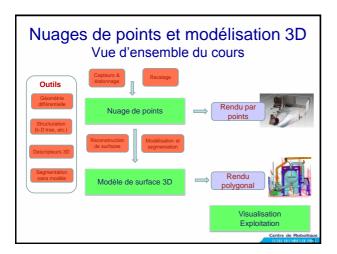


### Déroulement du cours 1/ Perception 3D; capteurs et étalonnage (FG) 2/ Recalage et consolidation (FG) 3/ Description locale des courbes et surfaces (FG) 4/ Rendu de nuages de points et maillages (TB) 5/ Reconstruction de courbes et surfaces (JED) Modélisation et segmentation (FG) Apprent. profond et nuage de points 3D (JED) - Séminaire de recherche - Présentation des projets



### **Sommaire**

1/ Modélisation 3D « réaliste » ?

2/ Modélisation et segmentation automatiques à partir de nuages de points

Centre de Robotique

# 1/ Modélisation 3D « réaliste » ?

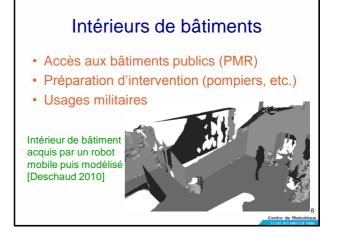
- 1.1 Des modèles 3D pour quoi faire ?
- 1.2 Représentation des surfaces complexes
- 1.3 Modèles à partir de relevés laser
- 1.4 Evaluation de qualité

5 Centre de Robotique

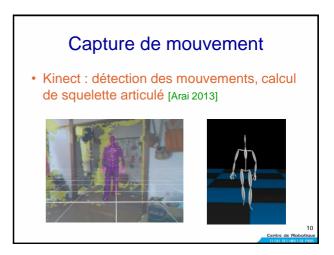
# 1.1 Des modèles 3D pour quoi faire ?

- Modèle 3D virtuel ou réaliste ?
  - Modèle virtuel : utile pour certaines applications (jeux video)
  - Modèle réaliste ?:
    - Fidèle à l'existant, permettant une exploitation des données modèles pour des applications réelles
    - Planification d'interventions, conception, concertation publique...

