

Kinect: hoe werkt het?

Joris Stork, Jeroen Zuiddam en Lucas Swartsenburg

Kinect



Kinect



Vandaag beginnen we met:

1.
correspondence
2. applicatie

Kinect



Vandaag beginnen we met:

1. **correspondence**
2. applicatie
1. **Mellin transformatie**
2. **light coding**
3. **schaal identificatie**
4. **extra referentie beelden**

Kinect

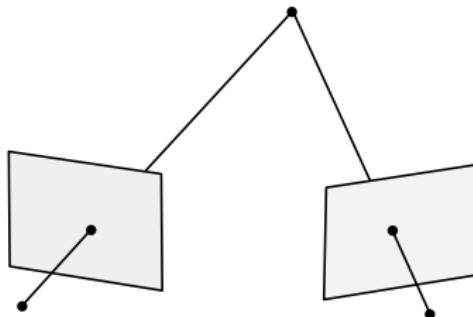


Daarna:

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 1. | 1. stereo calibratie |
| correspondence | 2. creating a model |
| 2. applicatie | 3. point cloud viewer |

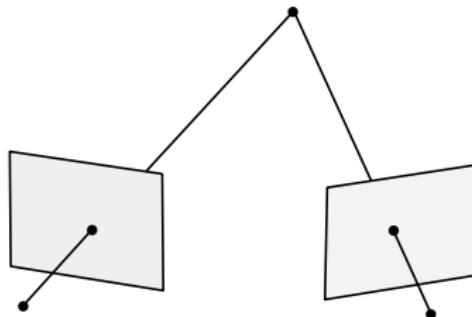
Stereotriangulatie

Algemene situatie: twee willekeurige camera's



Stereotriangulatie

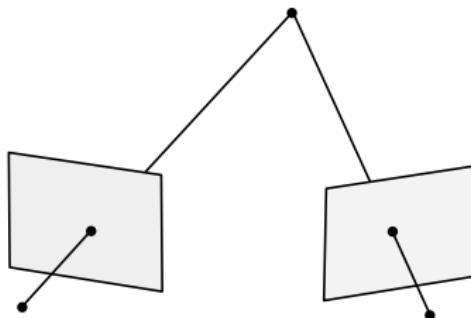
Algemene situatie: twee willekeurige camera's



Rekenvoorbeeld: twee parallele pinhole cameras

Stereotriangulatie

Algemene situatie: twee willekeurige camera's

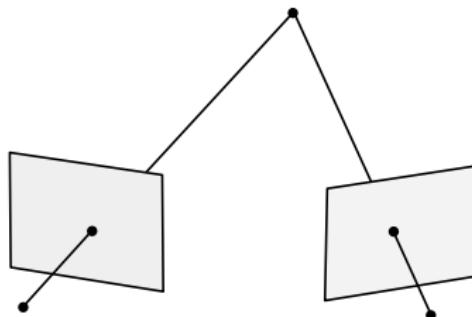


Rekenvoorbeeld: twee parallele pinhole cameras

$$\frac{z_1}{b} = \frac{z_1 - f}{b - x_l + x_r}$$

Stereotriangulatie

Algemene situatie: twee willekeurige camera's



Rekenvoorbeeld: twee parallele pinhole cameras

$$\frac{z_1}{b} = \frac{z_1 - f}{b - x_l + x_r} \quad \Rightarrow \quad z_1 = \frac{bf}{x_l - x_r}$$

