

Police VR Robot Car With Articulated Cameras And Stereoscopic Live Stream Video

Arthur Faria Campos*, 16/0024242, Abhay Caran Das Baraky Dias†, 16/0022479

*† Engenharia Eletrônica, UNB-FGA, Brasília, Brasil

Resumo—Este artigo tem como objetivo descrever uma ferramenta policial eletrônica, Police VR Robot Car, para ajudar com o problema envolvendo a violência terrorista, organizada e desorganizada. O projeto integra um carro robô controlado com câmeras estereoscópicas articuladas e transmite seu vídeo para um óculos de realidade virtual conectado a um smartphone. Ambos, a transmissão de vídeo e o controle do carro do robô, são configurados com um servidor gerado pelo Raspberry Pi 3 B+. Procurando atuar em casos como o da mesquita da Nova Zelândia, em 19/03/2019, que permitiria localizar o criminoso com grande eficiência.

Index Terms—Virtual Reality, Stereoscopic Cameras, Raspberry Pi, Micro-controllers, Electronic Police Tool.

I. INTRODUÇÃO

A Indústria de robótica representa um importante mercado no mundo, capaz de gerar, além do dinheiro, grandes inovações uma vez que reúne diversas tecnologias com o objetivo de ajudar a sociedade. Neste sentido, é importante notar o espaço que a realidade virtual (VR) tomou no cotidiano das pessoas nos últimos anos e a revolução que ocorre diariamente com as suas aplicabilidades. Em especial, os sistemas de monitoramento por vídeo avançaram para um novo nível e é neste âmbito que este trabalho busca mais uma nova aplicação para a realidade virtual. [1]

A. Contexto

Esta segunda década do século XXI, que caminha para o seu término, marcou a história pelo refortecimento do movimento terrorista no mundo. Esta premissa é clara ao analisarmos o mapa da tendência terrorista global que possui 3 grandes picos de mortes ocasionadas por terrorismo. O primeiro e o segundo decorreram ao ataque às torres gêmeas em 11 de setembro de 2001, nos Estados Unidos, e ao extenso conflito com o Iraque nos anos seguintes. O terceiro pico ocorreu em 2014 e corresponde às consequências da primavera árabe no Iraque, o surgimento do Estado Islâmico e à guerra da Síria que juntos corroboraram com um aumento de 350 por cento nas mortes por terrorismo, segundo o Global Terrorism Index [4].

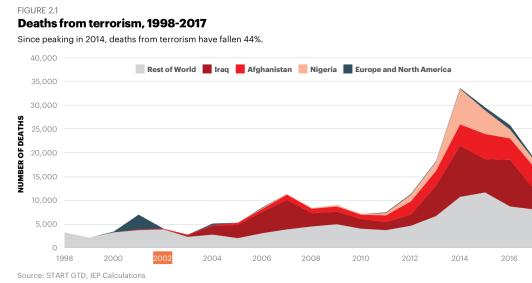


Figura 1. Mapa das mortes por terrorismo no mundo.

Paralelamente, os recentes anos se caracterizaram pelo aumento esporádico de atos terroristas motivados por xenofobia e islamofobia, fato que pode ser relacionado às grandes movimentações de refugiados pelo mundo por conta da guerra na Síria e pelas atividades terroristas de grupos como o Boko Haram. No dia 15 de março deste ano de 2019, um extremista realizou um ataque a uma mesquita na Nova Zelândia e transmitiu toda a sua atuação por uma live stream em sua rede social. O ato foi planejado por mais de dois anos e o autor chegou a escrever um manifesto anti-islã para justificar a sua atitude.

B. Realidade Virtual

Por consequência, o mundo vive hoje uma corrida para criar tecnologias que ofereçam segurança e inovação no combate ao terrorismo. Um ótimo exemplo são os drones policiais que possuem como função a coleta de dados, mapeamento de locais e, por vezes, auxílio na neutralização de criminosos. Neste sentido, o designer Jin-Jung Young criou o Drone da Polícia da Audi Patrone. A principal característica do drone é o sistema VR e o headset, que permitem que a polícia o controle a uma distância segura. Suas câmeras de alta resolução dão à polícia uma visão clara da cidade. O drone também possui áudio sensível, luzes poderosas e um sistema de propulsão a jato.

