



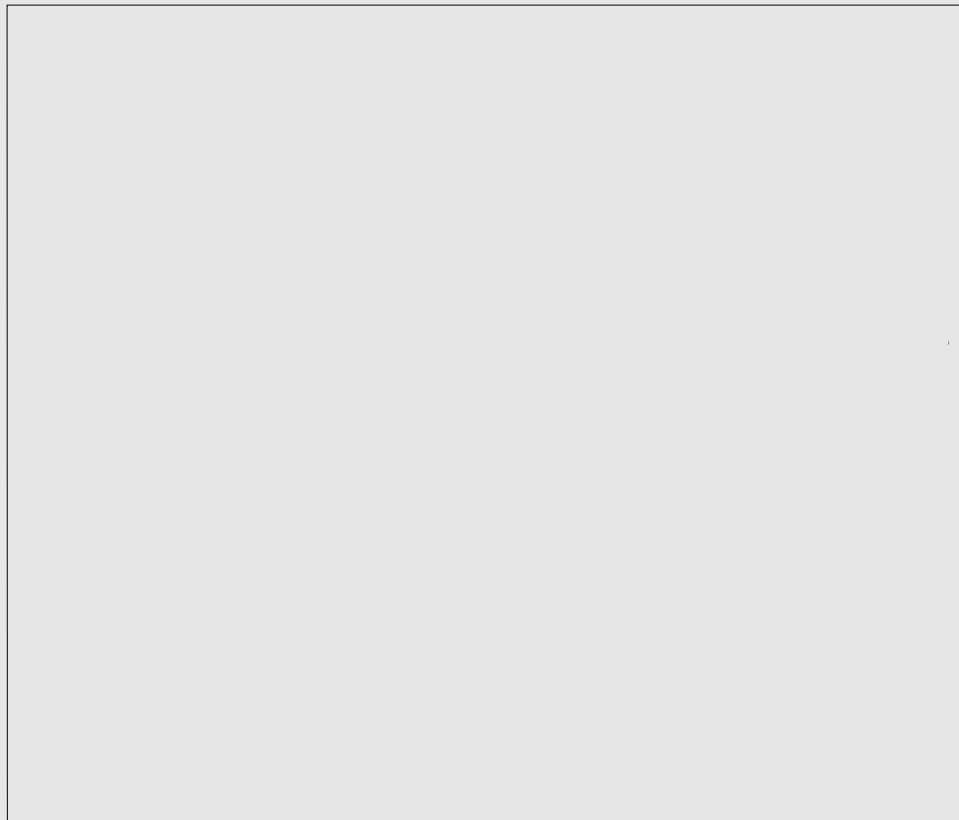
Guard Dog Project

Πολύ σύντομη ιστορική αναδρομή

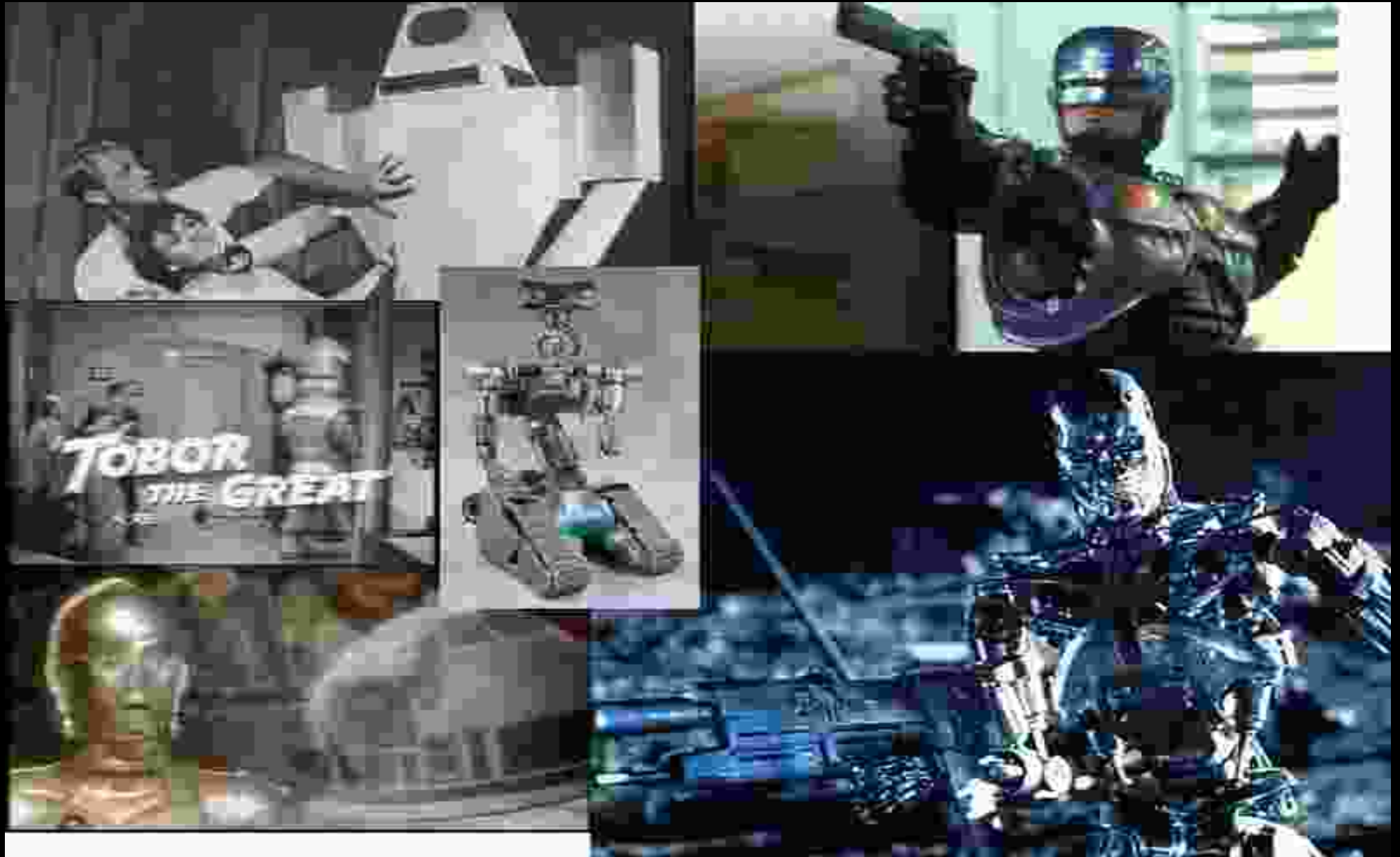


- Ο άνθρωπος πάντα λειτουργούσε με εργαλεία για να λύνει προβλήματα
- Βιομηχανική επανάσταση
πολλαπλασιασμός μυικής δύναμης (αυτοκίνητο)
- Πληροφορική
πολλαπλασιασμός πνευματικής δύναμης
(google , wikipedia , etc :P)
- Ρομποτική = Merging των δύο παραπάνω

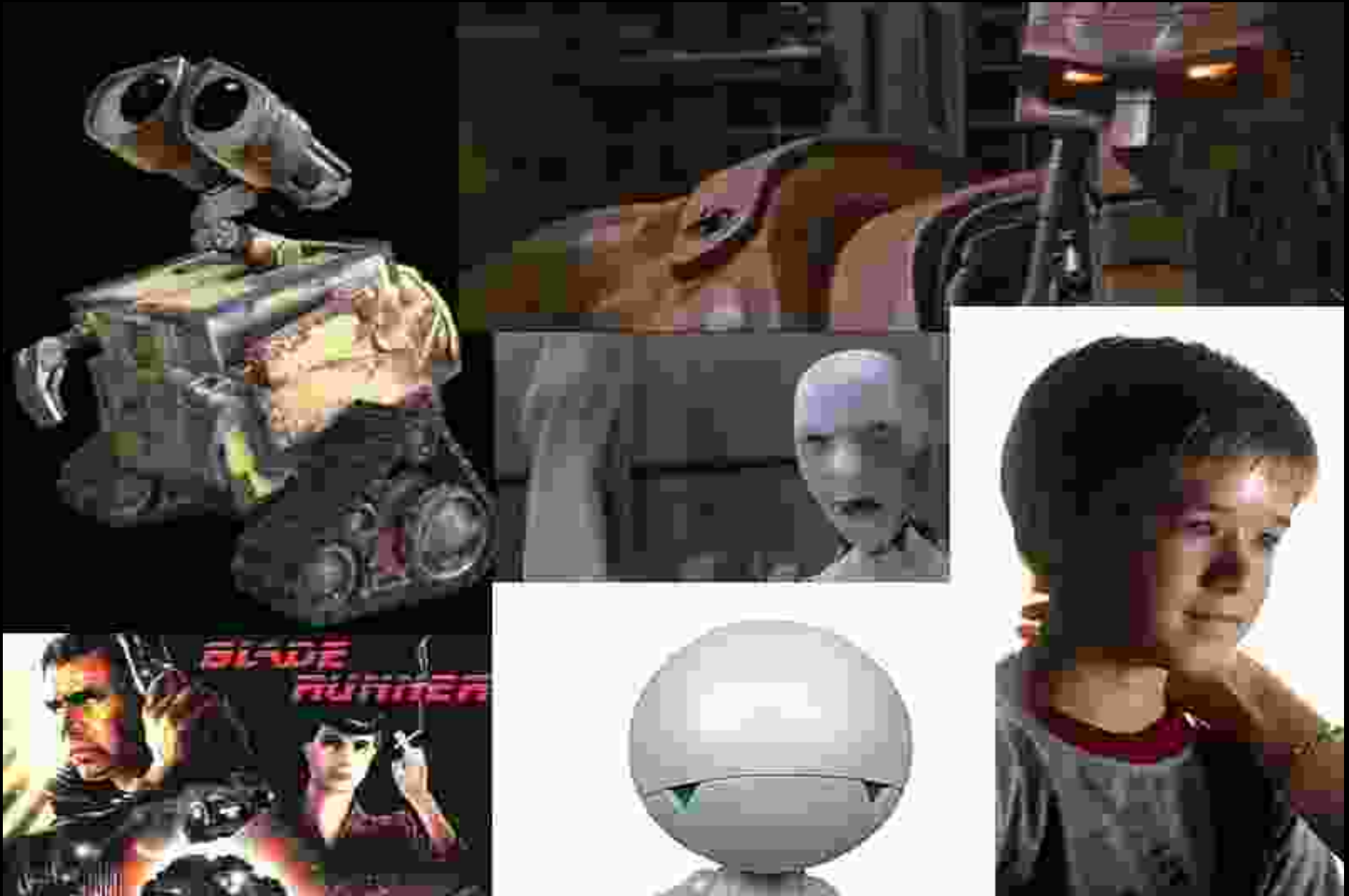
Τι είναι ένα ρομπότ ?



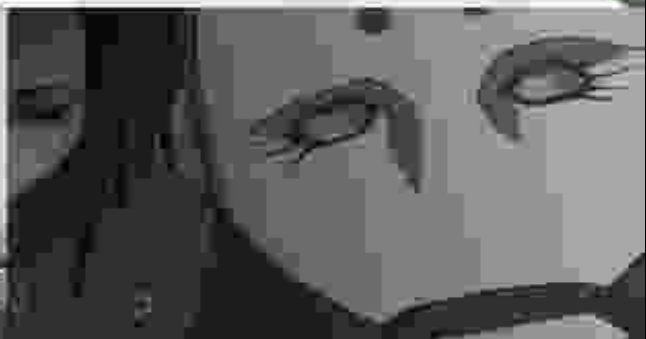
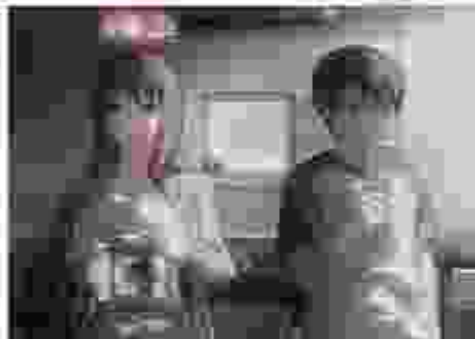
Hollywood says



Hollywood says



Japan says



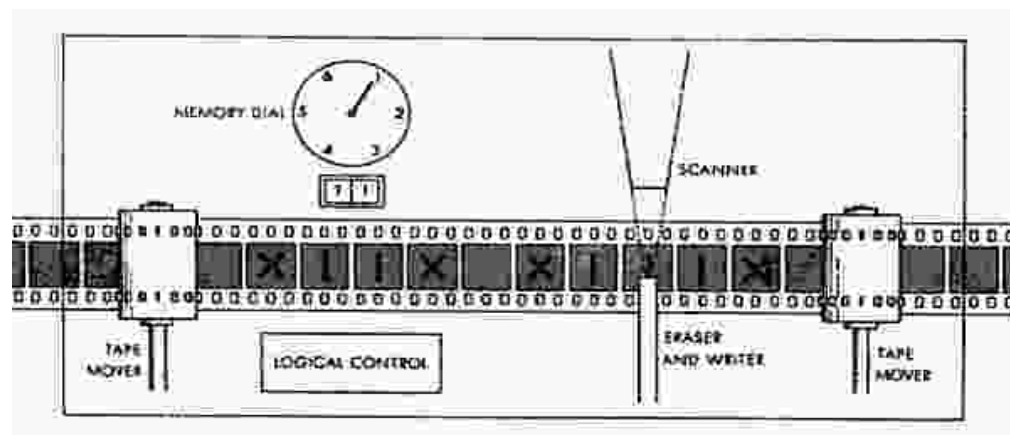
Ένα ρομπότ είναι..



Ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής όπου αντί για Mouse / Πληκτρολόγιο / Οθόνες έχουμε Ρόδες , Αισθητήρες Υπερήχων , Ηχεία , Μικρόφωνα , Κάμερες κτλ.

Ένας υπολογιστής που να επεξεργάζεται τα παραπάνω και να “επικοινωνεί” με το περιβάλλον
Μια μηχανή turing με ρόδες..

Η “ταινία γεμίζει” με χαρακτήρες από το περιβάλλον , μέσω των περιφερειακών και γράφοντας σε κάποιες θέσεις της ταινίας το μηχάνημα “αλληλεπιδρά”



Ένα ρομπότ δεν είναι..

- Κάτι εξωπραγματικό
- Πολύ δύσκολο στην κατασκευή
(πριν 100 χρόνια ήταν)

Οι καφετιέρες , τα πλυντήρια , το αυτόματο πότισμα , όλα είναι ρομπότ υπό μία έννοια..

- Το δυσκολότερο πρόβλημα είναι να φτιάξει κάποιος κάτι το οποίο να μην έχει απλά και μόνο αντανakλαστική συμπεριφορά..

Τηλεκατευθυνόμενο != Robot



Ένα ρομπότ δεν είναι κάτι καινούργιο



Karakuri ningyō (からくり人形?) are mechanized puppets or automata from Japan from the **17th century to 19th century**. The word karakuri means "mechanisms" or "trick". In Japanese ningyō is written as two separate characters, meaning person and shape. It may be translated as puppet, but also by doll or effigy.[1] The dolls' gestures provided a form of entertainment.

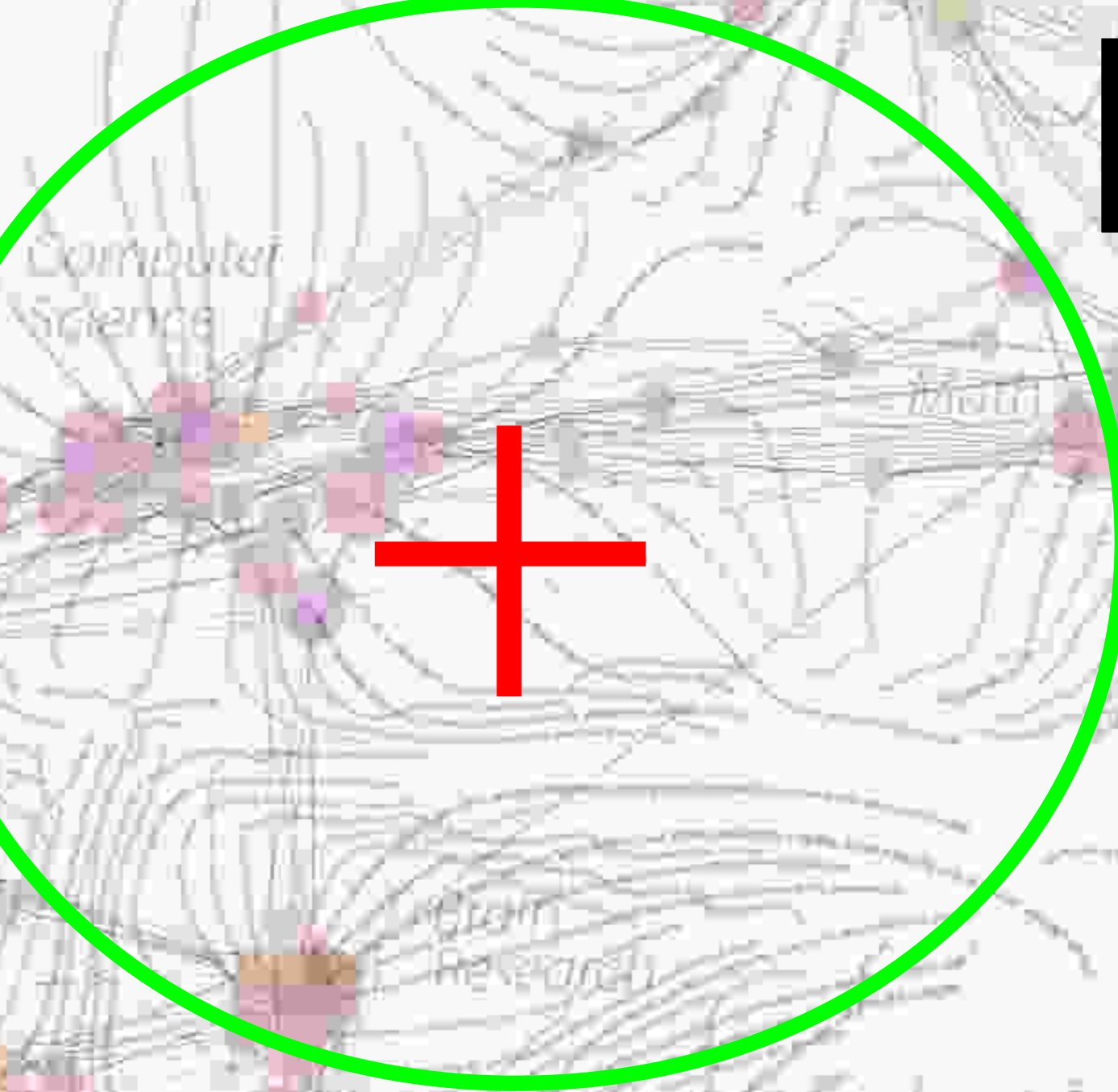
Three main types of karakuri exist. Butai karakuri (舞台からくり stage karakuri?) were used in theatre. Zashiki karakuri (座敷からくり tatami room karakuri?) were small and used in homes. Dashi karakuri (山車からくり festival car karakuri?) were used in religious festivals, where the puppets were used to perform reenactments of traditional myths and legends.

Ένα ρομπότ δεν είναι κάτι καινούργιο



Stanford A.I. Lab
1962 – 1970 – 1979
50 χρόνια πριν

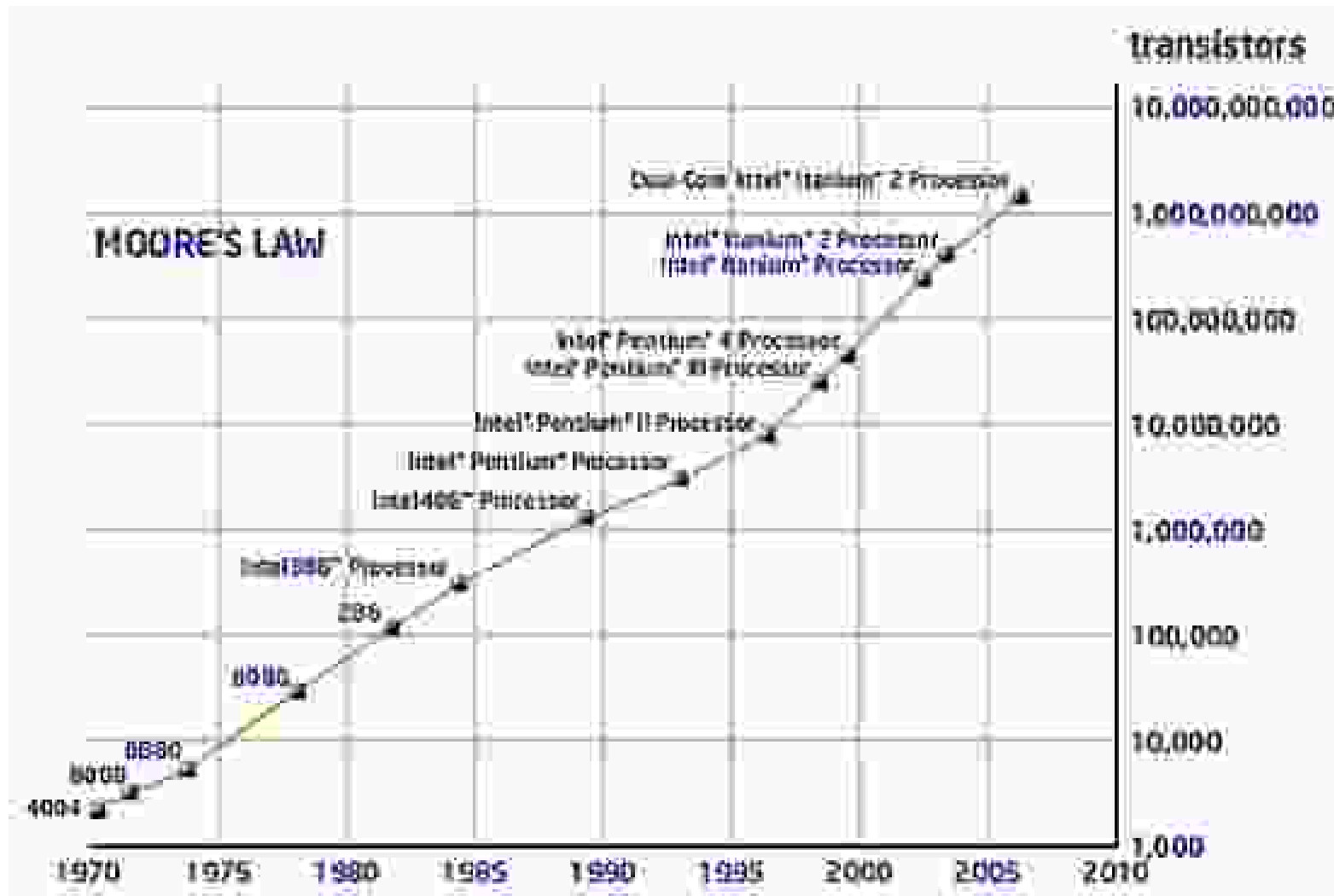
Οι ζυμώσεις αιώνων έρευνας
τώρα επιτρέπουν
την δημιουργία τέτοιων
μηχανών..!