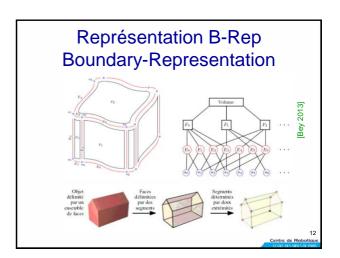


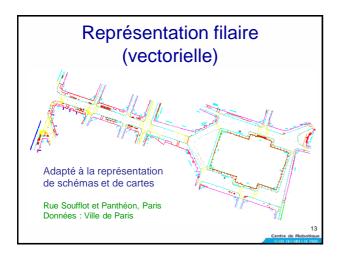


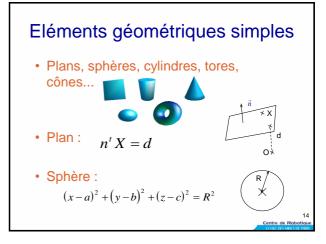


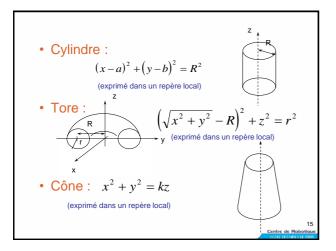


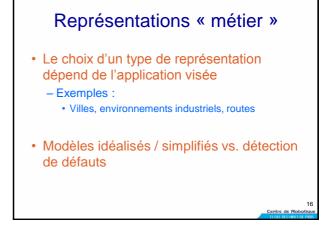




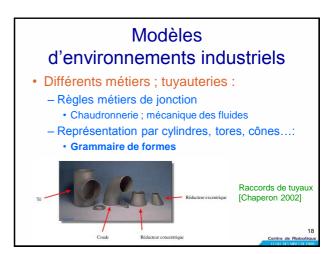












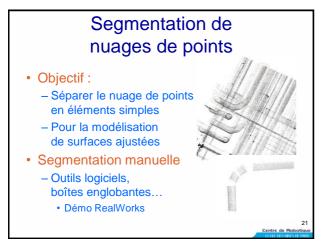
## Modèles de routes

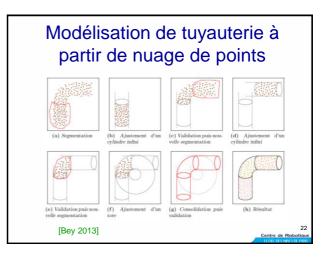
- · Courbes 2D:
  - Droites et cercles
  - Clothoïdes [Ammoun 2002]
    - Origine : rotation du volant constante à vitesse constante (confort de conduite, conception de la route)
- Modèles d'élévation :
  - Paraboles
    - Origine : accélération verticale constante (confort de conduite, conception de la route)

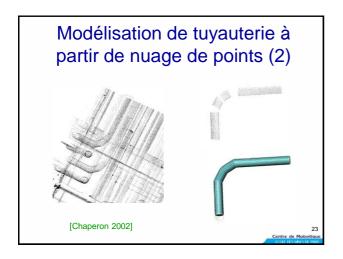
Centre de Robo

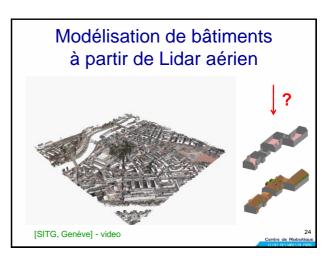
# 1.3 Modèles TQC à partir de relevés laser

- · Objectif:
  - Construction de modèles 3D réalistes fidèles
    - Modèles « Tel Que Construit » (TQC) / As-Built
- · Besoin:
  - Informations sur la réalité : plans, mesures, cotes, photos
  - Intérêt des nuages de points
    - Grande quantité de données, au plus proche de la réalité, dans un temps limité









# Logiciels dédiés métier de modélisation 3D

- Outils
  - Saisie d'information
  - Segmentation de zones d'intérêt
  - Modélisation par ajustement
  - Contraintes métiers
- Bâtiments :
  - Chaîne Bati3D (IGN)
- · Environnements industriels:
  - RealWorks (MENSI Trimble), CloudWorks (Leica)  $_{\rm 2f}$

Centre de Robo

# 1.4 Evaluation de qualité

- Qualité d'une segmentation
  - Déterminée par comparaison avec une segmentation de référence :
    - « Vérité Terrain » (Ground Truth)
    - Différente d'une Vérité Terrain de modèle
- Critères d'évaluations :
  - Correct, sur-segmentation, soussegmentation, raté, bruité
    - [Hoover 96(PAMI), Boulaassal 2010]

∠b Centre de Robotique



### Evaluation d'une modélisation

- · Qualité d'un modèle
  - Déterminée par comparaison avec un modèle de référence, défini par un expert du domaine
    - « Vérité Terrain » (Ground Truth)
- Comment compare-t-on deux modèles ?
  - Comparaison qualitative
  - Comparaison quantitative ?

Centre de Robotique

## Questions ouvertes

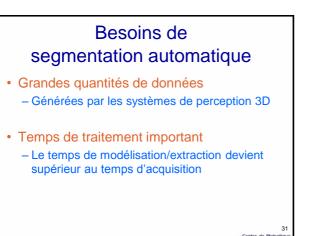
- Comparaison quantitative ?
  - Comparer deux cylindres...?
  - Comparaison entre des systèmes différents de représentation ?
    - B-Rep, CSG, vectoriel (filaire)...
- · Comparaison entre modèles filaires :
  - Voir [Boulaassal 2010]

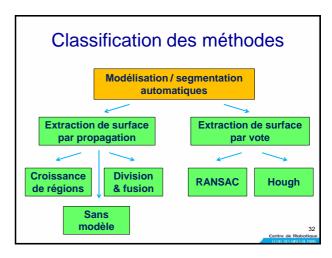
Centre de Robotique

### **Sommaire**

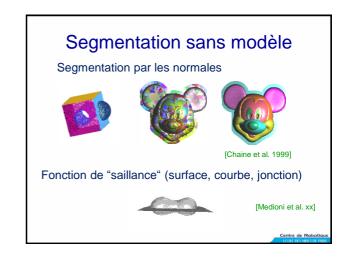
1/ Modélisation 3D « réaliste » ?