A realidade aumentada e virtual cresceu 17% como uma indústria em 2017, e a taxa de crescimento continuará a aumentar nos próximos cinco anos, conforme os usos práticos da tecnologia continuem a ser desenvolvidos e os usos existentes alcancem maior maturidade. E como parte desta tendência, este trabalho idealiza uma ferramenta policial que unifica a realidade virtual, com câmeras estereoscópicas e um carro robô controlado remotamente.

C. Benefícios

É como no atentado na mesquita da Nova Zelândia que o Police VR Robot Car procura atuar. O robô permitiria localizar o criminoso dentro da mesquita com grande eficiência, uma vez que este utiliza realidade virtual para dar ao policial usuário maior referência espacial e trazer maior segurança para equipe.

A visão estereoscópica fornecida pelas duas câmeras oferece ainda maior localização espacial, pois este método cria sensações de profundidade que buscam imitar o funcionamento da visão tridimensional humana. Portanto, cada pixel representará uma distância do sensor e como resultado a câmera consegue não só identificar objetos, mas também seu tamanho e posição relativas.

II. OBJETIVOS

O Police VR Robot Car tem como objetivo criar um instrumento sólido para localização de terroristas em construções fechadas de modo que ofereça mais segurança para os agentes da polícia neutralizarem o indivíduo durante o seu ato de terror.

A. Qualidade de Vídeo

A qualidade de vídeo entregue pelo sistema será de baixa para média, uma vez que seu objetivo é apenas a identificação dos terroristas em um novo ambiente.

B. Transmissão

O Police VR Robot contará com uma alta taxa de atualização para a live stream tanto de vídeo quanto para o controle das articulações das câmeras, de forma que a transmissão minimize ao máximo o delay.

C. Qualidade de Sinal

Para o produto final deste trabalho, o produto não contará com uma boa qualidade de sinal quando utilizado para grandes distâncias.

D. Estrutura

O projeto terá uma estrutura sólida e robusta e que seja ideal para terrenos planos.

III. METODOLOGIA

Para facilitar o desenvolvimento do protótipo o projeto será dividido em três áreas de trabalho: Transmissão, controle e estrutura. Sendo que, na etapa final do projeto realizaremos testes de viabilidade.

Também contará com repositórios através da plataforma GitHub a fim de facilitar a organização e armazenagem dos produtos e documentos do projeto.

A. Transmissão

A área de Transmissão será o foco principal do projeto, contará com um system on a chip (SoC), Raspberry pi 3 +, para realizar toda a comunicação entre o óculos de realidade virtual e as câmeras e fixadas no veículo.

B. Controle

Está área ficará responsável pela elaboração do controle do movimento das câmeras baseada nos dados coletados do acelerômetro e do magnetômetro do smartphone e também dos controles dos motores do veículo.

C. Estrutura

O foco da área de estruturas é elaborar toda a parte mecânica do projeto, principalmente onde serão alocados os motores, os suportes das câmeras e a Raspberry pi.

IV. REQUISITOS

A. Requisitos técnicos

a) *Formatação dos documentos:* A elaboração e manutenção dos documentos produzidos no projeto deverá utilizar LaTeX de forma que a apresentação das informações fique organizada. Assim como, representará as instruções para a construção do protótipo.

b) *Custo:* O projeto deve ser viável economicamente para o escopo da disciplina e restrições da universidade.

B. Requisitos funcionais

a) *Live Stream:* ; Estabelecer uma transmissão ao vivo entre o vídeo estereoscópico das duas câmeras articuladas e a tela do smartphone usada com os óculos de realidade virtual, também com os dados de orientação do smartphone e os servos motores;

b) *Aquisição de dados do Smartphone :* ; Adquirir dados de orientação do magnetômetro e acelerômetro do smartphone;

c) *Controle dos Servos Motores:* Utilizar os dados de orientações obtidos para controlar dois servos;

d) *Video Estereoscópico:* ; Construir um vídeo estereoscópico usando as duas câmeras;

C. Requisitos de qualidade

a) *Protótipo:* O protótipo deve ter uma estrutura sólida, seu sinal de alcance tem que ser suficiente para controlar o sistema de uma sala para outra e tem que ligar-se facilmente sem segredos ou vários procedimentos.

b) *Funcionalidade:* O sistema deve minimizar o atraso de transmissão através do servidor para o vídeo ao vivo, a aquisição de dados de smartphones e a conexão entre o robô e seu controlador. Além disso, os movimentos dos servos devem ser suaves, sem vibrações constantes.