Science Fields Combined

Mathematics
+
Physics
+
Computer Science
+
Electrical engineering
+
Linguistics
+
Cognitive science

Ένα ρομπότ είναι κάτι “σχεδόν” εφικτό
με μηδαμινό κόστος σε σχέση με το παρελθόν χάρη στην
εκθετική βελτίωση της τεχνολογίας



Σκοπός της παρουσίασης



- Να δείτε πώς περίπου διαστρωμάτывается ένα ρομπότ
- Να μάθετε λίγα πράγματα για το GuarddoG
- Να διαπιστώσετε (καθότι computer scientists) ότι η πληροφορική είναι βασικό domain για ρομποτική και για embedded hardware
- Να κάνετε fork το guarddog!
- Να προλάβω να κάνω σε 30 λεπτά την παρουσίαση!

Το να μάθουμε είναι ο σκοπός του event!



- Υπάρχει πολύς χρόνος για ερωτήσεις
- Με τις ερωτήσεις μαθαίνουμε (και εσείς και εγώ) !
- Για όποια απορία μετά το event μπορείτε να με βρείτε online στα links που θα παραθέσω στο τέλος..

Μεγάλο Project

=

Μεγάλη παρουσίαση (ελπίζω ενδιαφέρουσα)

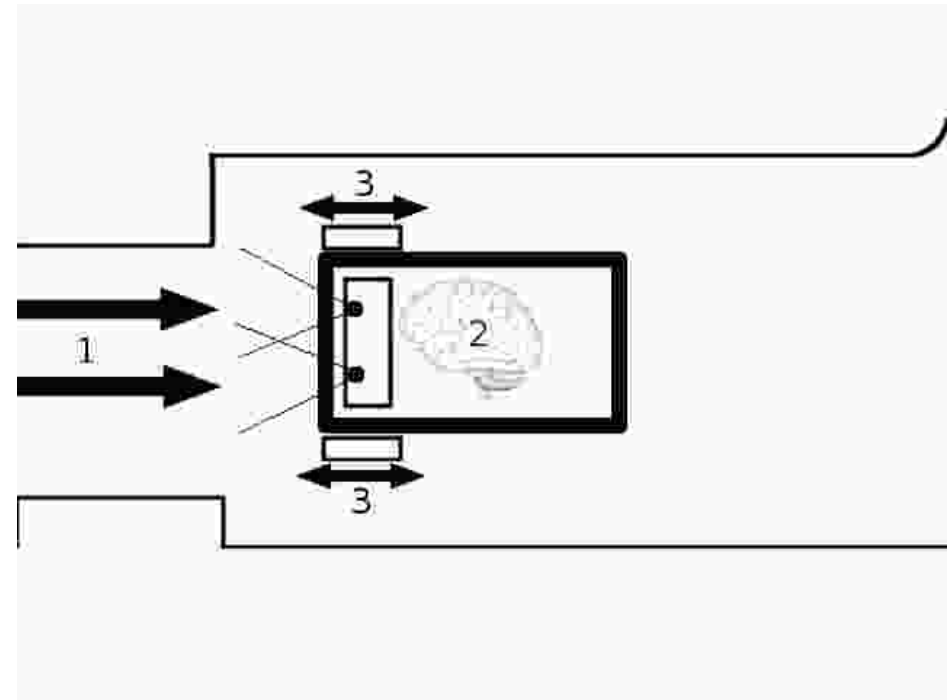
- 2 κομμάτια software / hardware ..
- Βασικοί αλγόριθμοι
- Διαστρωμάτωση
- Ερωτήσεις/συζήτηση, guarddog github repo
φτιάξτε το δικό σας ! :)



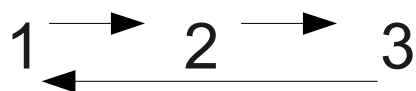
GuarddoG Project

Ο Στόχος

- Δημιουργία ενός φύλακα χώρων ο οποίος χρησιμοποιώντας στεροσκοπική όραση να μπορεί να περιπολεί σε μια γνωστή διαδρομή , και σε περίπτωση που ανιχνεύσει εισβολή να καταδιώκει τον εισβολέα και να ειδοποιεί τον ιδιοκτήτη του.



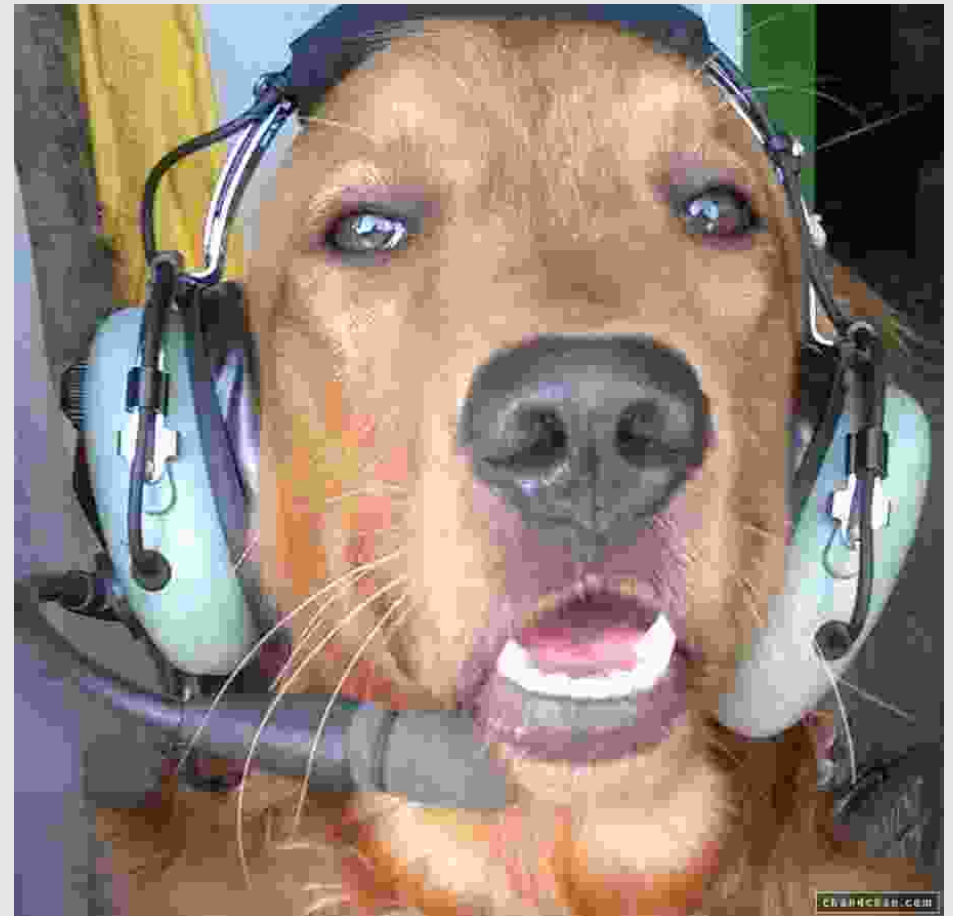
- Οι υπολογισμοί πηγαίνουν



Chicken and egg , χαοτικό φαινόμενο
Η θέση καθορίζει την κίνηση ή η κίνηση την θέση?

Προφανώς όχι πραγματικό Guard “Dog”

- Στην φύση πήρε
5.000.000.000 χρόνια για να
“φτιάξει” σκύλους
Δυστυχώς δεν έχω τόσο
χρόνο :P
- Λειτουργία φύλακα και
διαστάσεις σκύλου..
Όχι πραγματικό σκυλί..

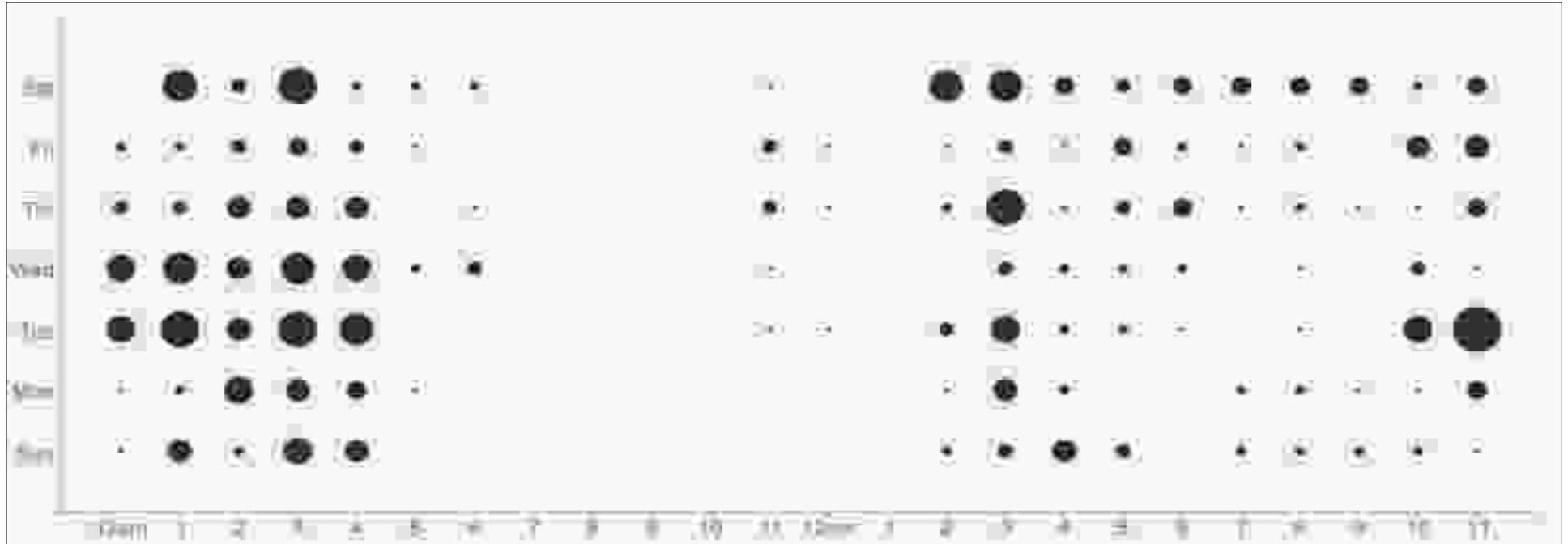


Επίσης δεν είναι εντελώς έτοιμο..

- Θέλει αρκετή δουλειά ακόμα !
- Το παρόν που βλέπετε το έχω πάρει όπως είναι από το “εργαστήριο” μου ..
- Δεν είναι προς το παρόν (και μάλλον και το μέλλον) εμπορικώς implemented και plug and play σαν το Ronio πχ..
- Αλλά έχω κάνει και πάρα πολύ δουλειά ήδη..
- Τα standards είναι πολύ υψηλά για να θεωρηθεί τελειωμένο..
- Κυρίως δουλεύω τους αλγορίθμους με datasets οπότε το physical build δεν κάνει κάτι πολύ εντυπωσιακό .. Το “εντυπωσιακό” είναι το software και είναι αόρατο..



Παρότι έχω δαπανήσει πολύ χρόνο..



2008

2009

2010

2011

2012



Πολύ μεγάλο Bus Factor

1 developer



In software development, a software project's bus factor is a measurement of the concentration of information in individual team members. The bus factor is the total number of key developers who would need to be incapacitated (as by getting hit by a bus) to send the project into such disarray that it would not be able to proceed; the project would retain information (such as source code) with which no remaining team member is familiar. A high bus factor means that many developers would need to be removed before the project would necessarily fail.

"Getting hit by a bus" could take many different forms. This could be a person taking a new job, having a baby, changing their lifestyle or life status, or literally getting hit by a bus: the effect would be the same. The term was commonplace in business management by 1998, was used in mental health in the same year,[1] was seen in software engineering papers in Association for Computing Machinery and Information Systems Frontiers by 1999, and the term "Bus Factor" was used in engineering by 2003.

Pandora Project

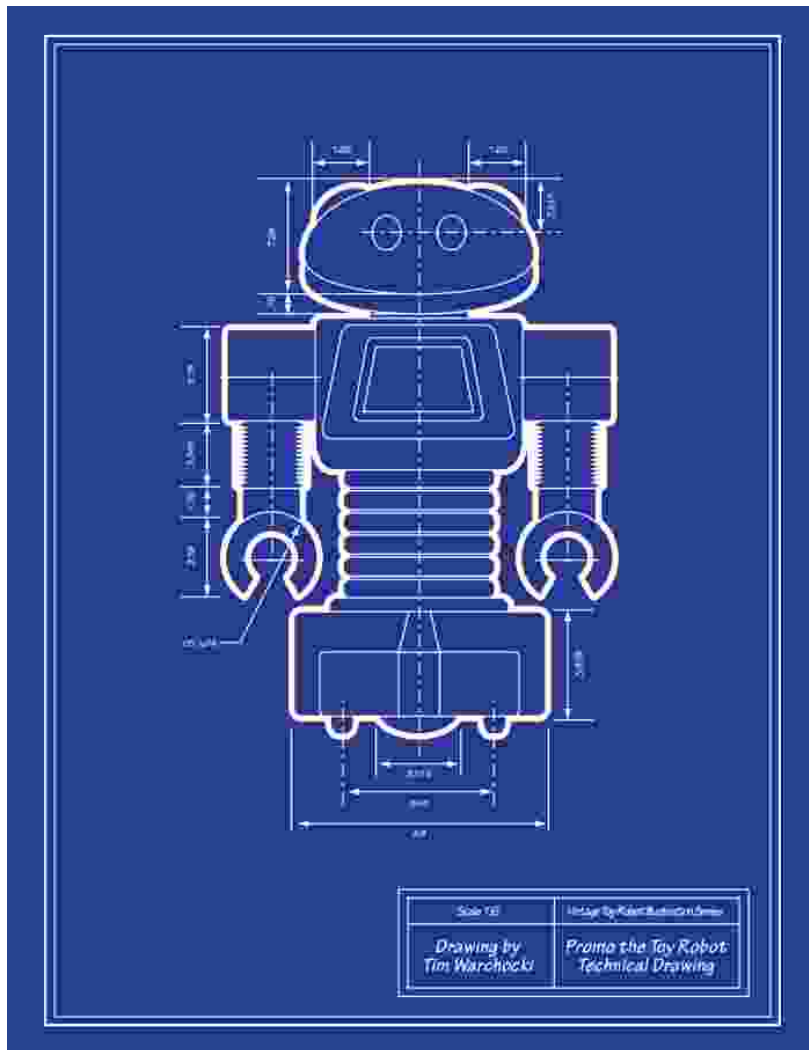
<https://github.com/pandora-auth-ros-pkg/pandora-auth-ros-pkg>



Αντίστοιχο Project
του Α.Π.Θ.
βασισμένο σε ROS

- * 16 άτομα
- * 25K– 30K € cost
- * Το guarddog
κοστίζει ολοκληρο
περίπου
οσο το battery
rack
του Pandora , το
οποίο είχε πάρει
και
φωτιά από
βραχυκύκλωμα
οπότε το άλλαξαν

Πως ξεκινάει κανείς να φτιάξει κάτι τέτοιο?



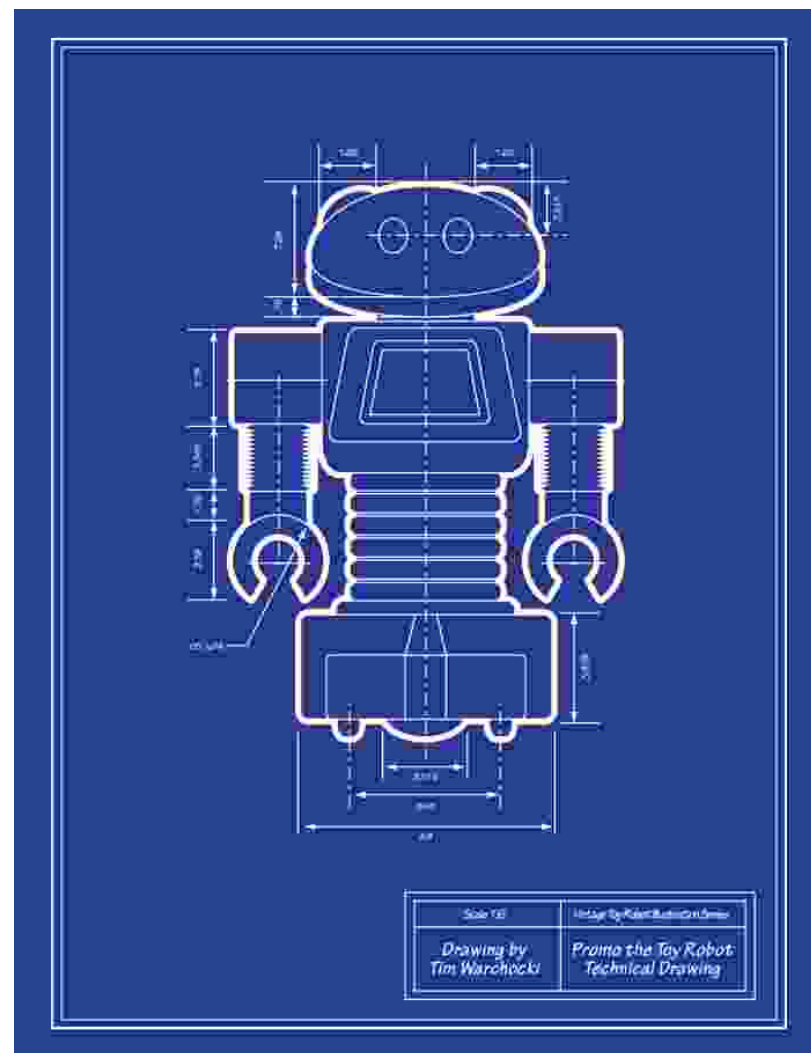
Στόχος : A robotics platform that can act as a guard , traverse a known path and fend off intruders. In case of a security breach it would signal the alarm and begin to follow the perpetrator and after a set distance would resume its previous path.

Ένας υπολογιστής που θα πρέπει να :

- Βλέπει , εμπόδια , πρόσωπα , χώρους
- Αντιλαμβάνεται πρόσωπα
- Κινείται ανεξάρτητα
- Χαρτογραφεί

Πως ξεκινάει κανείς να φτιάξει κάτι τέτοιο?

- Βλέπει -> είσοδος από κάμερες
- Αντίληψη βάθους -> χρήση στερεοσκοπίας αρα 2 πηγών εικόνας
- Αντίληψη προσώπων -> pattern recognition
- Κινείται ανεξάρτητα -> λειτουργία με μπαταρίες , low power consumption , custom body
- Χαμηλό κόστος , υλοποίηση από υλικά μαζικής παραγωγής



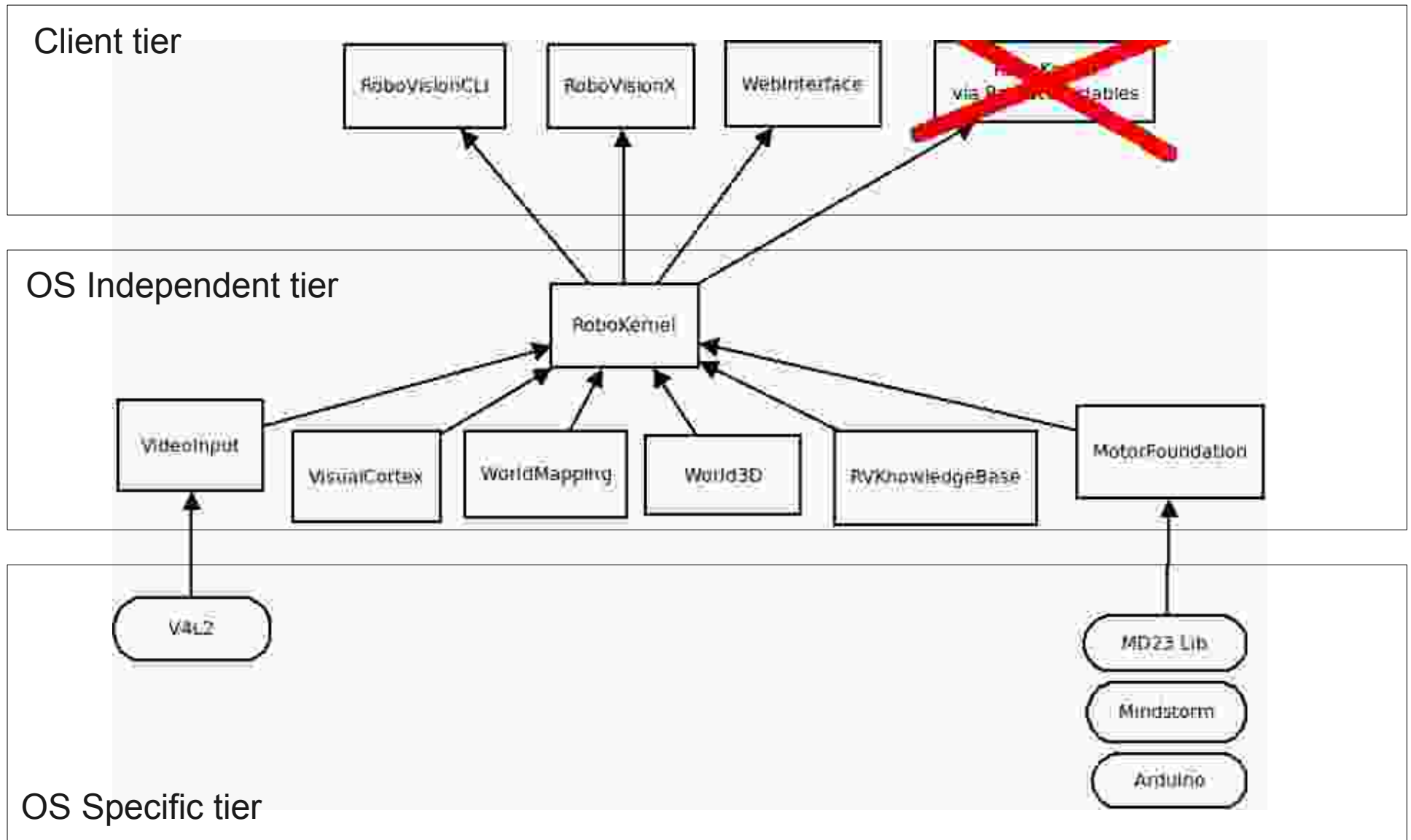
Τα κομμάτια του Hardware

ένα PC με ρόδες

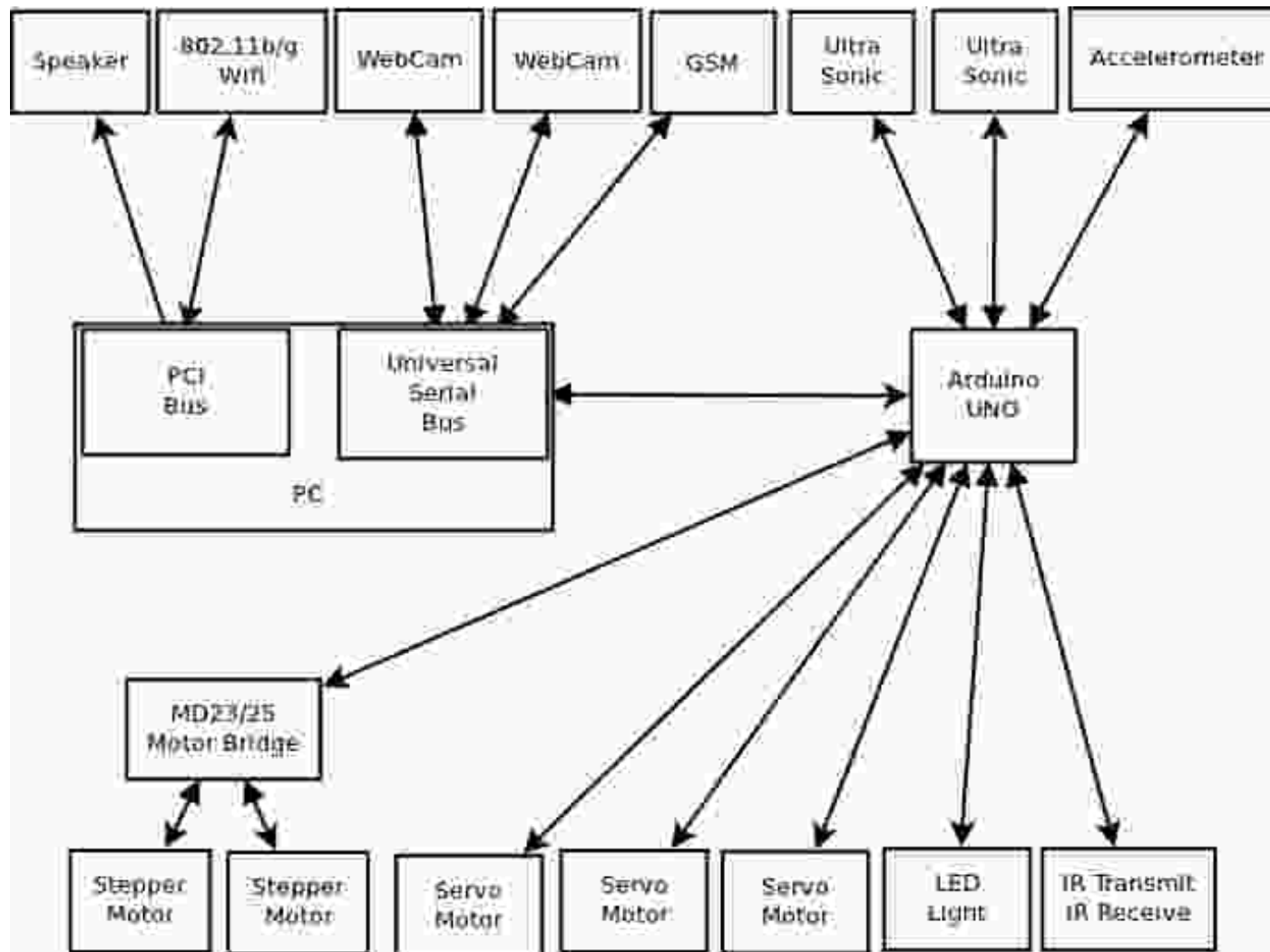
- 1.2Ghz Celeron
- Mini-ATX Motherboard
- 802.11 b/g WIFI
- 2 x Webcams
- 2 x Microphones
- 1 x Arduino
- 1 x RD01/02 kit , 2x Servo
- 2x Ultrasonics
- Dual Axis accelerometer