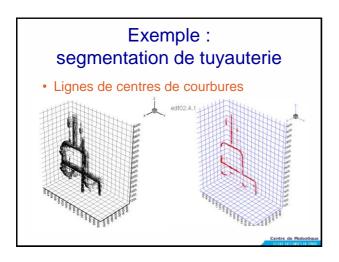
2/ Modélisation et segmentation automatiques à partir de nuages de points

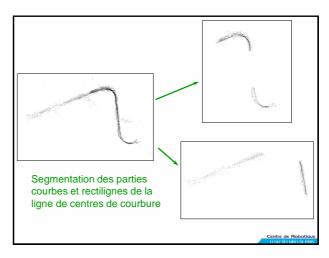


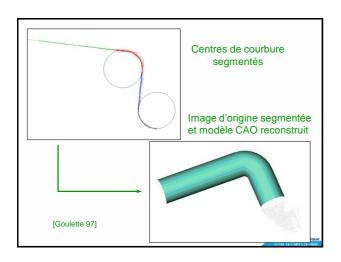


# 2.1 Segmentation sans modèle Basée sur la connexité de points Extraction des composantes connexes Méthodes de propagation Méthodes de regroupement (clustering) Selon certaines caractéristiques Continuité C° Normales C¹ Courbures, Centres de courbure Autres caractéristiques : « saillance », etc.



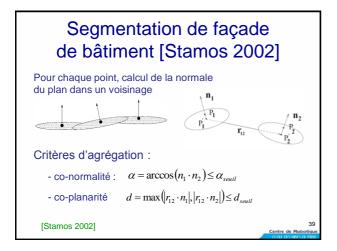


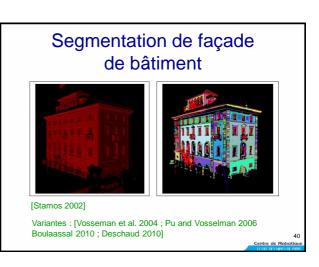


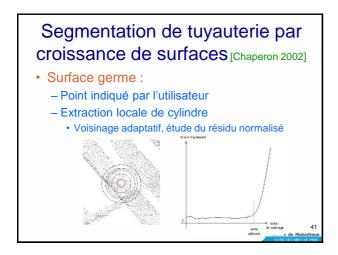


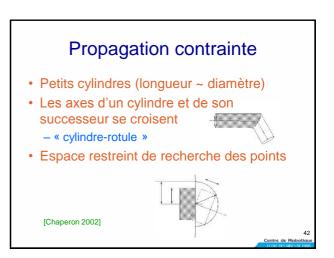
# 2.2 Croissance de surface (Surface growing)

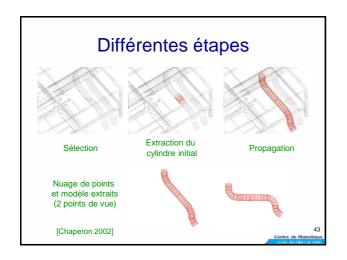
- Principe
  - Partir de « surfaces germes » ou « graines » (seed surface) dans le nuage de points
  - Agrégation progressive des points voisins appartenant à la même surface
- Remarques :
  - Extension de l'algorithme « croissance de régions » pour les images ;
  - Images de profondeur : [Besl and Jain 88]