V. DESENVOLVIMENTO

A. Articulação da Câmera

Os óculos VR concedem 3 eixos de movimentação angular Yaw, Roll e Pitch, que podem ser visualizados na Figura V-A.

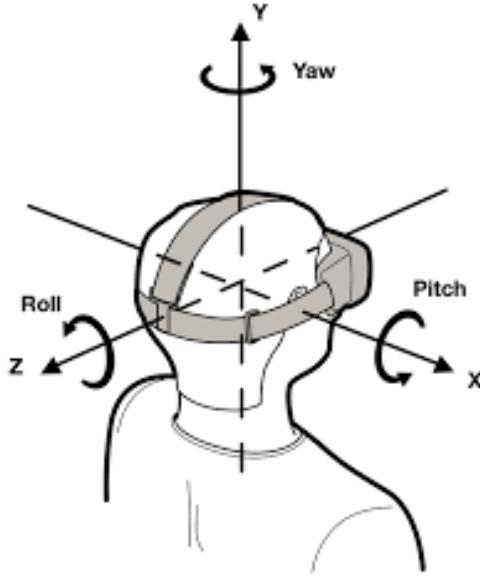


Figura 2. Coordenadas de Orientação

A câmera se movimentará de acordo com a movimentação do óculos VR, contudo em apenas dois eixos Yaw e Pitch e estes devem ser reproduzidos pela operação de dois Servos Motores. O primeiro servo e o que ficará na parte de baixo rotacionará a câmera com respeito ao ângulo Yaw e o segundo servo, que por sua vez estará em cima, rotacionará o Pitch.

Desta maneira, o controle dos servos estará condicionado a estes ângulos de ataque e para utilizá-los é possível construir uma relação entre os ângulos requisitados e o duty cycle da onda quadrada inserida nos motores.

Os servos utilizam de uma onda quadrada de frequência 50Hz ou período 20ms e o que determina a sua angulação é o ciclo de trabalho aplicado aos níveis lógicos, como ilustra a imagem V-A.

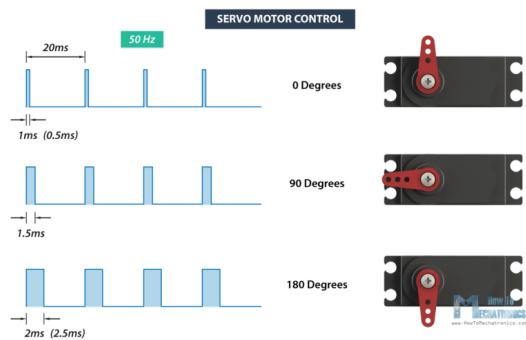


Figura 3. Funcionamento dos Servos Motores

Logo, para criarmos a fórmula basta dividir a faixa de ciclo de trabalho disponível entre 0° e 180°, que é 1000000 nanossegundos, por 180 e somar com o valor para 0°. Então o período do ciclo de trabalho (Duty Cycle) D_C em nanossegundos será:

$$D_C = 1000000 + \left(\frac{1000000}{180} \right) \cdot x^\circ \quad (1)$$

Assim, basta mudarmos o duty cycle da onda quadrada de acordo com a fórmula 1 para sintonizarmos os motores com os movimentos do óculos.

B. Onda Quadrada

As ondas quadradas utilizadas neste projeto serão PWMs (Pulse Width Modulation) gerados pela própria raspberry através do seu hardware. A escolha de utilizar uma PWM oriunda do Hardware e não do software tem sua fundamentação no fato de que possui maior qualidade e menor defasagem a medida que passa o tempo, assim permite que o produto final possa funcionar por um período maior sem prejudicar sua funcionalidade para esta parte.

Para a utilização do PWM por hardware na raspberry o grupo seguiu as instruções enunciadas na referência [9].