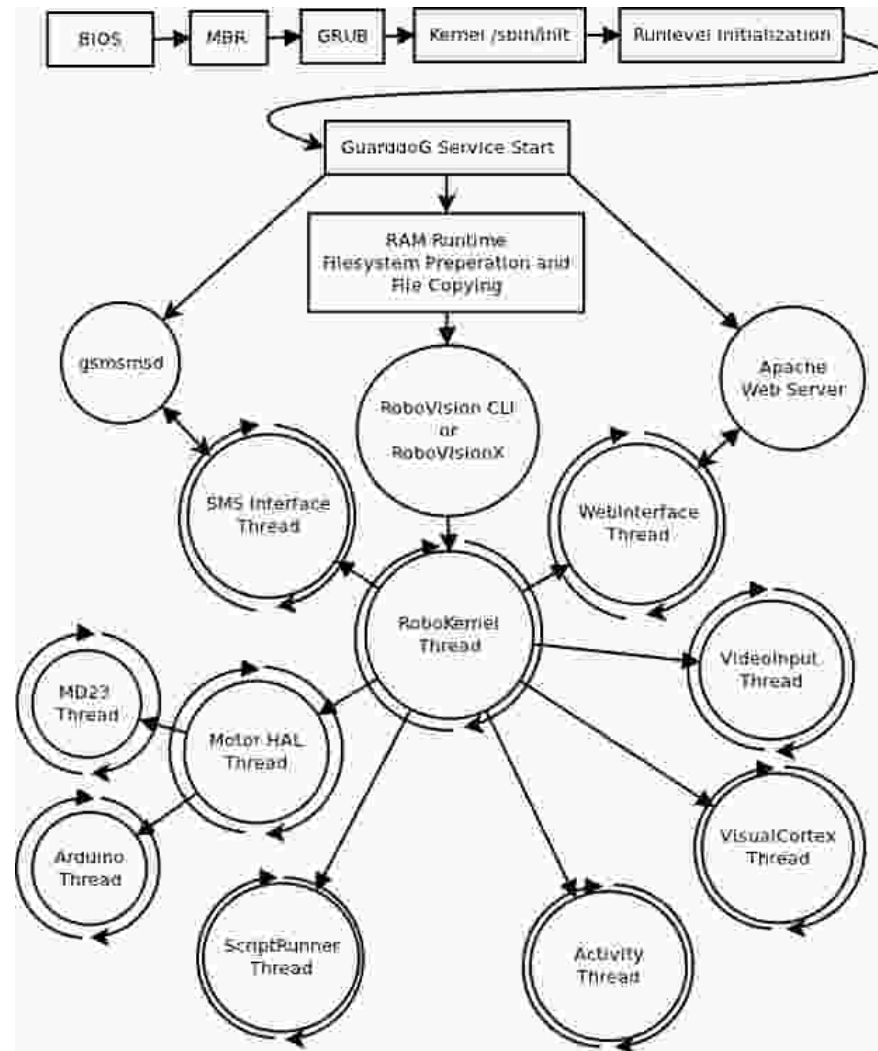
Αρχιτεκτονική του Software



Connection Diagram



GuarddoG Startup!



Το κάθε module έχει σαφώς καθορισμένη λειτουργία

Το κάθε ένα από τα modules εκτελεί μια σχετικά απλή ξεχωριστή λειτουργία , με το δικό του tester και lib , όλα μαζί κάνουν όμως κάτι πολύ πιο περίπλοκο

Video Input

Visual Cortex

World Mapping

RVKnowledge base

Motor HAL

RoboKernel

RoboVisionX

RoboVisionCLI

Όλο το project είναι γραμμένο σε C (το GUI σε C++) και είναι statically linked για λόγους απόδοσης ..

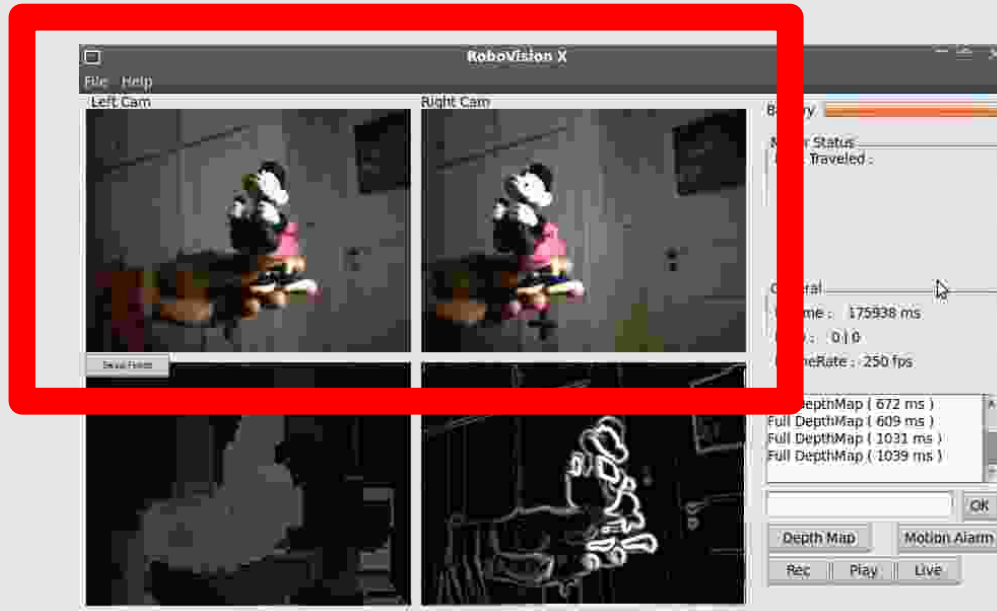
Πρόβλημα #0



Έχουμε 2 κάμερες (που βγάζουν δισδιάστατη εικόνα) και θέλουμε να σχηματίσουμε μια τρισδιάστατη αναπαράσταση του χώρου

Πρώτα απο όλα θα πρέπει να μπορούμε να λάβουμε input από τις κάμερες!

Video Input

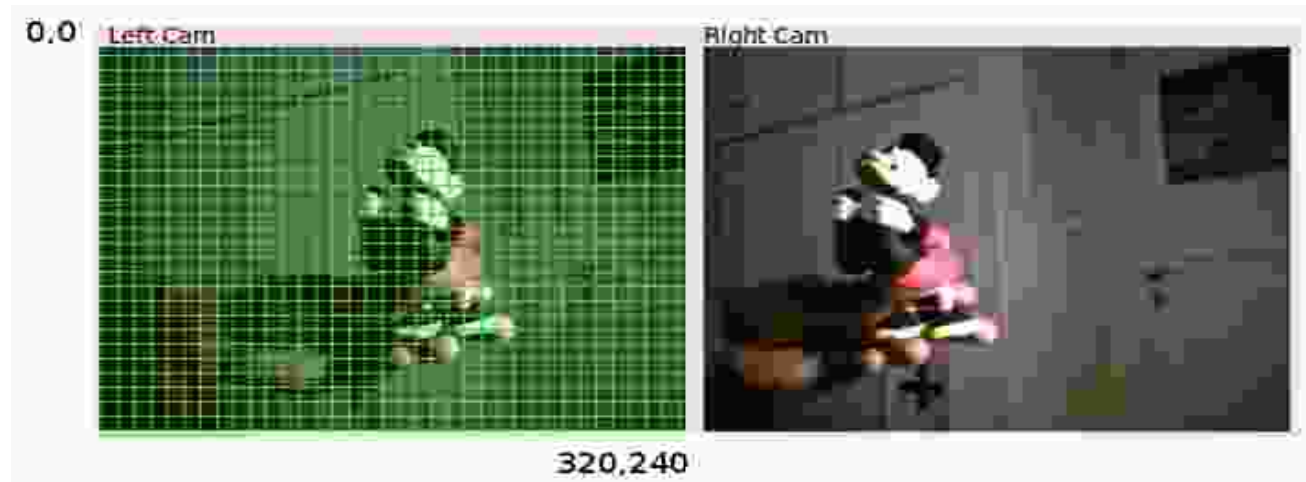


Αναλαμβάνει να μεταφέρει arrays με την εικόνα που βλέπουν οι 2 webcams

Σαν βιβλιοθήκη μπορεί κάποιος να το χρησιμοποιήσει για οποιοδήποτε project

Video Input

Πως αναπαριστάται μια εικόνα?

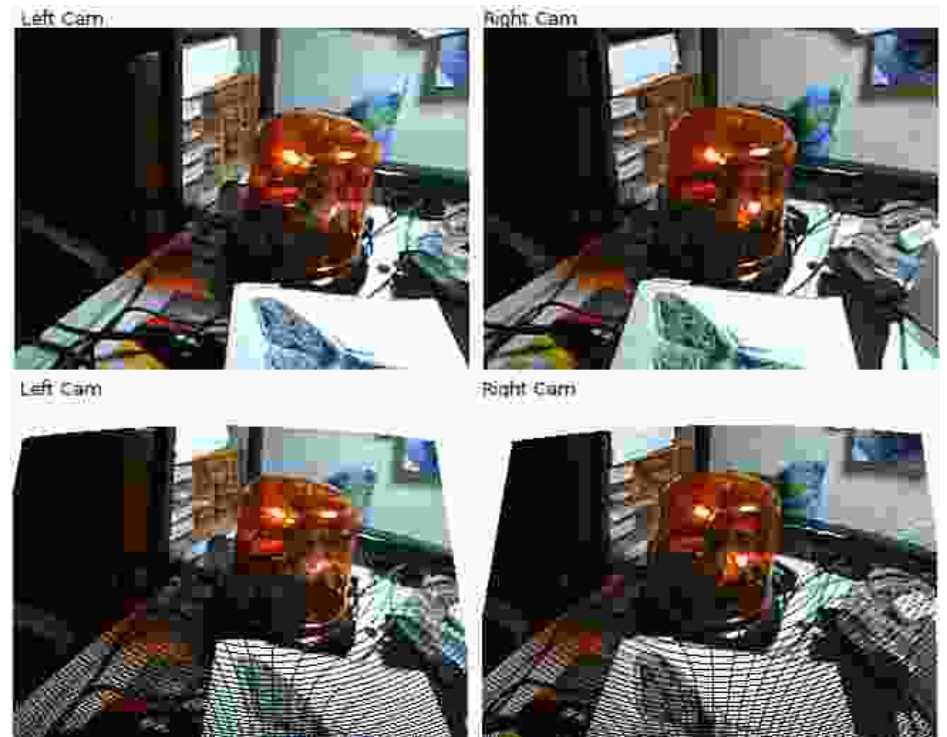


R	G	B	R	G	B
224	245	100	81	216	229
249	10	152	238	77	206
150	111	70	184	123	244
85	136	107	14	9	100
237	249	255	235	41	142
205	142	176	71	145	224
38	255	201	205	133	178
239	92	149	217	9	23
56	201	32	54	209	154
195	145	96	85	21	190
187	202	222	212	244	177
117	102	109	89	15	167
200	249	117	137	30	190
191	54	168	70	107	109
215	57	31	143	65	4
88	116	83	101	179	122

Ένα array από $320 * 240 * 3$ bytes = 225KB

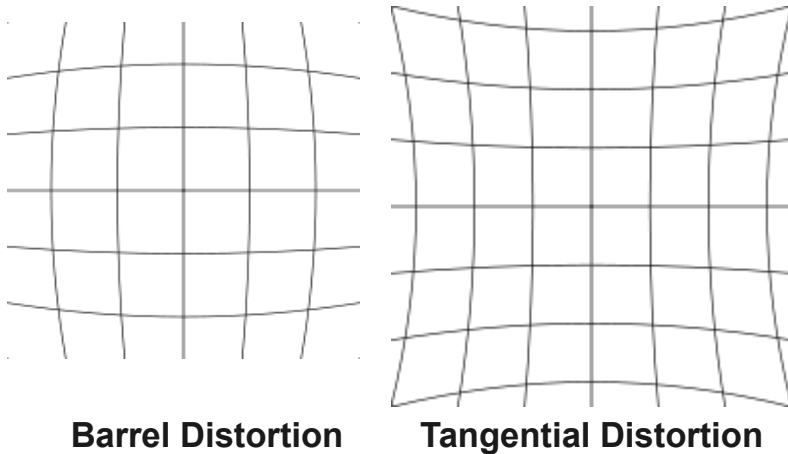
Video Input

- Η εικόνα που πήραμε αλλοιώνει την πραγματικότητα λόγω εργοστασιακών σφαλμάτων της κάθε κάμερας!



Camera distortions

Radial Distortions (Lens)



- Δυο είδη παραμόρφωσης τα οποία συνδυάζονται..!
- Για να τα καταπολεμήσουμε χρησιμοποιούμε γνωστά σχήματα και παρατηρούμε πως παραμορφώνονται σαν είδωλα από τις κάμερες.

Tangential Distortions (Assembly)

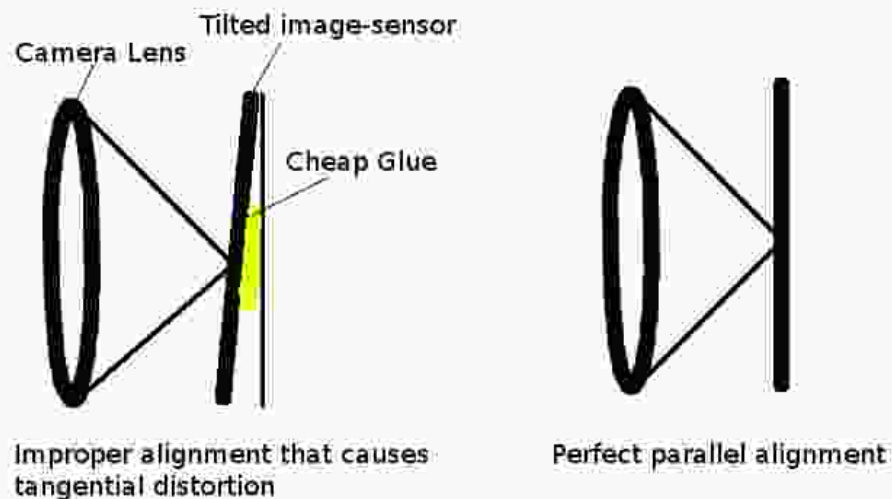
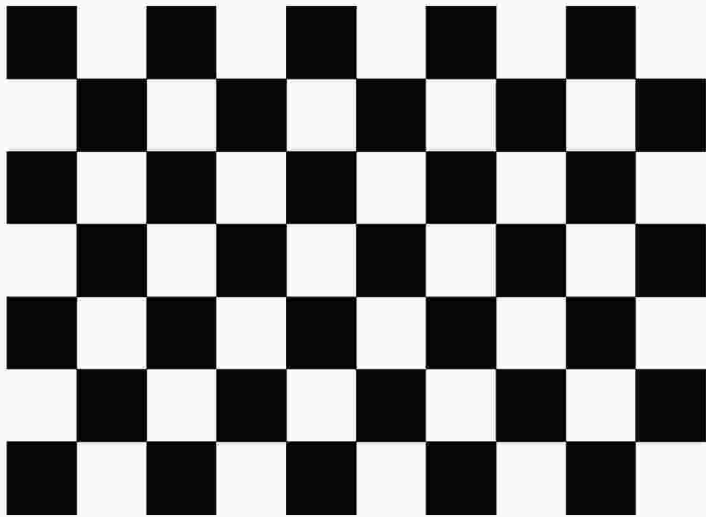


Image Rectification



Η μέθοδος που χρησιμοποιείται (Zhang / Sturm , συνήθης σε εφαρμογές με OpenCV) προϋποθέτει ένα εκτυπωμένο grid από τετράγωνα γνωστού μεγέθους και πλήθους. (στην εικόνα 10x7)

Οι ακμές εντοπίζονται και μετράται η απόκλιση ανάλογα με την απόσταση από το κέντρο της κάμερας (το οποίο δεν παραμορφώνεται)

Στην διαδικασία δίνουμε :

- skew coefficient (γ) usually zero
- principle point or image center (C_x , C_y)
- focal point (F_x , F_y) multiplied by a number that scales from pixels to distance (and is defined by the size of a pixel in the image sensor) .

Και μας δίνει :

- coefficients for radial distortion (k_1 , k_2 , k_3)
- coefficients for tangential distortion (p_1 , p_2)



Image Resectioning

Οι τιμές που λαμβάνουμε χρησιμοποιούνται στον παρακάτω μετασχηματισμό συντεταγμένων

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

$$\begin{pmatrix} x \\ y \\ z \end{pmatrix} = R \begin{pmatrix} X \\ Y \\ Z \end{pmatrix} + t$$

$$x' = x/z$$

$$y' = y/z$$

$$r^2 = x'^2 + y'^2$$

$$x'' = x'(1 + k_1 r^2 + k_2 r^4 + k_3 r^6) + 2p_1 x' y' + p_2 (r^2 + 2x'^2)$$

$$y'' = y'(1 + k_1 r^2 + k_2 r^4 + k_3 r^6) + p_1 (r^2 + 2y'^2) + 2p_2 x' y'$$

$$u = f_x x'' + c_x$$

$$v = f_y y'' + c_y$$

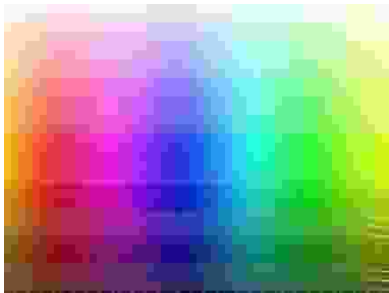


Mapping each of the x,y to u,v their real position

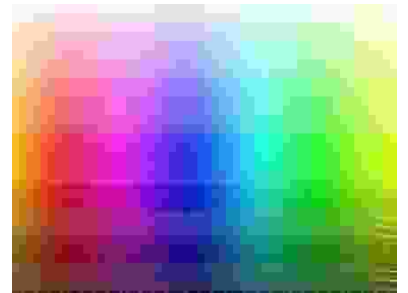
Video Input

Στόχος του Video Input δεν είναι επεξεργασία εικόνας , απλά εξαγωγή και μεταφορά της..

Για να βρούμε το χρώμα του pixel X,Y κοιτάμε στο picture array ως εξής



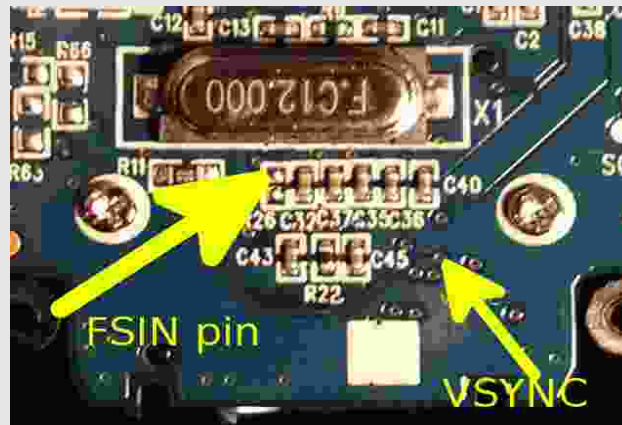
```
picture = GetFrame(0);
```



```
picture[ Y*3*320 + X*3 ] <- Red (0-255)  
picture[ Y*3*320 + X*3+1 ] <- Green (0-255)  
picture[ Y*3*320 + X*3+2 ] <- Blue (0-255)
```

Video Input

Small hardware based camera synchronization problems λόγω ανυπαρξίας κάποιου hardware clock can be improved using FSIN VSYNC pins



Κατα τα άλλα χαμηλό overhead , κοντά στο σύστημα , κυρίως hardware θέματα

(USB controller / Webcam Driver κτλ)



Πρόβλημα #0



- Συνεχόμενο stream απο εικόνες
- Συγχρονισμένες
- Η εικόνα αναπαριστά την πραγματικότητα χωρίς αλλοιώσεις

Πρόβλημα #1



Έχουμε 2 κάμερες (που βγάζουν το δισδιάστατο είδωλο της σκηνής που βλέπει το ρομπότ) και θέλουμε να σχηματίσουμε μια τρισδιάστατη αναπαράσταση του χώρου

Θα πρέπει να μετασχηματίσουμε την σειρά 2 δισδιάστατων pixels εικόνων σε 3D points ή voxels ..!

