从零开始手写 VIO - 作业 6

peng00bo00

August 16, 2020

1. 由于矩阵 D^TD 的奇异值向量构成一组正交基,可以将向量 y 分解为奇异值向量的线性组合:

$$y = k_1 u_1 + k_2 u_2 + k_3 u_3 + k_4 u_4 = Uk \tag{1}$$

因此原优化问题可以转换为如下的优化问题:

$$\min (Uk)^T D^T D(Uk)$$
, s.t. $k^T k = 1$ (2)

其中

$$(Uk)^{T} D^{T} D(Uk) = (Uk)^{T} \sum_{i=1}^{4} \sigma_{i}^{2} u_{i} u_{i}^{T} (Uk)$$

$$= \sum_{i=1}^{4} k_{i}^{2} \sigma_{i}^{2}$$
(3)

故优化问题等价于如下的约束优化问题

$$\min \sum_{i=1}^{4} k_i^2 \sigma_i^2, \text{ s.t. } \sum_{i=1}^{4} k_i^2 = 1$$
 (4)

使用拉格朗日乘子法进行求解

$$J = \sum_{i=1}^{4} k_i^2 \sigma_i^2 + \lambda (\sum_{i=1}^{4} k_i^2 - 1)$$
 (5)

令

$$\frac{\partial J}{\partial k_i} = 2k_i \sigma_i^2 + 2k_i \lambda = 0$$

$$\frac{\partial J}{\partial \lambda} = \sum_{i=1}^4 k_i^2 - 1 = 0$$
(6)

求解得到4个极值点,其中最小值点为

$$k_4 = 1, \ k_1 = k_2 = k_3 = 0$$
 (7)

2. 补全代码后得到三角化程序如 Fig.1所示,从中可以发现通过三角化可以求解到空间点的坐标。

```
pengbo@pengbo-ThinkPad-P50: ~/VIO/assignments/PA6/build$ ./estimate_depth singluar values: 468.406 7.74642 0.723255 5.30104e-16 ground truth:
-2.9477 -0.330799 8.43792
your result:
-2.9477 -0.330799 8.43792
(base) pengbo@pengbo-ThinkPad-P50: ~/VIO/assignments/PA6/build$
```

Figure 1: 三角化程序截图

3. 给观测值添加正态分布噪声后绘制噪声方差与奇异值比值曲线如 Fig.2所示,可以发现随着噪声方差的增大奇异值的比值会增大,表明噪声的存在会影响到矩阵的零空间。

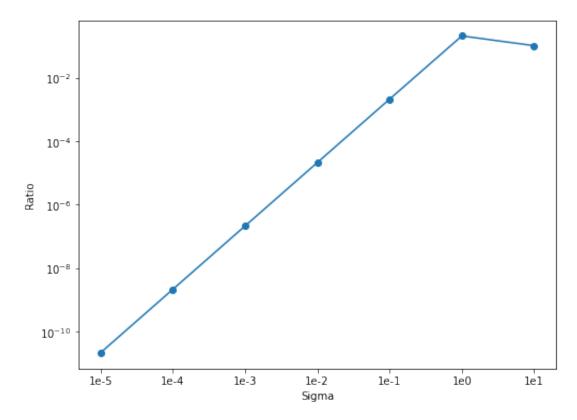


Figure 2: 方差-奇异值比值曲线

4. 固定噪声大小调整帧数后绘制帧数与奇异值比值曲线如 ${
m Fig.3}$ 所示,可以发现随着帧数的增大奇异值的比值会减小,表明增加观测数有利于减少观测噪声的影响。

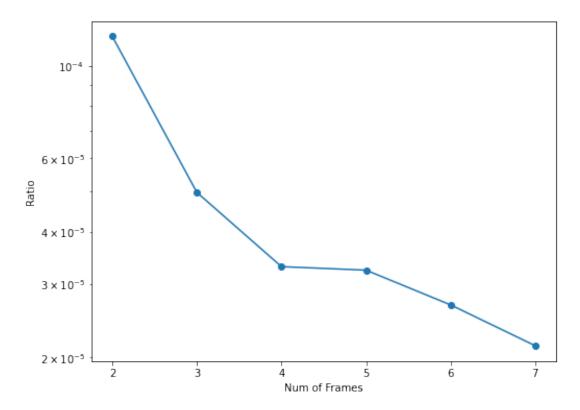


Figure 3: 帧数-奇异值比值曲线