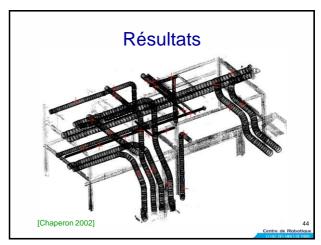












# Analyse de l'algorithme de croissance de surface

### **Avantages**

- Rapide
- · Facile à implémenter

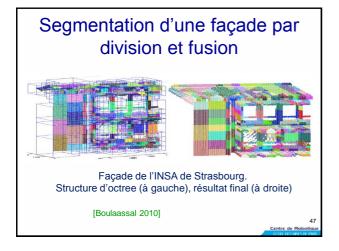
### Inconvénients

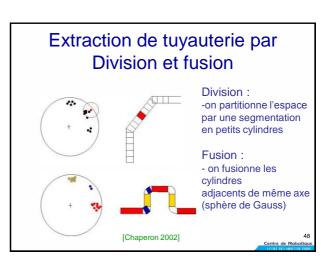
- Sensible au choix des surfaces germes
- · Sensible au bruit
- Pas de garantie sur la surface finale
- → des variantes s'attachent à régler ou atténuer ces problèmes

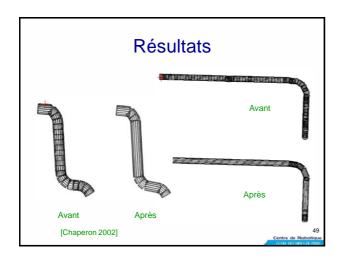
Centre de Robo

# 2.3 Division et fusion (split and merge)

- Principe:
  - Eclatement et regroupement de régions organisées selon un graphe d'adjacence
    - [Horowitz et Pavlidis 1976]
  - Adaptation pour surfaces planes dans données laser avec octree
    - [Wang and Tseng 2004]







### 2.4 RANSAC [Fischler & Bolles 87]

- Principe : Méthode de vote sur des échantillons aléatoires de surfaces
  - Échantillons calculés à partir du nombre minimal de points nécessaires pour définir la surface (quorum)
  - Vote : nombre de points du nuage englobés dans un espace entourant chaque surface
  - Le nombre de votes est décidé en fonction d'un calcul de probabilité

50 Centre de Robotique

# Primitives géométriques et quorum de points

• Droite:

Quorum : 2 points non alignés

· Plan:

Quorum: 3 points x<sub>i</sub> non alignés

- Le plan est défini par :

• L'un des points, par exemple :  $x_1$ 

• Une normale unitaire n, par exemple définie par :  $n = \frac{\left(x_2 - x_1\right) \times \left(x_3 - x_1\right)}{\left\|(x_2 - x_1) \times \left(x_3 - x_1\right)\right\|}$ 

Vote

• Nombre de points compris dans un espace à une certaine distance δ de la surface calculée

Vote: 8

Vote: 5

52

Centre de Robotique

# Probabilités

- Hypothèses
  - Plusieurs surfaces possibles ; points non bruités
  - N points dans le nuage de points
  - n points appartiennent à la surface recherchée
  - q points pour définir une surface (quorum)

53 Centre de Robotique

# Probabilités (2)

- Probabilité de trouver la surface recherchée
  - Avec 1 tirage aléatoire :

$$p = \left(\frac{n}{N}\right)^q$$

- Avec T tirages aléatoires :

$$p = 1 - \left(1 - \left(\frac{n}{N}\right)^q\right)^{\frac{1}{2}}$$

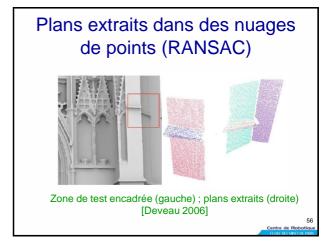
# Nombre de tirages nécessaires

 Nombre de tirages aléatoires T<sub>min</sub> nécessaires pour avoir une probabilité p<sub>t</sub> de trouver une surface d'au moins n<sub>min</sub> points : \_\_\_\_\_\_log(1-p<sub>t</sub>)

 $T_{\min} = \frac{\log(1 - p_t)}{\log\left(1 - \left(\frac{n_{\min}}{N}\right)^q\right)}$ 

• En supposant n<sub>min</sub> << N :

$$T_{\min} \approx \log \left(\frac{1}{1 - p_t}\right) \left(\frac{N}{n_{\min}}\right)^q$$