Μέχρι τώρα..



Έχουμε μια συνεχόμενη ροή εικόνας από 2 διαφορετικές οπτικές γωνίες και θέλουμε να μετασχηματιστεί σε πληροφορία τρισδιάστατου χώρου..

Ιδανικά θα θέλαμε να συμπεριφερθούμε στις 2 εικόνες σαν μεταβλητές που τις τοποθετούμε σε ένα μαύρο κουτί και μας εξάγει μια τρίτη εικόνα με πληροφορία βάθους..

Visual Cortex



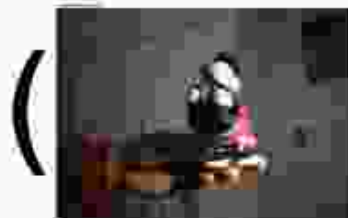
- Ουσιαστικά “δέχεται” pointers από frames
zero-copy (1 copy βασικά)
- Έχει ένα ripelining φίλτρων που τους εφαρμόζει για να μην υπάρχουν περιττές επαναλήψεις διαδικασιών
- **Εξάγει frames τα οποία είναι μετασχηματισμός των frame εισόδου..**

sobel()

=



disparity
map



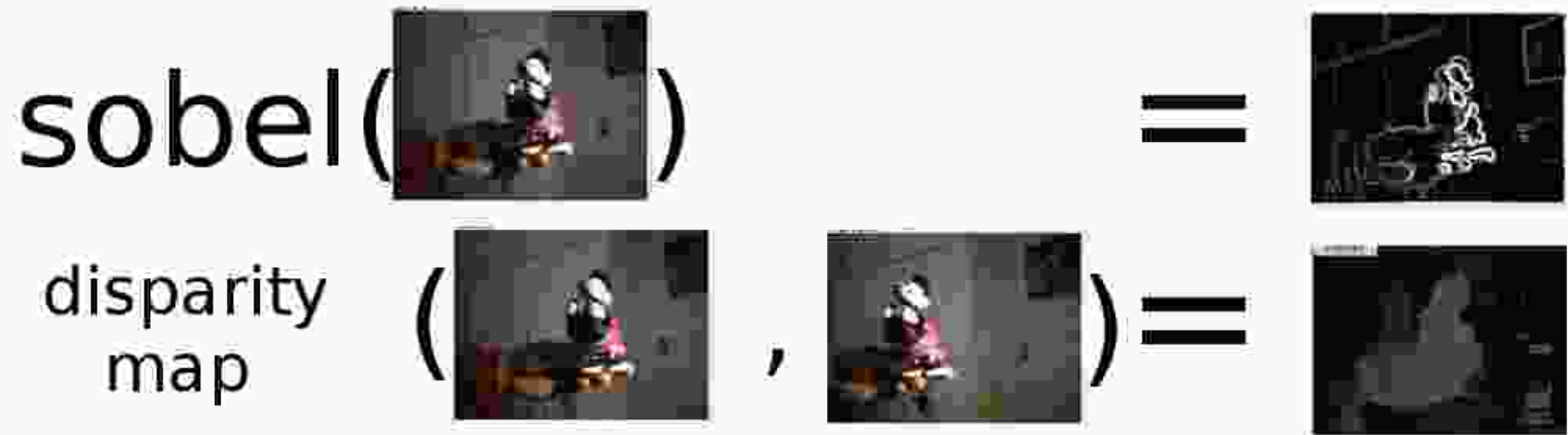
,



=



Visual Cortex



Αντί για την “εικόνα” περνάμε έναν pointer !
Αλλά για να καταφέρουμε να βρούμε το βάθος πρέπει να μετασχηματίσουμε τις πληροφορίες σε πιο “βολική μορφή”

```
SobelFromSource(video_register[LEFT_EYE],video_register[LEFT_SOBEL],320,240);
```

Αυτό είναι το πρώτο ουσιαστικά..

Visual Cortex

Ένα σύστημα με video registers και φίλτρα

Sobel Edge Detection
Gaussian Blurring Images
Image/Patch Histograms
Image/Patch Comparison
Tracking Changes between frames
Palette reductions
Disparity Mapping

SIFT / SURF (μέσω OpenSURF)
Face Detection (μέσω Fdlib, OpenCV)
Object Detection (στο μέλλον)

Μπορείτε να ψάξετε το κάθε buzz-word στο internet τα τελευταία
δύο είναι implemented μέσω άλλων βιβλιοθηκών

Visual Cortex



Παράδειγμα implemented φίλτρου :
Sobel Edge Detection

Αναγνώριση ακμών , υπολογίζοντας
την παράγωγο αλλαγής χρώματος..

Με απλά λόγια : εκεί που αλλάζει
έντονα το χρώμα επιστροφή άσπρο ,
αν δεν αλλάζει καθόλου μαύρο
ενδιάμεσες αλλαγές γκρι κτλ..

Αντίστοιχα φίλτρα blur κτλ είναι πολύ
απλά , αλλά θα σας τα αναφέρω
περιληπτικά καθώς είναι τα βασικά
building blocks για την διαδικασία..

```
BOOLEAN Sobel(unsigned char * image,int image_x,int image_y)
{
    unsigned int x=0,y=0;
    unsigned int x1=1,y1=1,x2=image_x,y2=image_y;

    if (image==0) { return(0); }

    unsigned char *proc_image;
    //proc_image = new unsigned char [ image_x * image_y * 3 ];
    proc_image = ( unsigned char * ) malloc ( sizeof(unsigned char) * image_x * image_y * 3 );

    BYTE *px;

    BYTE *r;
    BYTE *g;
    BYTE *b;

    BYTE p1=0,p2=0,p3=0,p4=0,p5=0,p6=0,p7=0,p8=0,p9=0;

    .....
```

Visual Cortex

Φίλτρα εξεργασίας εικόνας **πολύ συνοπτικά**



Gaussian Blur



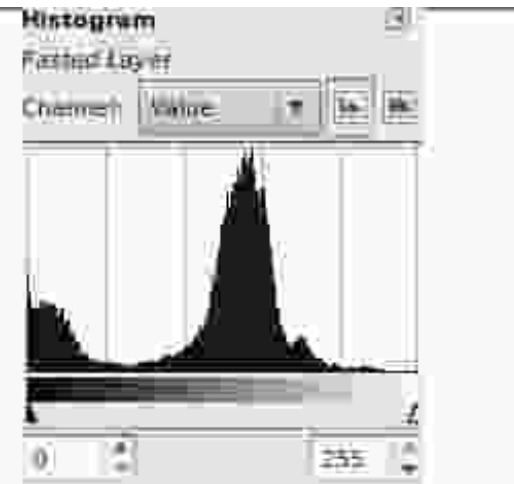
Monochrome

Visual Cortex

Φίλτρα εξεργασίας εικόνας **πολύ συνοπτικά**



Sobel Edge Detection



Histograms

Visual Cortex

Φίλτρα εξεργασίας εικόνας **πολύ συνοπτικά**



Palette Reduction



Flood Fill

Visual Cortex

Filters as Convolution Matrices



3X3 Convolution Kernel
Divisor 9

As the anchor of the kernel passes from each element of the image array the value (marked blue) gets replaced by the addition of the neighboring elements multiplied with the according kernel element.

$$H(x, y) = \sum_{i=0}^{H-1} \sum_{j=0}^{W-1} I(x+i-u, y+j-v) K(u, v)$$

The anchor element on the light intensities array will become

$(1 \times 90 + 1 \times 80 + 1 \times 70 + 1 \times 90 + 1 \times 80 + 1 \times 70 + 1 \times 90 + 1 \times 80 + 1 \times 70) / 9$ which is 80

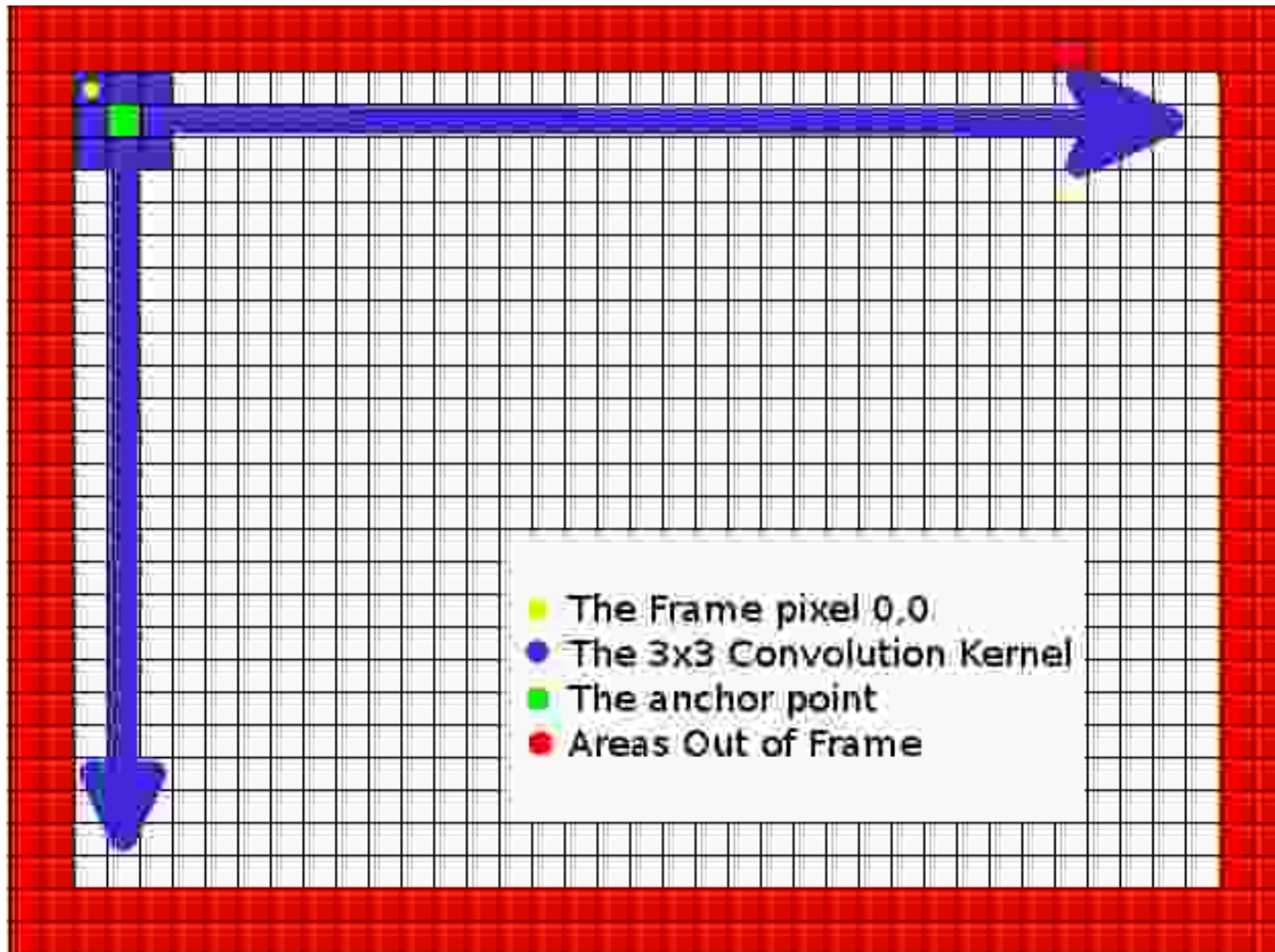
9 x 6 Original Light Intensities Captured



An important thing to be noted is that values on the edges of the array (marked orange) can not be correctly calculated as not all neighboring elements exist, common solution for this is "imagining" that there are zero elements when an element does not exist, using a different divisor to compensate for the missing elements or skipping the elements that can not be calculated correctly.

Visual Cortex

Filters as Convolution Matrices



Visual Cortex

Filters as Convolution Matrices

GAUSSIAN BLUR

$$\begin{bmatrix} 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \\ 1 & 1 & 1 \end{bmatrix}$$

Divisor 9



SOBEL DERIVATIVE

$$\begin{bmatrix} 1 & -2 & 1 \\ 2 & -4 & 2 \\ 1 & -2 & 1 \end{bmatrix}$$

Divisor 1



SECOND-ORDER DERIVATIVE

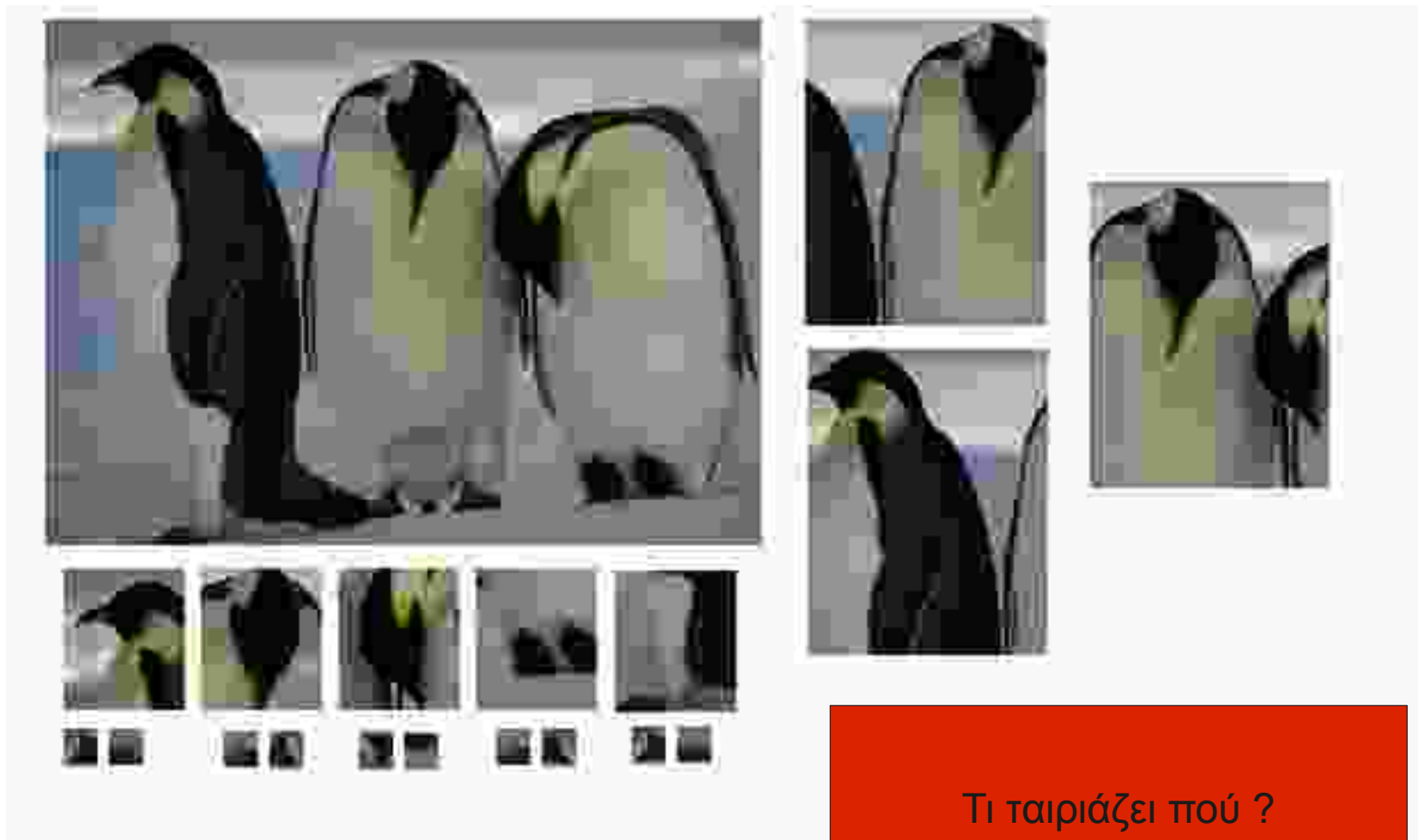
$$\begin{bmatrix} -1 & 0 & 1 \\ 0 & 0 & 0 \\ 1 & 0 & -1 \end{bmatrix}$$

Divisor 3

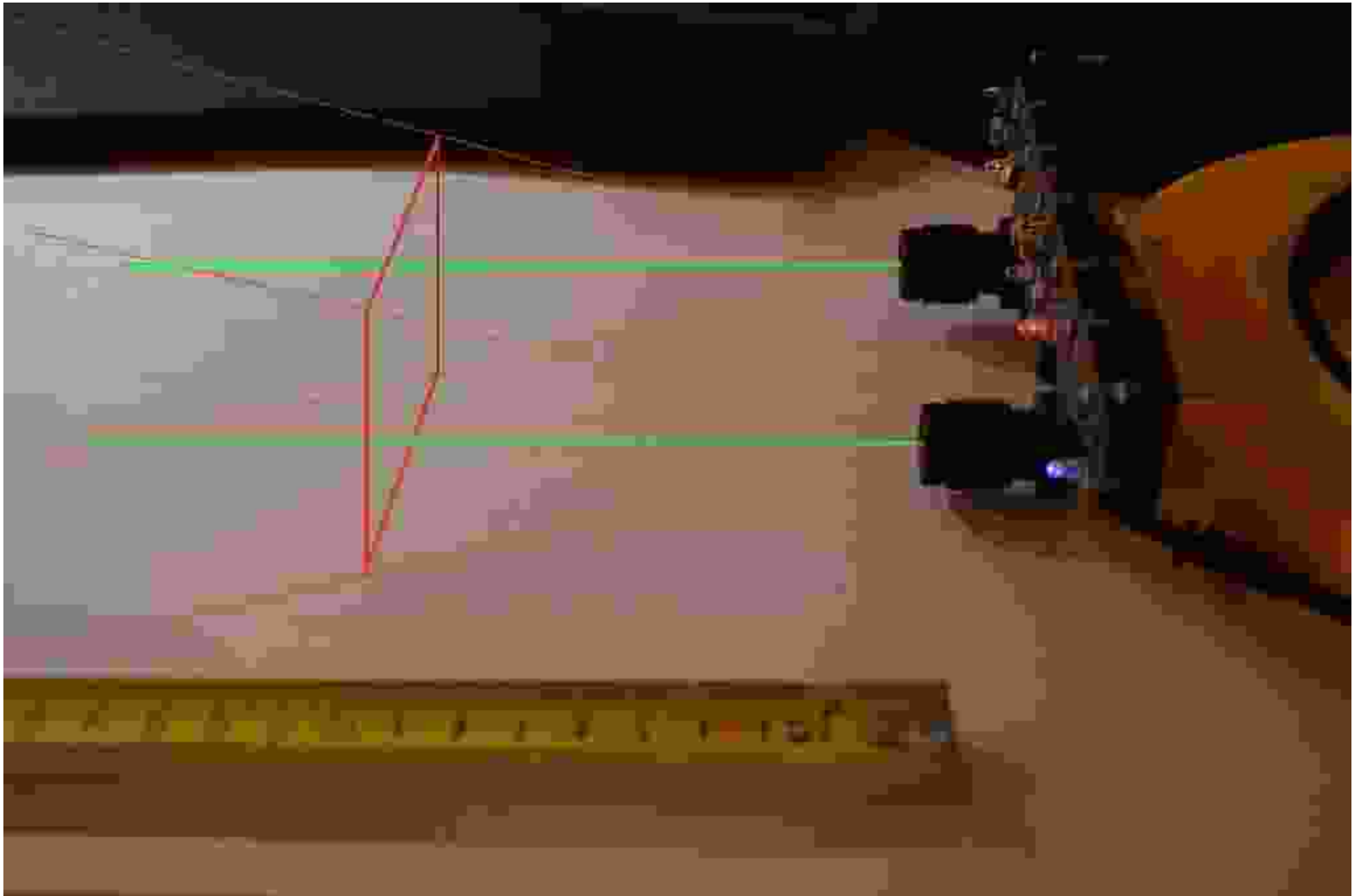


Visual Cortex

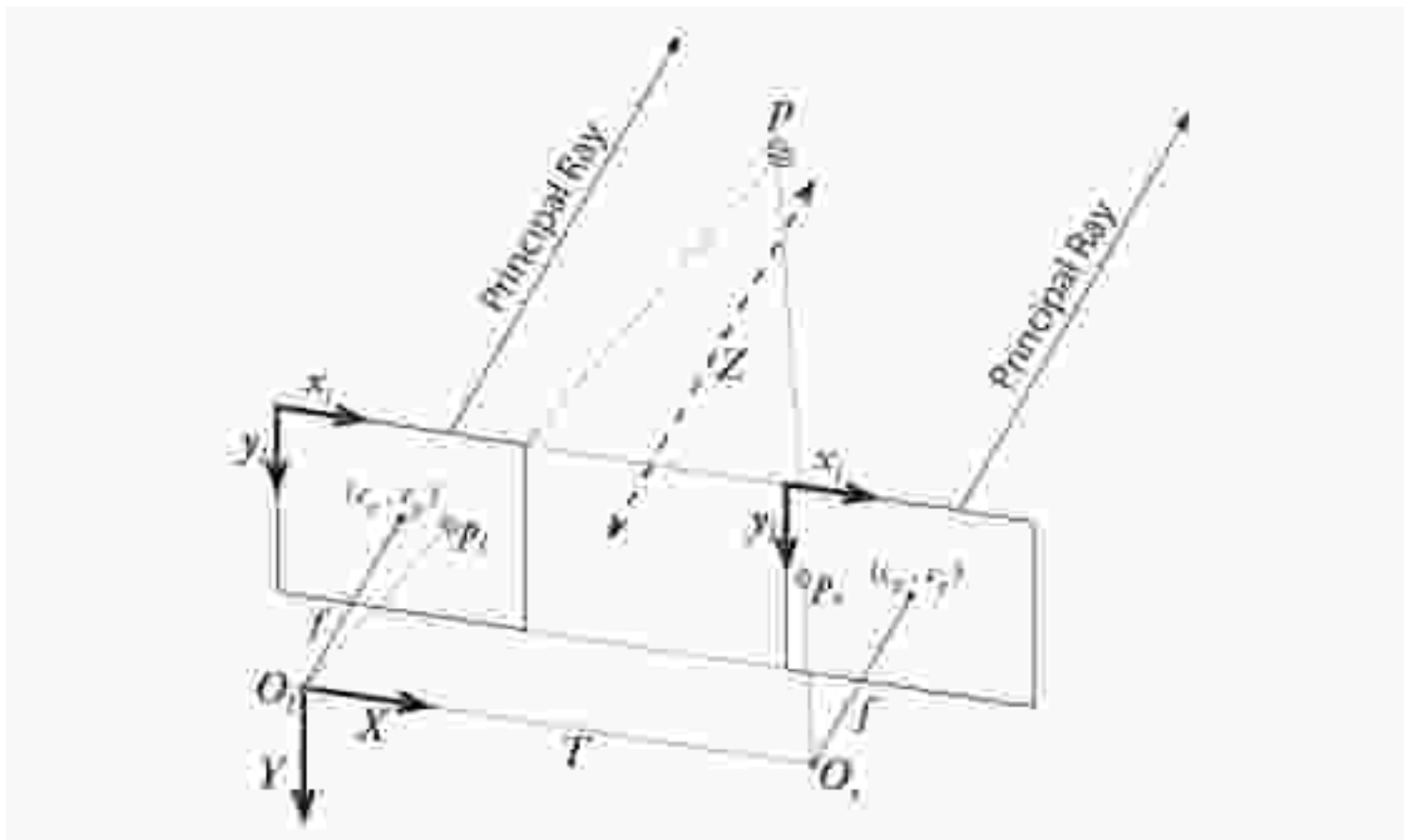
Κυρίως πρόβλημα Patch Matching!