Actieve stereotriangulatie

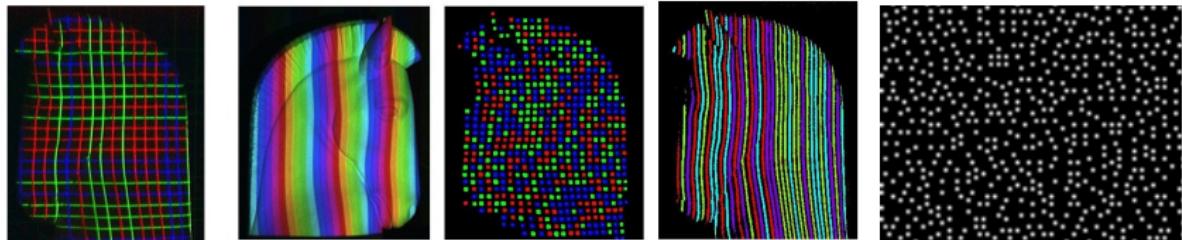
Algemene situatie

1. camera
2. projector, laser or lamp

Actieve stereotriangulatie

Algemene situatie

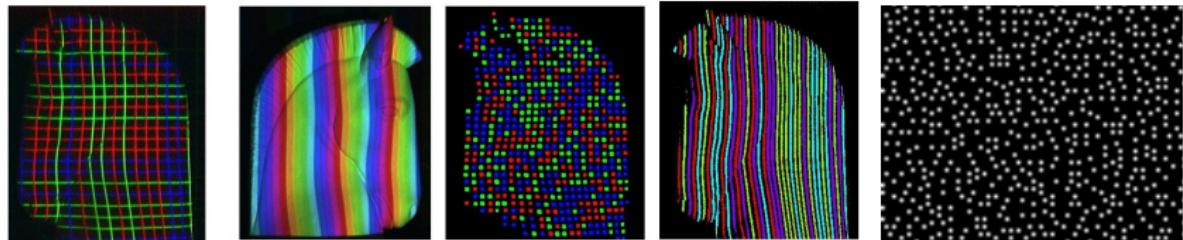
1. camera
2. projector, laser or lamp



Actieve stereotriangulatie

Algemene situatie

1. camera
2. projector, laser or lamp

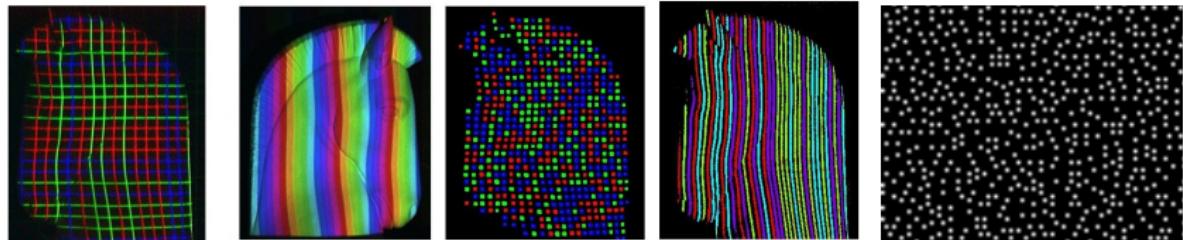


Rekenvoorbeeld: 'Kinect' met één geprojecteerd punt

Actieve stereotriangulatie

Algemene situatie

1. camera
2. projector, laser or lamp



Rekenvoorbeeld: 'Kinect' met één geprojecteerd punt

$$z_1 = \frac{z_0 b f}{b f + r_0 d}$$

Achieve stereotriangulatie



Correspondence problem

Correspondence problem

Welke referentiepunt hoort bij mijn punt?

Correspondence problem

Correspondence problem

Welke referentiepunt hoort bij mijn punt?

Een oplossing

1. maak referentiebeelden



Correspondence problem

Correspondence problem

Welke referentiepunt hoort bij mijn punt?

Een oplossing

1. maak referentiebeelden
2. neem camerabeeld



Correspondence problem

Correspondence problem

Welke referentiepunt hoort bij mijn punt?

Een oplossing

1. maak referentiebeelden
2. neem camerabeeld
3. voor elk punt



Correspondence problem

Correspondence problem

Welke referentiepunt hoort bij mijn punt?

Een oplossing

1. maak referentiebeelden
2. neem camerabeeld
3. voor elk punt
 - a. neem regio



Correspondence problem

Correspondence problem

Welke referentiepunt hoort bij mijn punt?

Een oplossing

1. maak referentiebeelden
2. neem camerabeeld
3. voor elk punt
 - a. neem regio
 - b. bepaal schaal



Correspondence problem

Correspondence problem

Welke referentiepunt hoort bij mijn punt?

Een oplossing

1. maak referentiebeelden
2. neem camerabeeld
3. voor elk punt
 - a. neem regio
 - b. bepaal schaal
 - c. correleer regio over referentiebeeld met die schaal



Correspondence problem

Correspondence problem

Welke referentiepunt hoort bij mijn punt?