Depois de habilitado o uso das PWMs na raspberry, é importante lembrar que para evitar problemas o ideal é configurar primeiro o período da PWM e depois seu ciclo de trabalho. Dito isso, o tutorial permite a utilização de 2 PWMs, a pwm0 e pwm1, que estão contidas no endereço "/sys/class/pwm/pwmchip0". Para as habilitar basta escrever 0 para habilitar pwm0 e 1 para pwm1 no arquivo "export" contido na pasta "pwmchip0" com o seguinte comando:

```
1 echo 1 > /sys/class/pwm/pwmchip0/export
2 echo 0 > /sys/class/pwm/pwmchip0/export
```

Em seguida é preciso configurar as PWMs para começarem com 90°, logo deve-se escrever 200000000 nanossegundos em "period" e 1500000 em "duty_cycle":

```
1 cd /sys/class/pwm/pwmchip0/
2
3 echo 20000000 > /pwm0/period
4 echo 1500000 > /pwm0/duty_cycle
5
6 echo 20000000 > /pwm1/period
7 echo 1500000 > /pwm1/duty_cycle
```

Então é possível permitir as PWMs entrarem em funcionamento:

```
1 echo 1 > /sys/class/pwm/pwmchip0/pwm0/enable
2 echo 1 > /sys/class/pwm/pwmchip0/pwm1/enable
```

Os sinais de PWM podem ser encontrados então na raspberry nos pinos 12 e 35 que correspondem aos nomes GPIO18 e GPIO19, respectivamente, como ilustra o página 102 da referência [10].



Figura 4. Portas para acessar as PWMs

C. Motores DC

Os movimentos do carro serão por meio de dois motores AC, um para velocidade e outro para direção. Por serem motores com muita potencia será utilizado o módulo Ponte H com CI L298N (Figura 6). Cada ponte H possui um pino que ativa ou não a ponte H. Caso tenha um sinal de 5V

inserido nele, a ponte é então ligada, caso seja 0V a ponte esta desligada. Como temos 2 pontes H, temos o Enable A(Ativa A) e o Enable B (Ativa B).

Normalmente o Enable A e B fica em curto com um sinal de 5V da placa através de um jumper. Retirando esse jumper e inserindo um sinal PWM nessa entrada, modularemos a tensão que é enviada para o motor no mesmo formato. Isso ocorre porque a ponte H só irá ligar enquanto o sinal de Enable estiver com 5V.

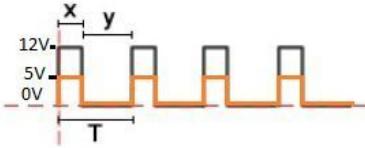


Figura 5. PWM enable ponte H

Sendo assim, a saída para o motor será um sinal PWM com um Duty Cycle igual ao do Enable e terá tensão média calculada pela seguinte formula.

$$V_{medio} = V_{max}(tensaoPonteH) * DutyCycle(\%)$$

Com essa modulação, podemos variar a velocidade do motor através de PWM.

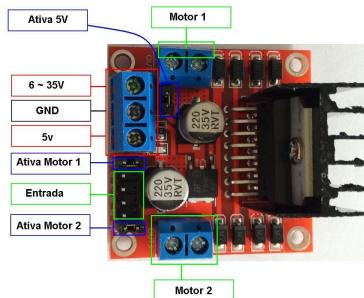


Figura 6. Módulo Ponte H com CI L298N

D. Aplicativo GuearVR

Para o aplicativo utilizamos a plataforma do Unreal Engine 4. Este nos permite criar aplicativos para o GuearVR com uma certa facilidade e configurar o mundo 3D.

Para este ponto de controle foi criado um mundo com uma tela onde seria enviado o vídeo do streaming. Contudo apenas um vídeo foi mostrado como prova de conceito.

Utilizamos servidores UDP para enviar os dados da posição e do controle para a Raspberry. Estes foram criados apartir de BluePrints do Unreal engine.

VI. MATERIAIS E CUSTOS

A. Bill of Materials

Uma análise de custos mais detalhada será feita em fases mais avançadas do projeto, porém o objetivo do grupo é manter um orçamento viável.

| Material | Quan. | Custo(R\$) |
|-------------------|-------|------------|
| Raspberry pi 3 B+ | 1 | 250,00 |
| Camera 5mp | 2 | 100,00 |
| Controle Xbox | 1 | 250,00 |
| Servo Motores | 2 | 60,00 |
| Bateria 12V | 1 | 35,00 |
| Micro SD 32Gb | 1 | 27,00 |
| Ponte H | 1 | 18,00 |
| Custo Total | | R\$690,00 |

Esta lista de materiais representa uma lista prévia dos componentes que provavelmente serão utilizados. Esta lista também não representa os componentes comprados para o projeto sendo alguns já adquiridos de outras atividades.