Visual Cortex



Visual Cortex



Προσπαθούμε να κάνουμε match το P από την αριστερή στην δεξιά κάμερα
 P_l με P_r

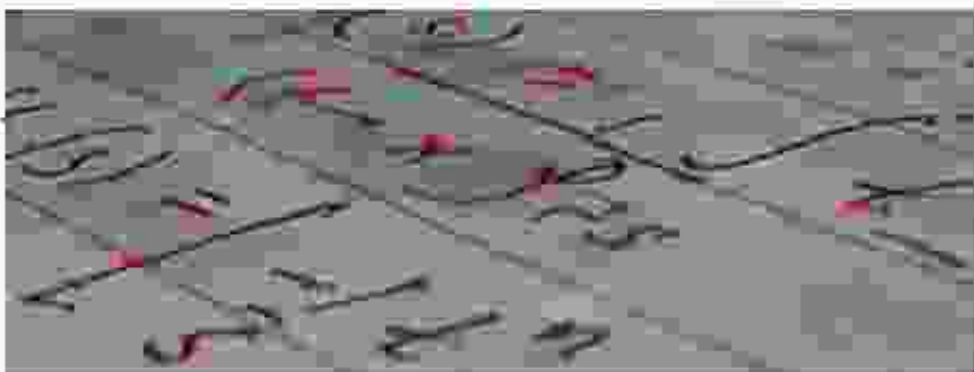
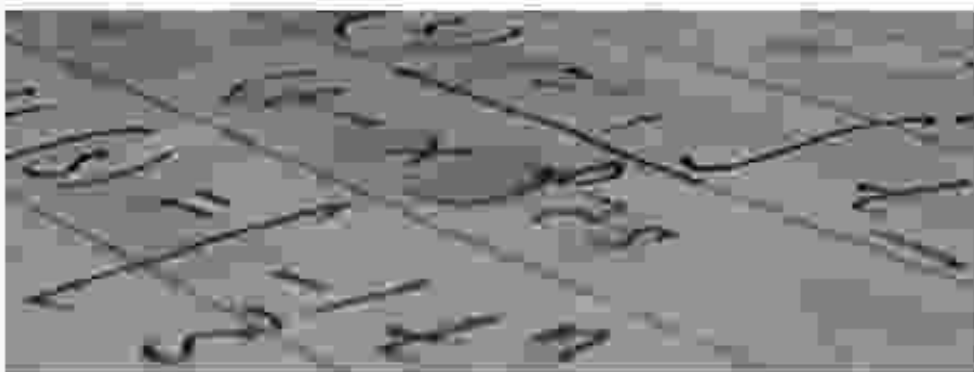
Visual Cortex

Τα ίδια αντικείμενα με :

- * Ελαφρώς διαφορετική γωνία στον χώρο
- * Στον άξονα του χρόνου
- * Ανάλογα με τον φωτισμό
- * Ηλεκτρομαγνητικό Θόρυβο στο CMOS
- * Απόσταση από το focal point
- * Lens Imperfections

Έχουν πολύ διαφορετική απεικόνιση !

Feature Detection



Common feature detectors and their classification:

Feature detector	Edge	Corner	Blob
Canny	X		
Sobel	X		
Harris & Stephens / Plessey	X	X	
SUSAN	X	X	
Sin & Tamari		X	
Level curve curvature		X	
FAST		X	
Laplacian of Gaussian		X	X
Difference of Gaussians		X	X
Determinant of Hessian		X	X
MSER			X
PCER			X
Grey-level blobs			X

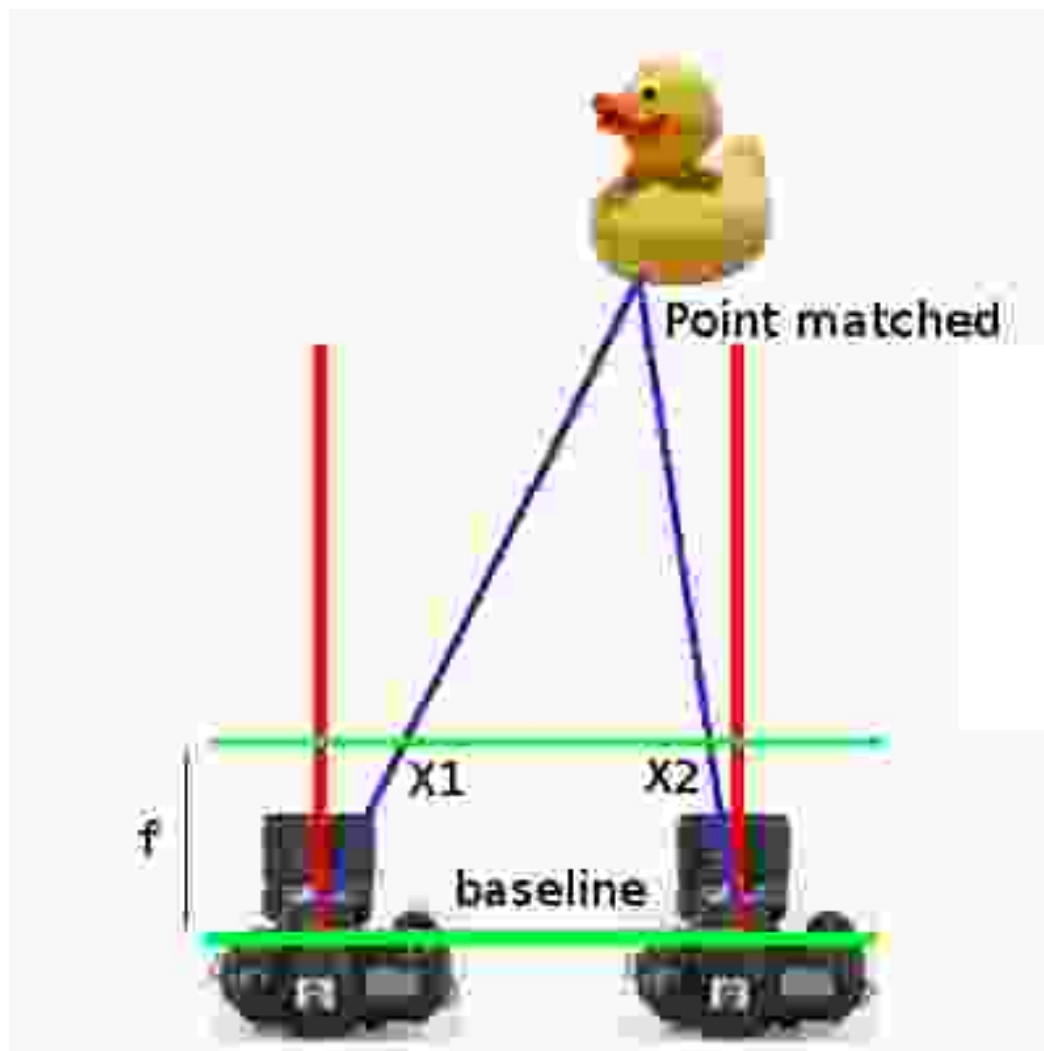
Περιορισμένοι Πόροι

Intel Celeron : 1.2Ghz , 512 MB Ram , 800FSB



- Ανάγκη για μια όσο το δυνατόν απλούστερη υπολογιστικά διαδικασία
- Οι 2 κάμερες είναι τοποθετημένες παράλληλα και μπορούμε να “εκμεταλλευτούμε” το context αυτό , ώστε να έχουμε κάποιο feasible αποτέλεσμα!

Στερεοσκοπία

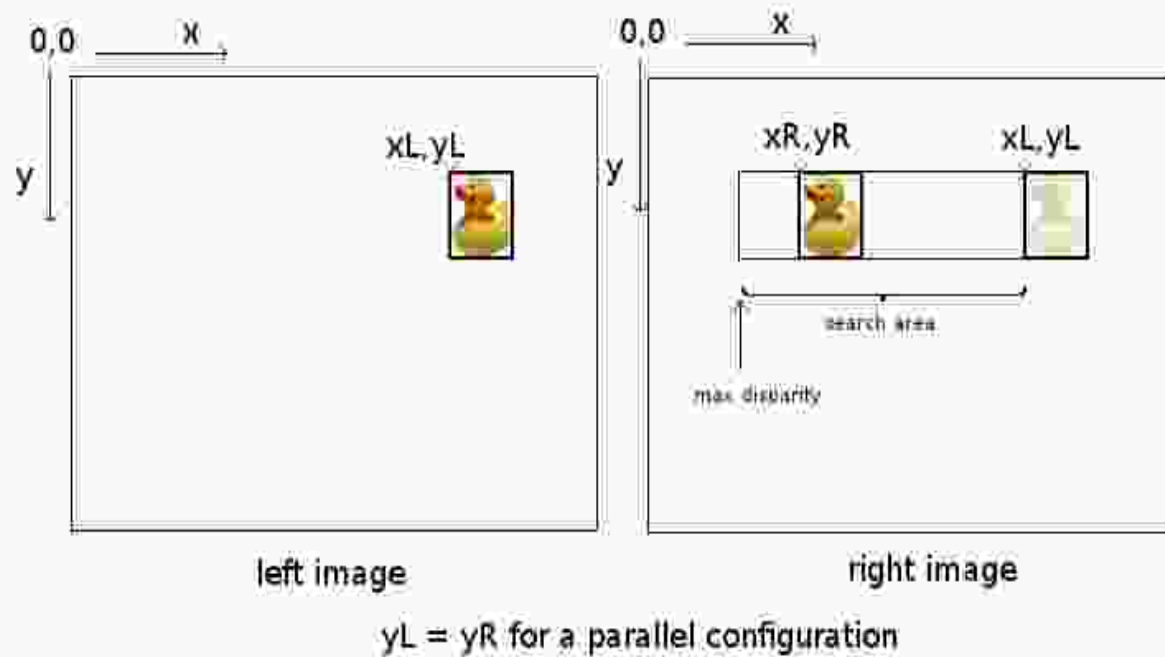
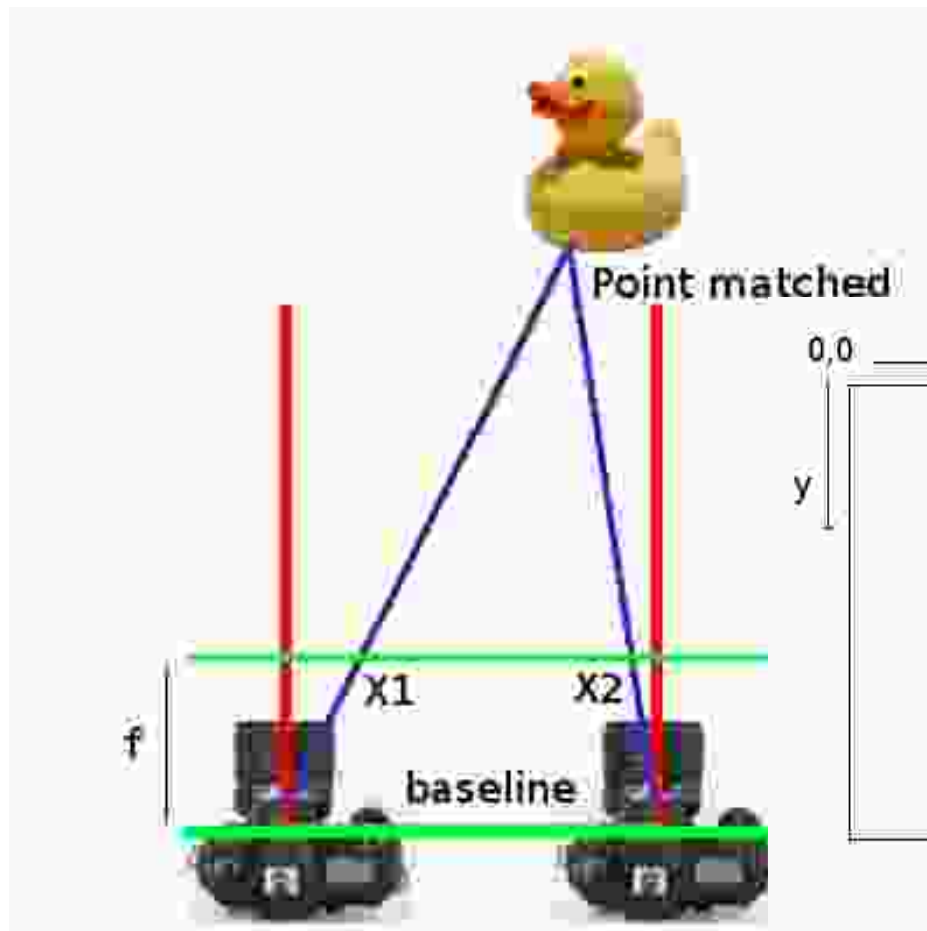


$$Z = (\text{baseline} * f) / (X1 - X2)$$

$$X = X1 * Z / f$$

$$Y = Y1 * Z / f$$

Στερεοσκοπία



Visual Cortex

Disparity Mapping - VisualCortex/DisparityDepthMap.c

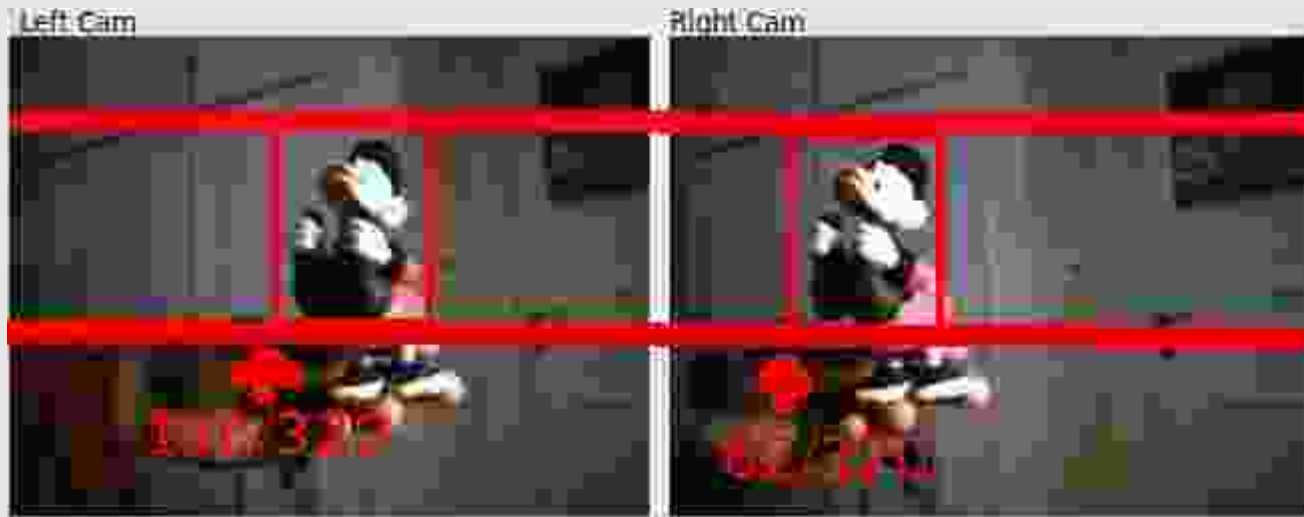
Βασική ιδέα , οι κάμερες κοιτάζουν παράλληλα αρα στον άξονα Y (ύψος) έχουμε ακριβώς ίδια σημεία , στον άξονα X όσο μεγαλύτερη η απόσταση , τόσο πιο κοντά

Συγκρίνουμε Patches , μετράμε τις αποστάσεις

Γενικά για μέγεθος Patch 30x50 πχ έχουμε

Για κάθε x από 1 έως 320 αριστερά , 320 συγκρίσεις στην χειρότερη με δεξιά

X
→



$$136 - 62 = \text{distance } \underline{\text{"74"}}$$

σημαίνει ότι είναι γύρω στα 28-28.5 cm μακριά από το ρομπότ στο συγκεκριμένο screenshot !

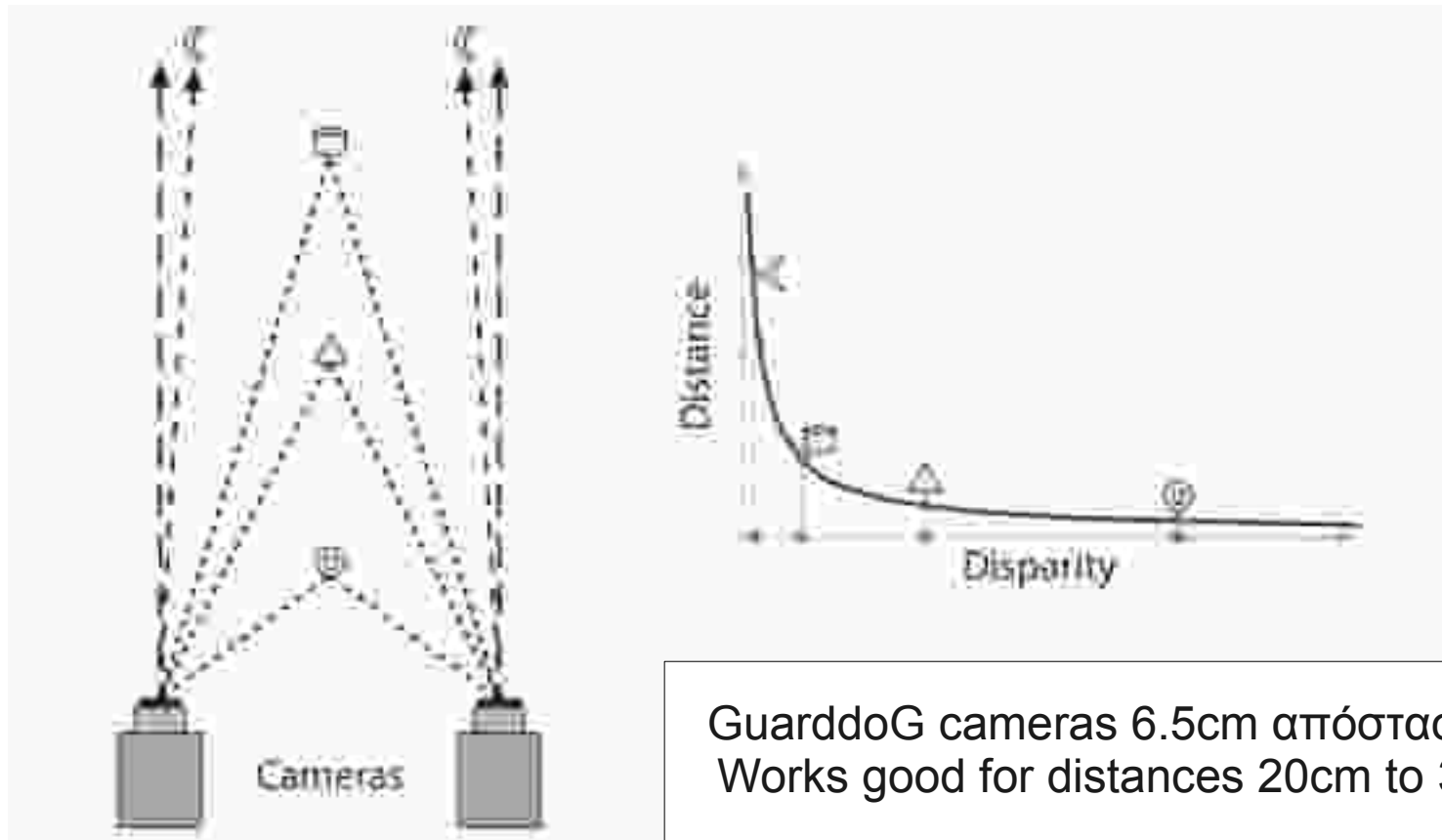
Visual Cortex

Εμπειρικές μετρήσεις



Με τις κάμερες μου (φακούς/παραμορφώσεις κτλ) σε απόσταση 6 cm
21cm = 92 , 22cm = 88 , 23cm = 87 , 24cm = 83 , 25cm = 82 , 26cm = 79
27cm = 77 , 28cm = 75 , 29cm = 71 , 30cm = 70 κτλ κτλ κτλ

Visual Cortex

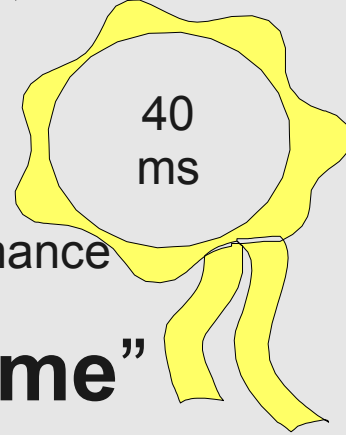


GuarddoG cameras 6.5cm απόσταση..
Works good for distances 20cm to 3m

(Εσωτερικοί χώροι)

Visual Cortex

Seal of
quality
performance



Για να γίνεται το disparity mapping “**realtime**”
θέλουμε να παίρνει στην χειρότερη περίπτωση
40ms το κάθε scan($25 \times 40 = 1000 \text{ ms}$, **25 fps**)

Κάθε operation είναι σύγκριση δύο 30x50 patches
Το GuarddoG πετυχαίνει περίπου **100-300 ms** ανάλογα με
τον υπολογιστή που τρέχει τον RoboKernel και τον φωτισμό
του χώρου στον οποίο κινείται

1 *
8 *
24 *

$$\begin{aligned} 320 \times 320 \times 240 / 40 &= 24576000 / 40 = \mathbf{614400 \text{ operations / ms}} \\ 640 \times 640 \times 480 / 40 &= 196608000 / 40 = \mathbf{4915200 \text{ operations / ms}} \\ 1024 \times 1024 \times 768 / 40 &= 805306368 / 40 = \mathbf{20132659 \text{ operations / ms}} \end{aligned}$$

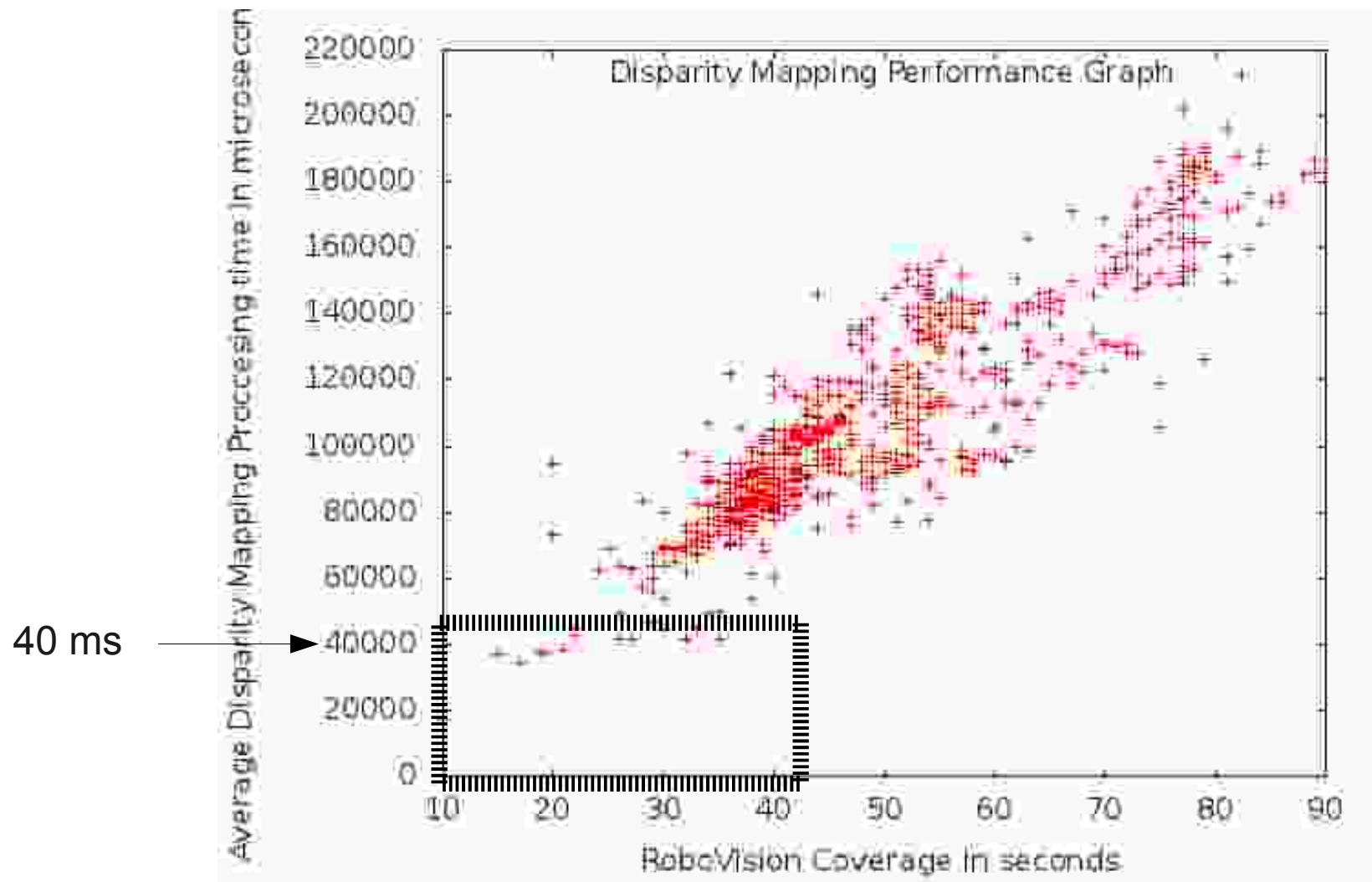
...