Een oplossing

1. maak referentiebeelden
2. neem camerabeeld
3. voor elk punt
 - a. neem regio
 - b. bepaal schaal
 - c. correleer regio over referentiebeeld met die schaal
 - d. punt met hoogste correlatie is referentiepunt



Modifications to Freenect

- ▶ Freenect: opensource driver Kinect
- ▶ Geen infrarood beeld
- ▶ Hack nodig voor calibratie

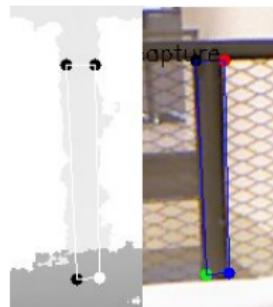
Modifications to Freenect

- ▶ Freenect: opensource driver Kinect
- ▶ Geen infrarood beeld
- ▶ Hack nodig voor calibratie



Stereo calibratie

- ▶ Undistort
- ▶ Rectify
- ▶ Translate



Stereo calibratie

$$sm' = A [R|t] M'$$

or

$$s \begin{bmatrix} u \\ v \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} f_x & 0 & c_x \\ 0 & f_y & c_y \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} r_{11} & r_{12} & r_{13} & t_1 \\ r_{21} & r_{22} & r_{23} & t_2 \\ r_{31} & r_{32} & r_{33} & t_3 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} X \\ Y \\ Z \\ 1 \end{bmatrix}$$

f_x, f_y : focal lengths

c_x, c_y : coordinaten van principal point

Open CV

We gebruiken:

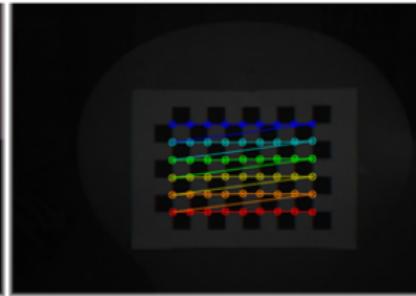
- ▶ `FindChessboardCorners`
- ▶ `DrawChessboardCorners`
- ▶ `StereoCalibrate`
- ▶ `StereoRectify`
- ▶ `FindHomography`

Open CV

Task 2/5 shots. Press any key to continue.



Task 5/5 shots. Press any key to continue.



Echte diepte

Dr. Stéphane Magnenat

- $depth = 12.36 * \tan(rawdepth/2842.5 + 1.1863)$

3D model maken

Eerst:

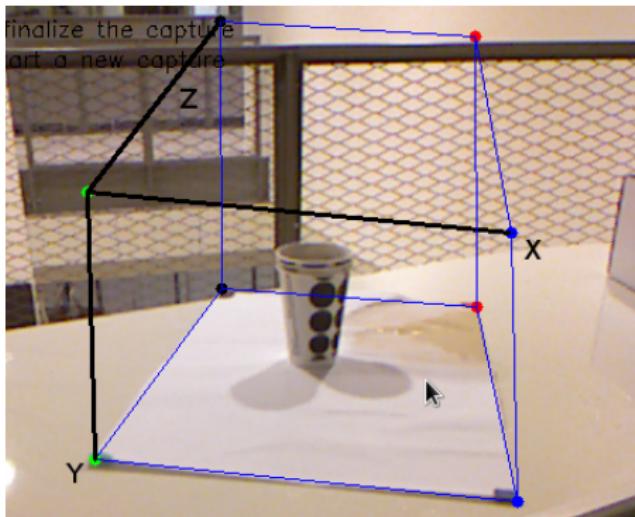
- ▶ InitUndistortRectifyMap
- ▶ WarpPerspective

Extrinsic matrix

Extrinsic matrix met `FindExtrinsicCameraParams2` en
`Rodriques2`

$$s \begin{bmatrix} u \\ v \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} r_{11} & r_{12} & r_{13} & t_1 \\ r_{21} & r_{22} & r_{23} & t_2 \\ r_{31} & r_{32} & r_{33} & t_3 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x \\ y \\ z \\ 1 \end{bmatrix}$$

Extrinsic matrix



De punten verkrijgen

Bepaal de waarde voor s door $depth(u, v)$.

$$\begin{bmatrix} x \\ y \\ z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} r_{11} & r_{12} & r_{13} \\ r_{21} & r_{22} & r_{23} \\ r_{31} & r_{32} & r_{33} \end{bmatrix}^{-1} \begin{bmatrix} us \\ vs \\ s \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} t_1 \\ t_2 \\ t_3 \end{bmatrix}$$

Point cloud viewer

VPython