VII. RESULTADOS

Nesta segunda etapa de desenvolvimento conseguimos implementar a movimentação dos servos motores, utilizando o PWM da Raspberry. Assim como a transmissão e coleta das orientações.

Também foi finalizada a parte estrutural do protótipo, as alimentações para a raspberry quanto para os Servo motores e DC.

VIII. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto visou propor uma base para o desenvolvimento de um protótipo para a disciplina de Sistemas Operacionais Embarcados, do campus Gama da Universidade de Brasília. Foram apresentadas as propostas, os requisitos elicitados e a ser seguido.

REFERÊNCIAS

- [1] Robotics Business, Augmented reality vr converge robotics. Disponível em: <https://www.roboticsbusinessreview.com/ai/augmented-reality-vr-converge-robotics>. Acesso em 20 março. 2019.
- [2] Kateryna Zinchenko ,Virtual reality control of a robotic camera holder for minimally invasive surgery. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=8287302&tag=1>. Acesso em 20 março. 2019.
- [3] Aniq Masood ,Stereo Pi: Portable Digital Stereo Camera. Disponível em:http://stanford.edu/class/ee367/Winter2016/Masood_Report.pdf. Acesso em 26 março. 2019.
- [4] Global Terrorism Index 2018 . Measuring the impact of terrorism. Disponível em:<http://visionofhumanity.org/app/uploads/2018/12/Global-Terrorism-Index-2018-1.pdf>. Acesso em 29 março. 2019.
- [5] optiBÜSA Protection System, Advantages of Stereo Camera Technology. Disponível em: https://www.dlr.de/Portaldata/16/Resources/bahnsysteme/Flyer_en_optiBU_SA-RZ.pdf. Acesso em 29 março. 2019.
- [6] Ronak Dipakkumar, Virtual Reality – Opportunities and Challenges. Disponível em: <https://www.irjet.net/archives/V5/I1/IRJET-V5I1103.pdf>. Acesso em 29 março. 2019.
- [7] Foster Miller, TALON em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Foster-Miller-TALON>. Acesso em 29 março. 2019.
- [8] Dejan, em: <https://howtomechatronics.com/how-it-works/how-servo-motors-work-how-to-control-servos-using-arduino>. Acesso em 3 de maio. 2019.
- [9] Kellogg-Stedman, Lars. Some notes on PWM on the Raspberry Pi em: <http://blog.oddbit.com/2017/09/26/some-notes-on-pwm-on-the-raspberry-pi/>. Acesso em 3 de maio. 2019.
- [10] Raspberrypi. BCM2835 ARM Peripherals, em: <https://github.com/raspberrypi/documentation/blob/master/hardware/raspberrypi/bcm2835-BCM2835-ARM-Peripherals.pdf>. Acesso em 3 de maio. 2019.

APÊNDICE A
IMAGENS DO DESENVOLVIMENTO



Figura 7. Protótipo (1/3)



Figura 8. Protótipo (2/3)



Figura 9. Protótipo (3/3).

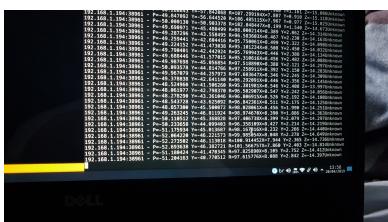


Figura 10. Comunicação UDP

APÊNDICE B
PROJETOS JÁ FEITOS



Figura 11. Controlled Raspberry Pi VR Robot (1/2)



Figura 12. Controlled Raspberry Pi VR Robot (2/2)

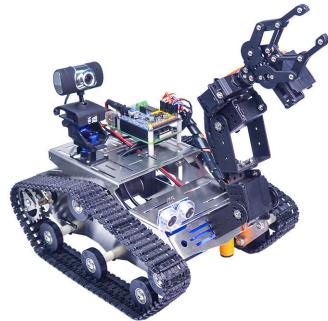


Figura 13. Xiao R WiFi Video Robot Arm Car



Figura 14. Foster-Miller TALON SWORDS units equipped with various weaponry.