...

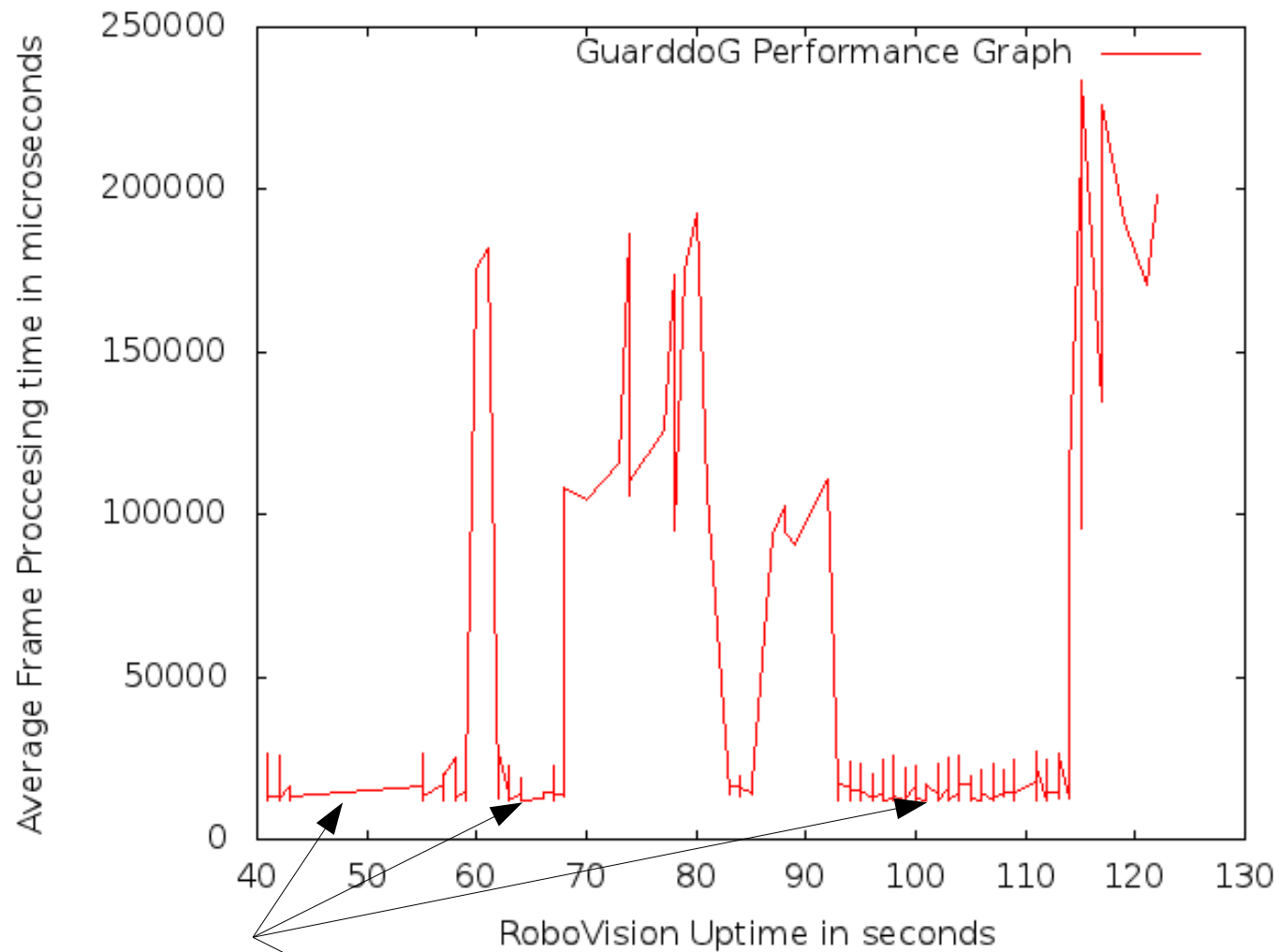
$$1920 \times 1920 \times 1024 / 40 = 3774873600 / 40 = \mathbf{94371840 \text{ operations / ms}}$$

110 *

Visual Cortex



Visual Cortex



No scene changes , saving CPU time and power

Visual Cortex

Σε περίπτωση που είχα ειδικό εξοπλισμό και όχι off-the shelf cameras

(Ακραίο παράδειγμα Large Hadron Collider shoots 60 megapixel photos at 40 million frames per second.)

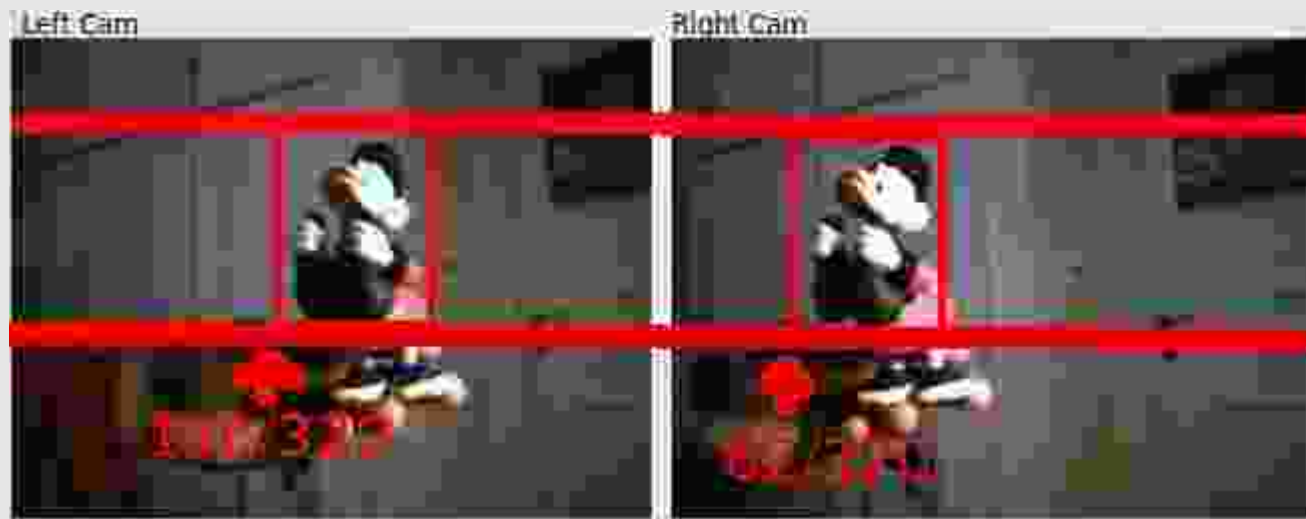
60 MP @ 40.000.000 fps >> 0.1 MP @ 25 fps

Ένα ταχύτερο framerate και η μεγαλύτερη εικόνα θα βοηθούσε πολύ περισσότερο για ένα ακριβές αποτέλεσμα

Οι νέες κάμερες έχουν 320x240 @ 120 fps

Επίσης θα έπρεπε να γίνεται ακόμα πιο γρήγορα η όλη διαδικασία!!

Visual Cortex



Βελτιώσεις :

Για κάθε αριστερό X , comparison δεξιά μέχρι το X αντί για το 320
Histogram Comparison Before Patch Comparison (faster candidate discarding)
Αντί για κάθε X, Y comparison για κάθε X/detail , Y/detail
Thresholding για γρήγορη απόρριψη
Multiple level comparison (διαφορετικά patch sizes , πυραμίδες)
Normalization

... Και άλλα ...

Visual Cortex

My Patch Matching Function Input & Calling it

```
unsigned int inline ComparePatches  
(  
    struct ImageRegion source_block,  
    struct ImageRegion target_block,  
    unsigned char *left_view,  
    unsigned char *right_view,  
    unsigned char *left_gauss_sobel,  
    unsigned char *right_gauss_sobel,  
    unsigned int best_score  
)
```

Visual Cortex

My OLD :P Patch Matching Function

Είναι “καλός” αλγόριθμος καθότι συγκρίνει κυρίως τις ακμές μεταξύ τους αλλά παίρνει υπ' όψην και το χρώμα του patch οπότε βελτιώνει το αποτέλεσμα και πρακτικά δουλεύει..

```
ScoreThreshold = 30000 // για παράδειγμα
```

```
If ( ScoreThreshold > best_score ) { ScoreThreshold = best_score; }
```

```
matching_score=0; // ( lower is better )
```

```
For each pixel of patch1,patch2
```

```
{
```

```
  If difference of patch1.sobel[pixel] and patch2.sobel[pixel] > 15 then sobel_mismatch=1;
```

```
  If difference of patches < 40 and both patches > 30 then sobeled = 1;
```

```
  matching_score += color_difference_of(patch1.sobel[pixel],patch2.sobel[pixel])
```

```
  matching_score += sobel_difference_of(patch1.sobel[pixel],patch2.sobel[pixel])
```

```
  If ( sobel_mismatch ) matching_score +=
```

```
    sobel_difference_of(patch1.sobel[pixel],patch2.sobel[pixel]) * 8
```

```
  If ( matching_score > ScoreThreshold ) break;
```

```
}
```

```
return matching_score;
```

Visual Cortex

Using Histograms to Speed up Patch Matching

Λόγω της επαναληπτικής φύσης της διαδικασίας κυρίως στην δεξιά εικόνα τα ίδια blocks περνιούνται ξανά και ξανά και ξανά για αυτό τον λόγο μια καλή (και γρήγορη όταν υλοποιηθεί) ιδέα για ένα φίλτρο που να γλυτώνει περιττές συγκρίσεις είναι να συγκρίνουμε τον μέσο όρο των καναλιών R G B..!

Μέθοδος summed area table

(την ξανα"εφηύρα" 30 χρόνια μετά από την original εφεύρεση της.. :P)

Έτσι έχοντας για παράδειγμα 2 blocks εικόνων

10 123 165 200 165 123 10	20 140 180 220 180 140 20
10 123 165 200 165 123 10	20 140 180 220 180 140 20
10 123 165 200 165 123 10	20 140 180 220 180 140 20
10 123 165 200 165 123 10	20 140 180 220 180 140 20
10 123 165 200 165 123 10	20 140 180 220 180 140 20
10 123 165 200 165 123 10	20 140 180 220 180 140 20

Median : 113.7

Median : 128.5

Με κατάλληλη υλοποίηση επιταχύνει 10-20% βελτίωση ταχύτητας στο Patch Comparison

Visual Cortex

Using Histograms to Speed up Patch Matching

Η οικονομία γίνεται ως εξής
Όπως είπα και πιο πριν έχουμε RGB bytes

X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	10	123	165	200	165	123	10	X	20	140	180	220	180	140	20	X
X	10	123	165	200	165	123	10	X	20	140	180	220	180	140	20	X
X	10	123	165	200	165	123	10	X	20	140	180	220	180	140	20	X
X	10	123	165	200	165	123	10	X	20	140	180	220	180	140	20	X
X	10	123	165	200	165	123	10	X	20	140	180	220	180	140	20	X
X	10	123	165	200	165	123	10	X	20	140	180	220	180	140	20	X

Σε κάθε μετακίνηση του παραθύρου (patch) απλά προσθέτουμε τους όρους στην άκρη δεξιά πχ και αφαιρούμε τους όρους στην άκρη αριστερά ! Έτσι γλιτώνουμε παρα πολλές πράξεις

Visual Cortex

Using Histograms to Speed up Patch Matching

Η οικονομία γίνεται ως εξής

X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	10	123	165	200	165	123	10		X	20	140	180	220	180	140	20
X	10	123	165	200	165	123	10		X	20	140	180	220	180	140	20
X	10	123	165	200	165	123	10		X	20	140	180	220	180	140	20
X	10	123	165	200	165	123	10		X	20	140	180	220	180	140	20
X	10	123	165	200	165	123	10		X	20	140	180	220	180	140	20
X	10	123	165	200	165	123	10		X	20	140	180	220	180	140	20

Σε κάθε μετακίνηση του παραθύρου (patch) απλά προσθέτουμε τους όρους στην άκρη δεξιά πχ και αφαιρούμε τους όρους στην άκρη αριστερά ! Έτσι γλιτώνουμε παρα πολλούς υπολογισμούς

Visual Cortex

- Το Guarddog κάνει απλώς μια αφαίρεση των 2 histogram αθροισμάτων (δεξιά/αριστερή κάμερα) και αν το αποτέλεσμα είναι μεγαλύτερο από ένα threshold τα απορρίπτει , **δεν τα χρησιμοποιεί ώστε να κάνει matching**, τα χρησιμοποιεί ώστε να αποφύγει περιττά matches , σαν speed boost

Chi-square (method = CV_COMP_CHISQR)

$$d_{\text{chi-square}}(H_1, H_2) = \sum_i \frac{(H_1(i) - H_2(i))^2}{H_1(i) + H_2(i)}$$

For *chi-square*, a low score represents a better match than a high score. A perfect match is 0 and a total mismatch is unbounded (depending on the size of the histogram).

Intersection (method = CV_COMP_INTERSECT)

$$d_{\text{intersection}}(H_1, H_2) = \sum_i \min(H_1(i), H_2(i))$$

For *histogram intersection*, high scores indicate good matches and low scores indicate bad matches. If both histograms are normalized to 1, then a perfect match is 1 and a total mismatch is 0.

Bhattacharyya distance (method = CV_COMP_BHATTACHARYYA)

$$d_{\text{bhattacharyya}}(H_1, H_2) = \sqrt{1 - \sum_i \frac{\sqrt{H_1(i) \cdot H_2(i)}}{\sqrt{\sum_i H_1(i) \cdot \sum_i H_2(i)}}}$$

Visual Cortex

Ευριστικές βελτίωσης

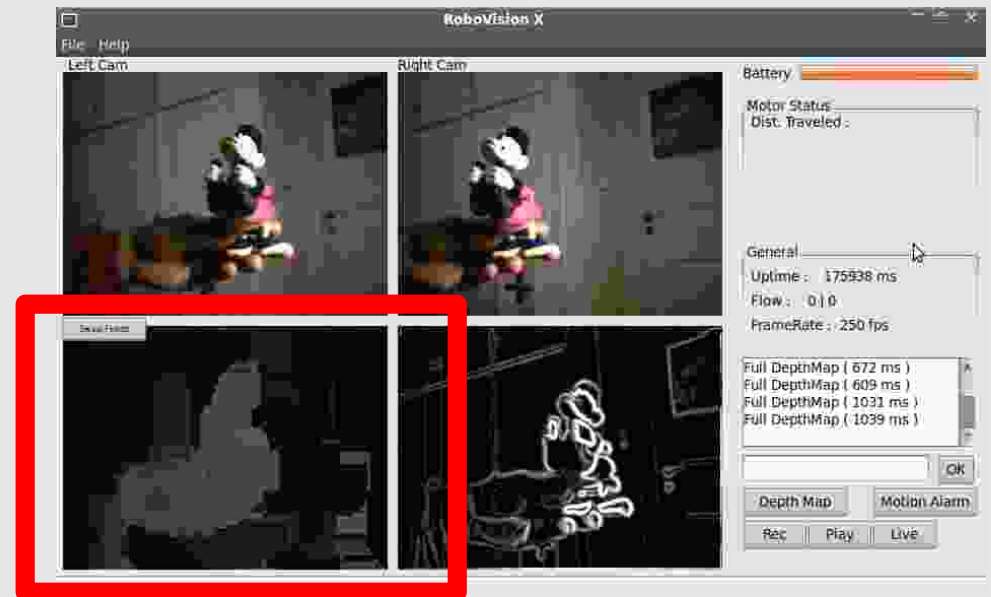
Το αποτέλεσμα από όλες τις παραπάνω διαδικασίες πολύ συχνά έχει κενά σημεία (σημεία μακριά από ακμές), σημεία στα οποία τοπικά λόγω θορύβου μπορεί να υπάρχει κάποια έντονη αιχμή και άλλες ατέλειες.

Για να βελτιωθεί το αποτέλεσμα κάποιες άλλες τεχνικές που εφαρμόζονται είναι :

- Μεταβλητό μέγεθος patch
- Γέμισμα κενών κάθετα , για όσο δεν υπάρχουν ακμές
- “Μαντεψιά” της επόμενης αντιστοίχισης (θεωρόντας ότι συνεχίζει την προηγούμενη)
- Αντιστοίχιση των σημείων που κινούνται μεταξύ τους
- Και άλλα..

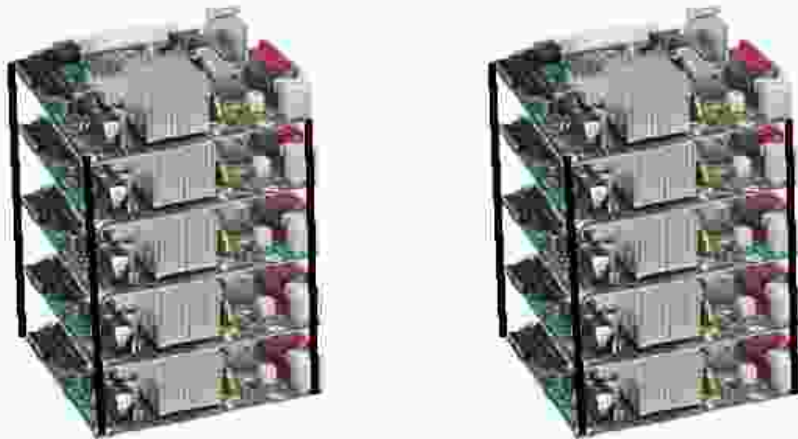
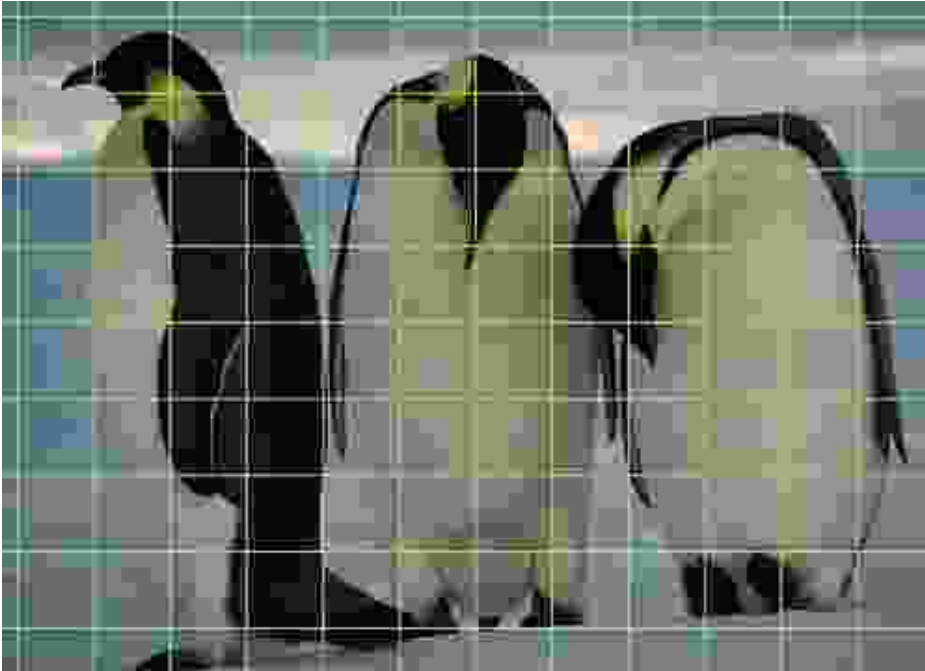
Visual Cortex

- Το αποτέλεσμα των αλγορίθμων του Visual Cortex είναι μια τρισδιάστατη φέτα του κόσμου , με τιμές από 0 (μακριά) έως 320 (θεωρητικό κοντά όριο)
- Συνδυάζοντας την με τις πληροφορίες χρώματος έχουμε ένα 3D ανάγλυφο



Visual Cortex

Disparity Mapping is by its nature a parallel task



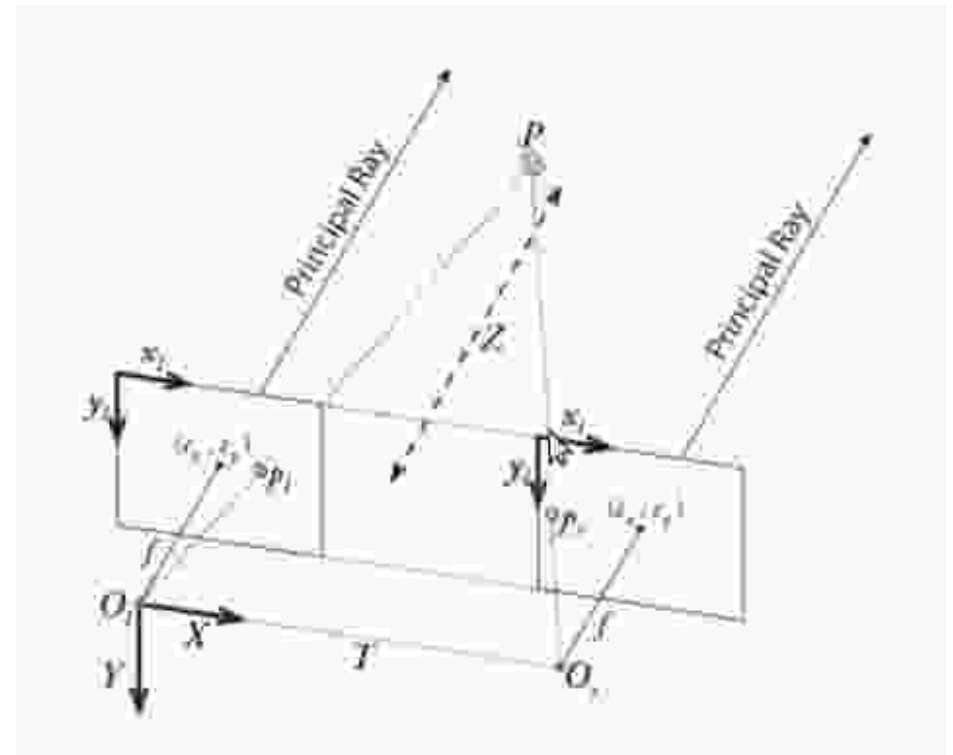
- Μπορούμε να “τεμαχίσουμε” την εικόνα και να δώσουμε τα κομμάτια σε διαφορετικούς επεξεργαστές..
- Το πρόβλημα είναι εκ φύσεως παράλληλης επεξεργασίας
- CPU/(GPU?) task

Disparity Mapping

- Άλλα αξιοσημείωτα implementations για disparity mapping
- Σύγκριση με βάση υπάρχοντα test sets , Tsukuba , Middlebury stereo datasets..