# Primitives géométriques et quorum de points et normales

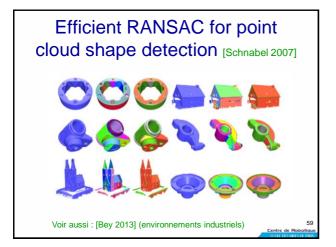
- · Si normales locales connues
- Plan ·
  - (2) Quorum : 1 point et 1 normale (normale associée)
- · Sphère:
  - (1) Quorum: 4 points non coplanaires
    - [Chaperon 2002a]
  - (2) Quorum : 2 points et leurs 2 normales associées
    - [Schnabel 2007]

entre de Robotia

# Autres primitives géométriques et quorum

- Cylindre :
  - (1) Quorum : 5 points non dégénérés [Chaperon 2002b]
  - (2) Quorum : 2 points et leurs 2 normales associées
    - [Schnabel 2007]
- · Cylindre-rotule:
  - Quorum : 2 points[Chaperon 2002a]





# Analyse de RANSAC

### **Avantages**

 Très efficace pour grandes surfaces en nombre inconnu dans un grand nuage de points

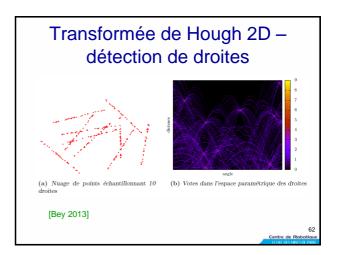
### Inconvénients

- Les surfaces extraites ne sont pas connectées entre elles (topologie)
- Comparaison avec croissance de régions pour façades :
  - [Deschaud 2010]
- Besoin de régularisation
  - Optimisation contrainte, graphes de connexité [Bey 2013]

# 2.5 Hough 3D

- Principe : Méthode de vote dans l'espace discrétisé des paramètres
  - Chaque point du nuage génère des votes de surfaces possibles dans l'espace des paramètres
  - La cellule qui remporte le plus de votes est retenue comme surface
- Généralisation de la Transformée de Hough 2D (images)

entre de Robotio



# Transformée de Hough Généralisée – 3D

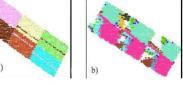
- Primitives complexes et 3D :
  - grande dimension de l'espace des paramètres
- Simplification de l'espace des paramètres :
  - utilisation des normales, astuces...



[Vosselman et al. 2004] Voir aussi [Maas and Vosselman 1999, Vosselman and Dijkman 2001]

Centre de Robotiqu

# Comparaison RANSAC – Hough : détection de toits



Extraction de plans de toits [Tarsha-Kurdi et al. 2007] RANSAC (a) ; Hough (b)

Cette étude montre un avantage de RANSAC sur Hough 64

# Récapitulatif Modélisation / segmentation automatiques Extraction de surface par propagation Extraction de surface par vote Croissance de régions Division & fusion RANSAC Hough Sans modèle

# FIN Ce qui a été vu aujourd'hui

1/ Modélisation 3D « réaliste » ?

2/ Modélisation et segmentation automatiques à partir de nuages de points

# Références

- [Bey 2013] Thèse Aurélien Bey, Univ. Lyon, 2013
- [Chaperon 2002a] Thèse Thomas Chaperon 2002
- [Chaperon 2002b]
- [Boulaassal 2010] Boulaassal H. (2010), Segmentation et modélisation géométriques de façades de bâtiments à partir de relevés laser terrestres. Thèse de doctorat, Université de Strasbourg.
- [Deschaud 2010] Thèse JE Deschaud, 2010
- [Arai 2013]
- [Ammoun 2002]
- [Besl and Jain 88]
- [Stamos 2002]
- [Vosseman et al. 2004]

67 Centre de Robotique

# Références (2)

- [Pu and Vosselman 2006]
- [Horowitz et Pavlidis 1976]
- [Wang and Tseng 2004]
- [Chaine et al. 1999]
- [Medioni et al. xx]
- [Fischler & Bolles 87]
- [Deveau 2006]
- [Schnabel 2007]
- [Maas and Vosselman 1999] [Vosselman and Dijkman 2001]
- [Tarsha-Kurdi et al. 2007]