-StereoSGBM ,Hirschmuller

-LibELAS ,Geiger



Disparity Mapping

GuarddoG (traditional) disparity mapping algorithm pseudocode

```
xL_Limit = height
yL_Limit = width
x_step = matching_window_width / detail
y_step = matching_window_height / detail

while ( yL < yL_Limit )
{
    xL = 48; // Starting point , typically 15% of the image size therefore 48 for a 320x240 image
    while ( xL < xL_Limit )
    {
        best_match = Infinity;
        if ( //Filtering low texture areas to reduce errors
            EdgesOnInputWindow(
                xL,yL,
                matching_window_width,
                matching_window_height
            ) > edges_required_to_process_threshold)
        {
            MatchWithHorizontalScanline (
                xL,yL
                matching_window_size_x,matching_window_size_y
                &best_match,
                &xR,&yR
            )

            if ( best_match != Infinity )
            {
                /* WE FOUND A MATCH */
                RegisterDisparity(xL,yL,xR,yR>window_width>window_height)
            } else
            { /* AREA IS EMPTY :P */ }
        }
        xL+=x_step
    }
    yL+=y_step
}
```

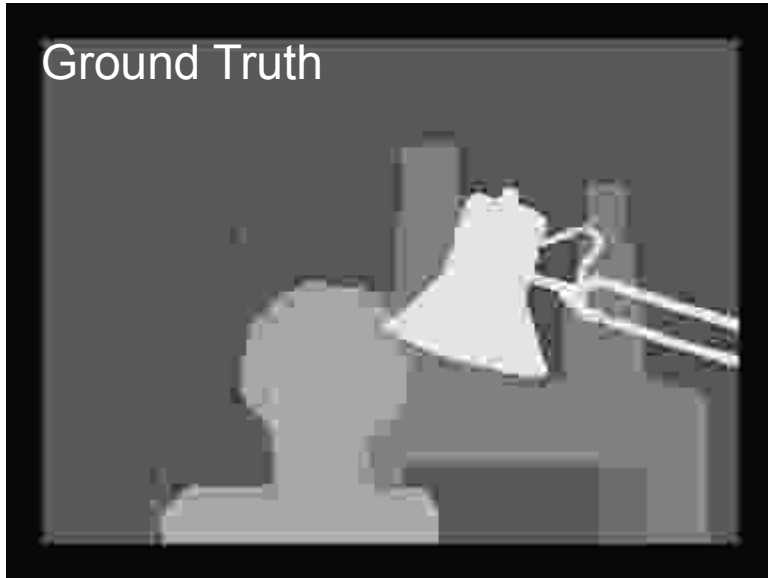
Disparity Mapping

```
MatchWithHorizontalScanline
(
    xL,yL
    matching_window_size_x,matching_window_size_y
    &best_match,
    &xR,&yR
)
{
    xR_Limit=xL
    yR_Limit=yL // this can be an offset used for bad calibration situations
    best_score=Infinity
    while ( yR <= yR_Limit )
    {
        if (xR_Limit>MaxDisparity ) { xR = xR_Limit-MaxDisparity; } else
        { xR = 0; }
        while ( xR < xR_Limit )
        {
            score = ComparePatches
                (xL,yL
                xR,yR
                window_width,
                window_height
                ); // This function uses integral images to extract a score
                // and this is the speed up of the guarddog algorithm
            if ( best_score < score )
            { //New best result
                best_match=abs(xL-xR)
            }
            ++xR
        }
        ++yR
    }
}
```

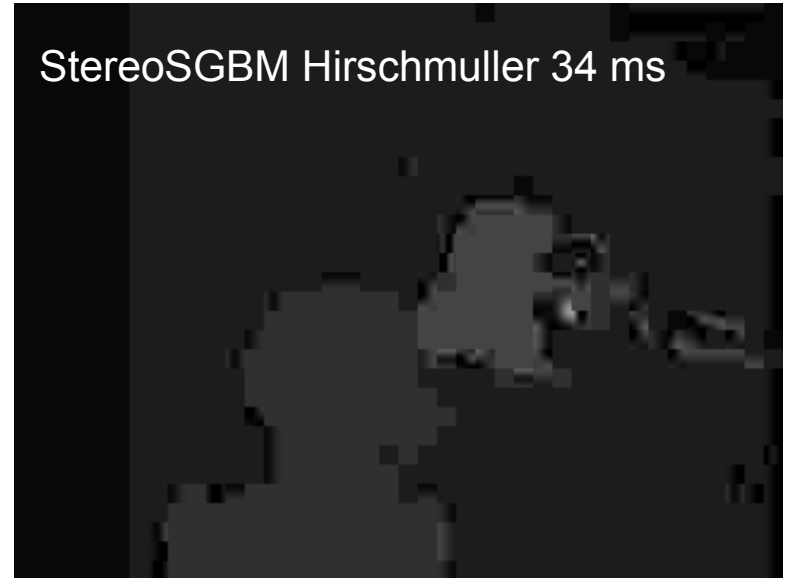
Disparity Mapping

Comparison

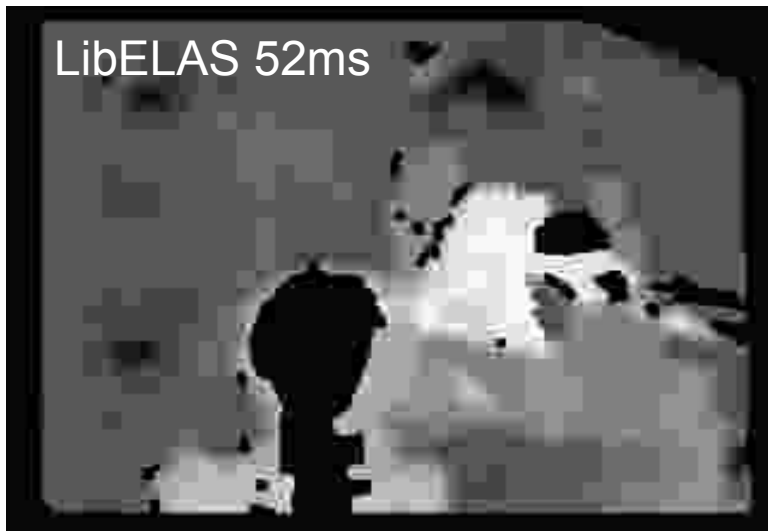
Ground Truth



StereoSGBM Hirschmuller 34 ms



LibELAS 52ms



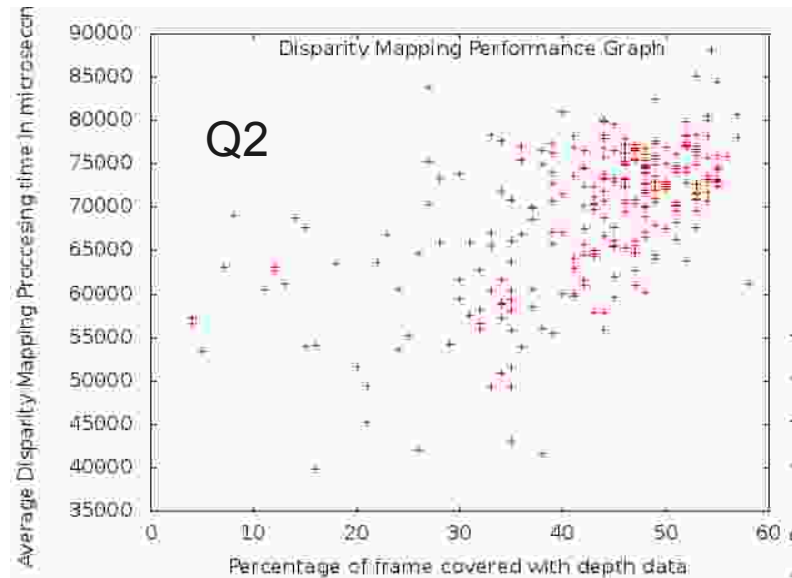
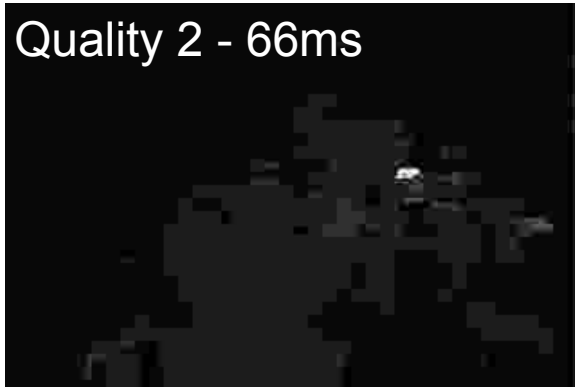
GuarddoG Quality 3 118 ms



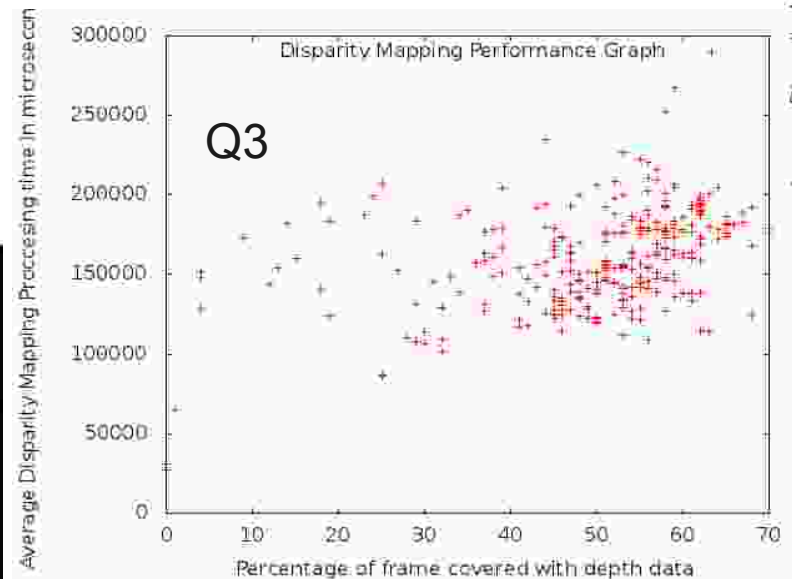
Disparity Mapping

GuarddoG algorithm , time vs quality

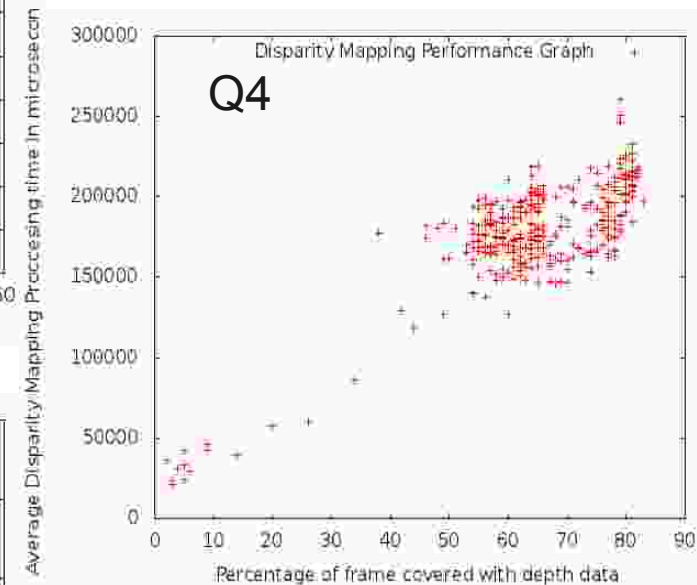
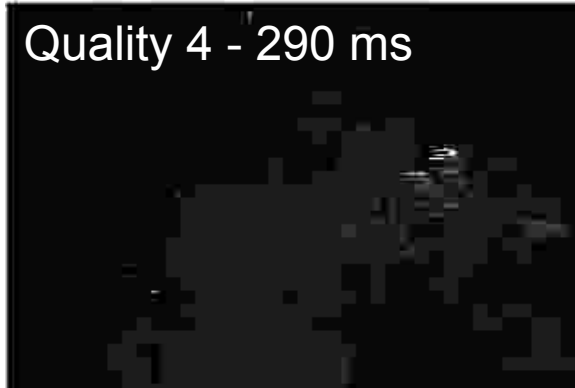
Quality 2 - 66ms



Quality 3 - 118 ms



Quality 4 - 290 ms



Disparity Mapping

Extensive Comparison



Line Seg 1300+ ms



Fast Bilateral 32000ms



Adaptive Weights 1221000 ms



Segment Based 2000ms



Variable Window 26000ms



Segment Support 2358000 ms

Disparity Mapping shootout

Test Images

GuarddoG

libELAS

StereoSGBM



flower pots



142 ms



51 ms



38 ms



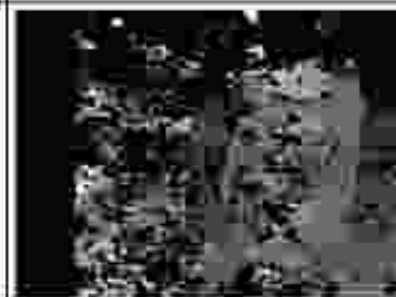
edge (custom)



240 ms



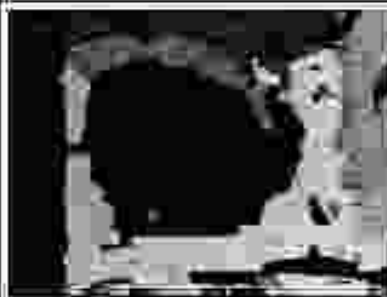
28 ms



36 ms



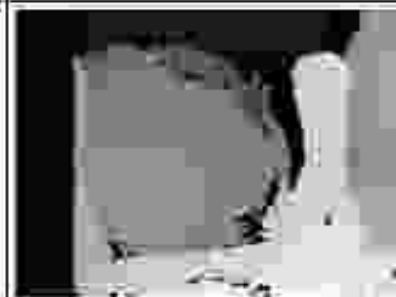
bowling



173 ms

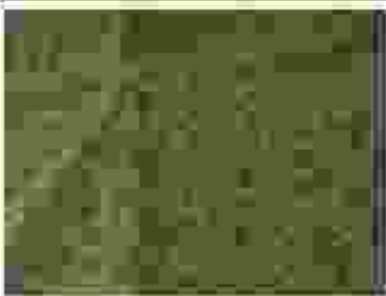
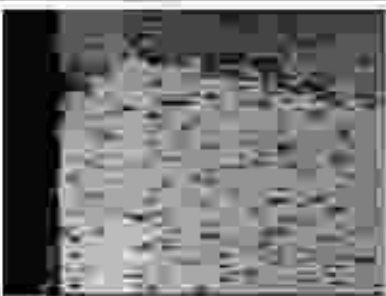
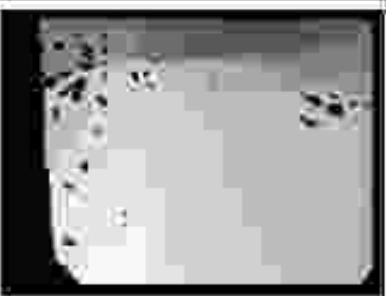
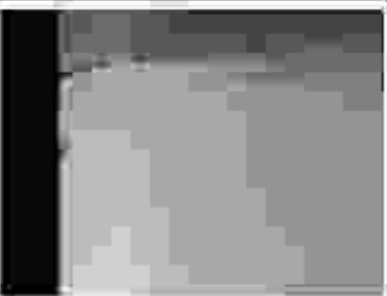










48 ms



40 ms

Disparity Mapping shootout

Test Images	GuarddoG	libELAS	StereoSGBM
 cloth	 433 ms	 51 ms	 31 ms
 lampada de	 147 ms	 39 ms	 36 ms
 middlebury	 171 ms	 27 ms	 37 ms




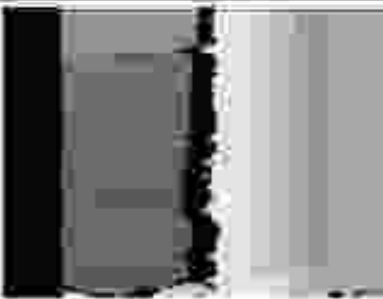








Disparity Mapping shootout

Test Images

GuarddoG

libELAS

StereoSGBM

 wood	 181 ms	 40 ms	 37 ms
 aloe	 346 ms	 52 ms	 38 ms
 tsukuba	 205 ms	 41 ms	 35 ms

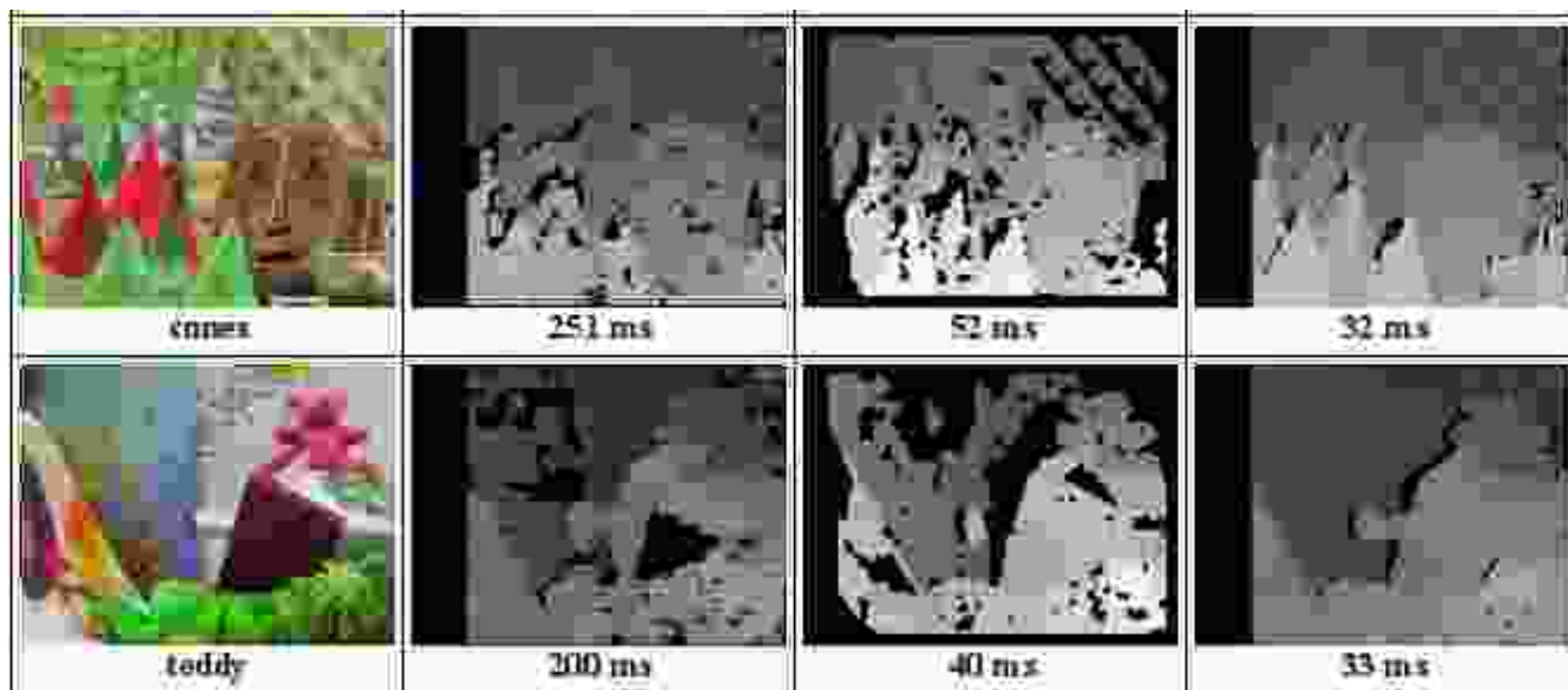
Disparity Mapping shootout

Test Images

GuarddoG

libELAS

StereoSGBM

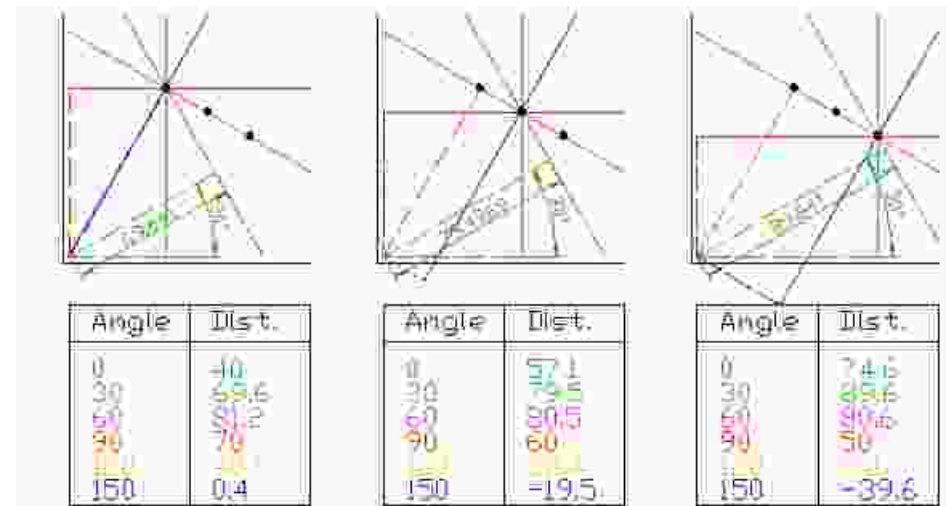


And the winner is StereoSGBM!

Άλλες τεχνικές

Hough transformation , lines

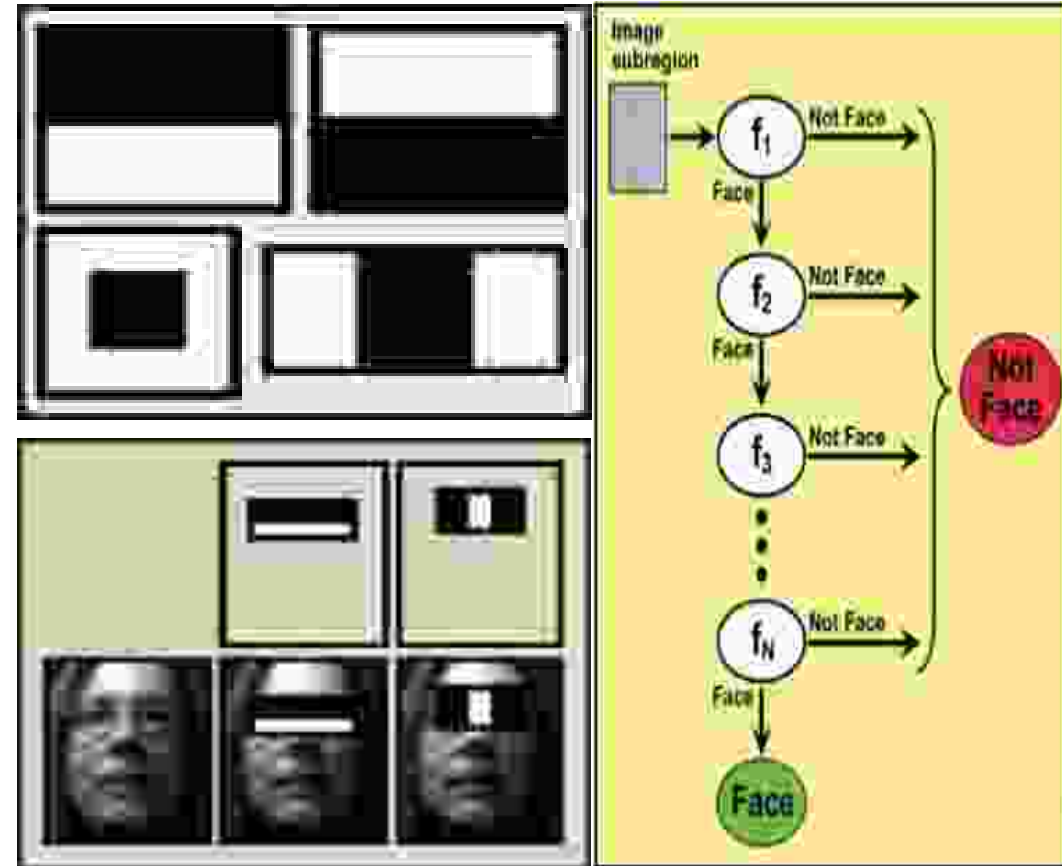
- Line Detection for matching lines , and improving things
- Ακόμα περισσότερη υπολογιστική δουλειά για το GuarddoG
- Ακόμα καλύτερα Contours αντί για lines κ.ο.κ
- TODO list!



Άλλες τεχνικές

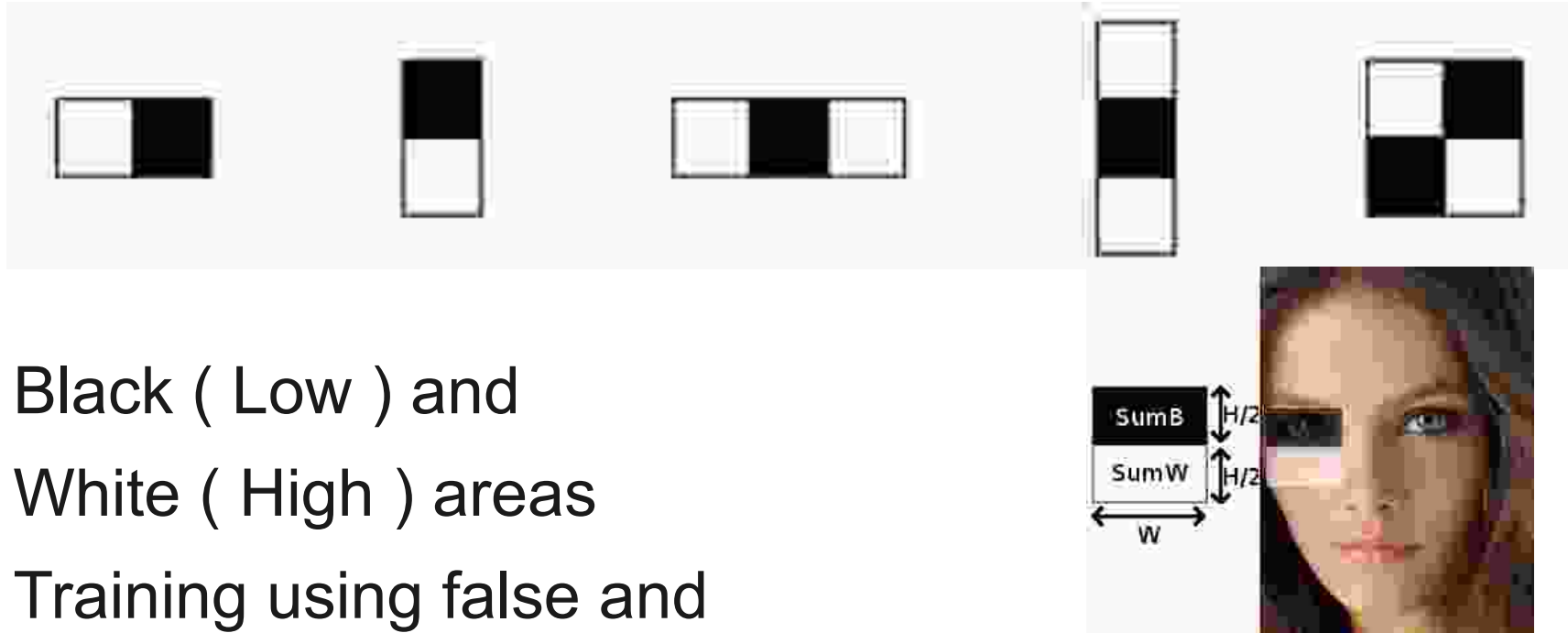
Face Detection (Haar features)

- The presence of a Haar feature is determined by subtracting the average dark-region pixel value from the average light-region pixel value. If the difference is above a threshold (set during learning), that feature is said to be present.



OpenCV uses this (Viola-Jones detector)

HAAR Wavelet Face Detection



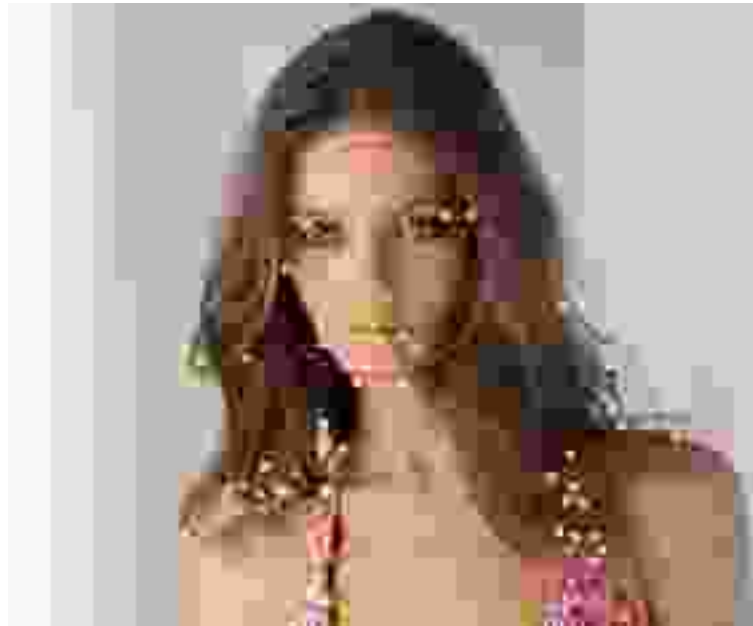
- Black (Low) and White (High) areas
- Training using false and true images , OpenCV training file has over 5000 samples for upright faces..

SumB = The Sum of color intensities in black area
SumW = The Sum of color intensities in white area

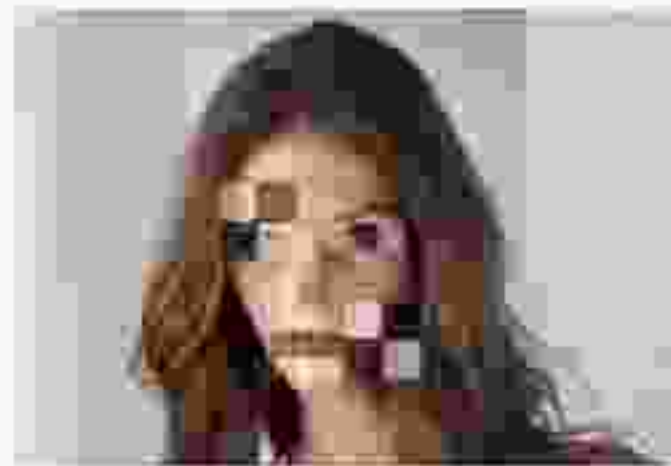
$$\text{FeatureValue} = \text{SumW} - \text{SumB}$$

If (FeatureValue > Threshold) { FeatureValue=1 }
else { FeatureValue=-1 }

HAAR Wavelet Face Detection



Features and the face detected



A Manual HAAR Cascade for dramatization

Testing Face Detection



Random faces out of a 4500+ faces collection gathered during IFT 2011

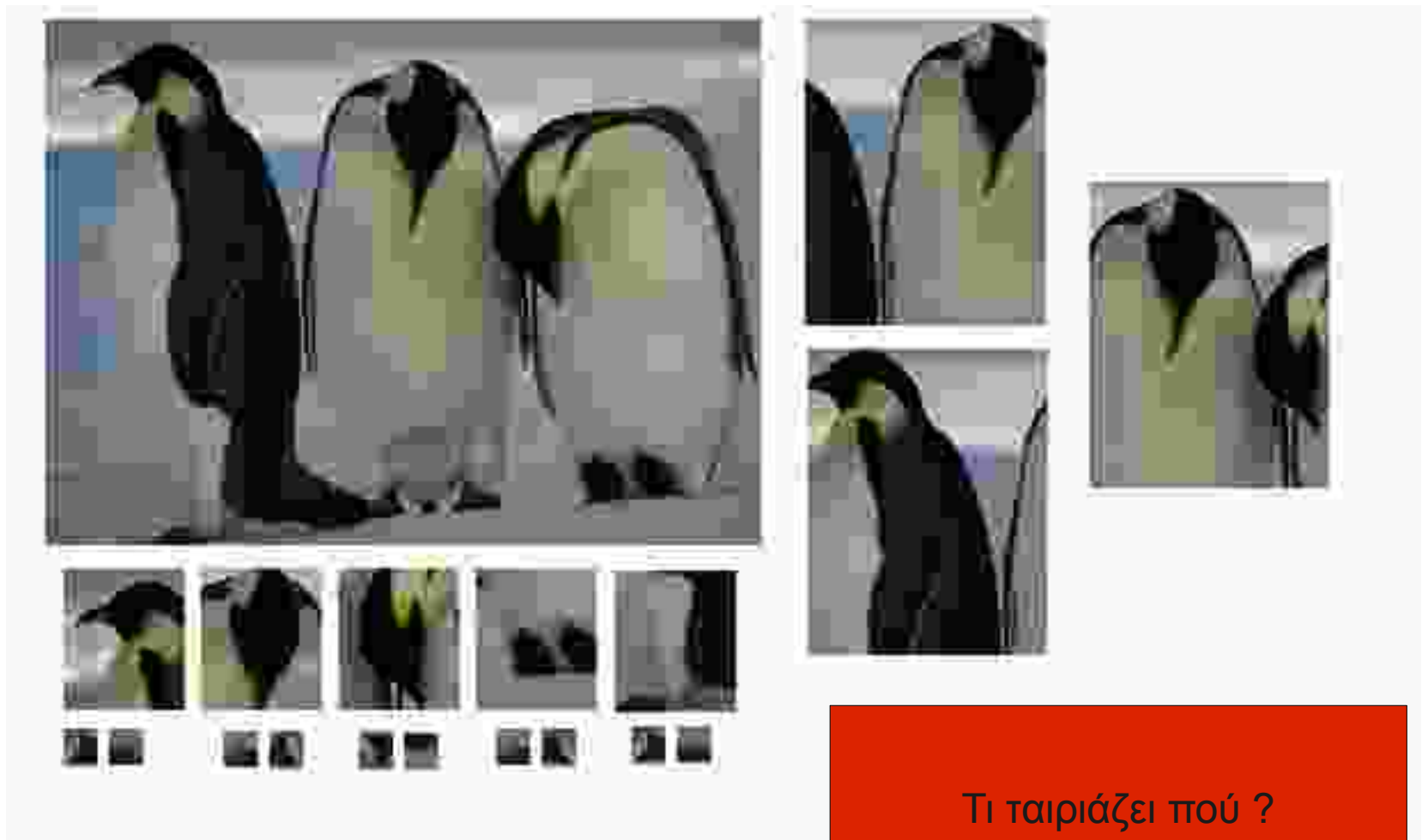
Άλλες τεχνικές EigenFaces

- Ουσιαστικά μέσοι όροι πολλών προσώπων
- Το κάθε πρόσωπο αναπαριστάται σαν
15% A , 25%B , 0%C
20% C



Visual Cortex

Όπως είπαμε και πριν κυρίως πρόβλημα Patch Matching!

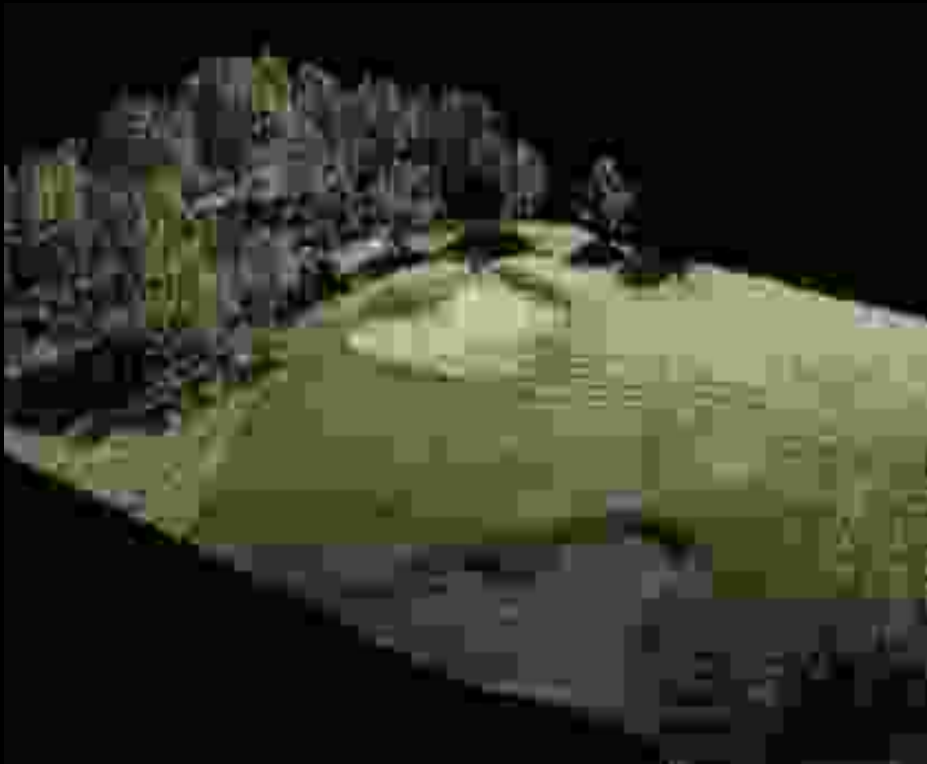


Visual Cortex

(actual guarddog voxel rendering)



Πρόβλημα #2



Έχουμε ένα 3D ανάγλυφο από σημεία του τι βλέπουμε μια στιγμή..

Πώς μπορούμε να φτιάξουμε έναν χάρτη από αυτό ?

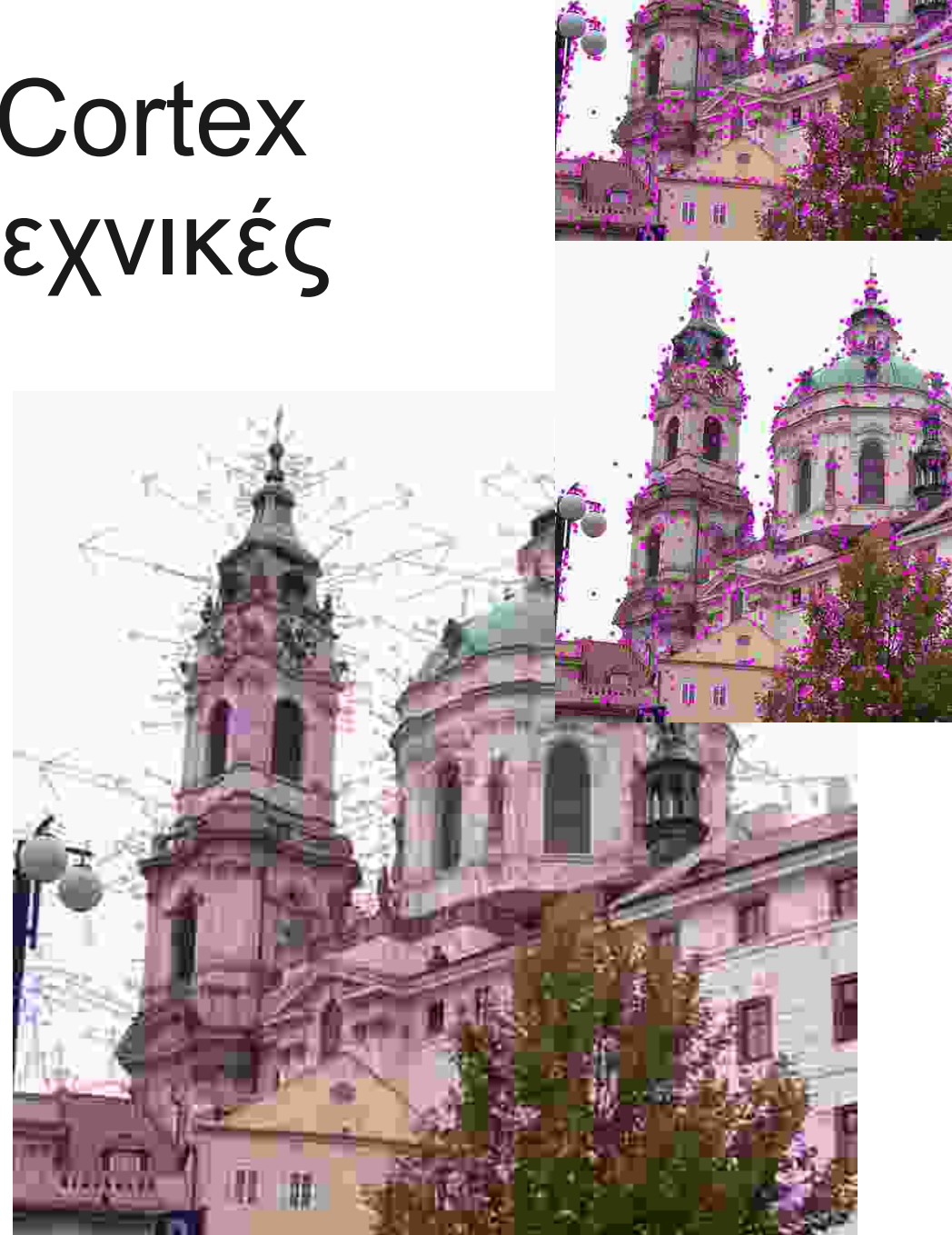
Πώς μπορούμε να περιηγηθούμε στον χάρτη ?

Πώς μπορούμε να φτιάχνουμε/ανανεώνουμε αυτόματα τον χάρτη του τι βλέπουμε καθώς κινούμαστε ?

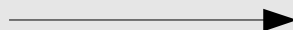
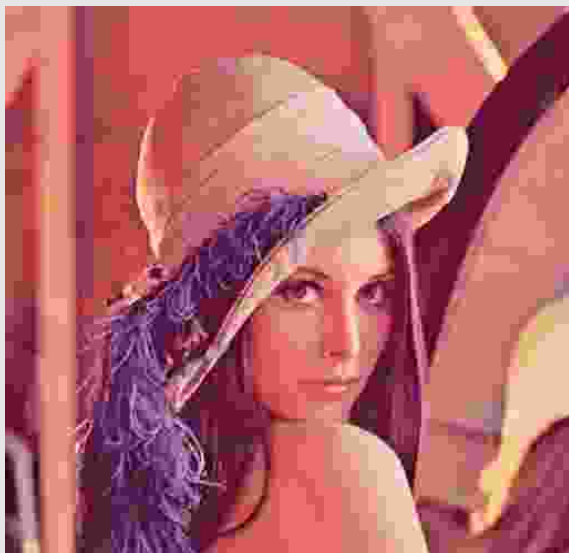
Visual Cortex

Άλλες τεχνικές

- Χρησιμοποιώντας τους ίδιους αλγόριθμους για patch comparison είναι δυνατό το tracking σε features , συγκρίνοντας τα με την “γειτονιά” τους , “στον χρόνο”.
- Στο Visual Cortex υπάρχει ένα δικό μου πρόχειρο implementation που δεν αποδίδει πολύ καλά
- Έτοιμες συμβατές βιβλιοθήκες/λύσεις είναι η OpenCV ή το OpenSURF



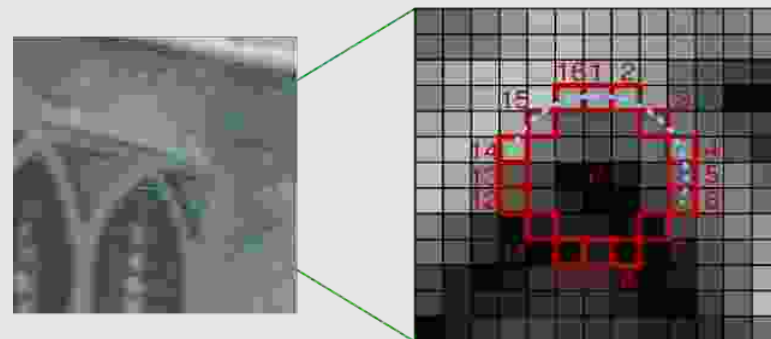
Μοναδικά Σημεία



FAST Corner Detection

Edges αλλάζουν γρήγορα

Corners , αλλάζουν με πολυ χαμηλότερο ρυθμό , είναι “μοναδικές”

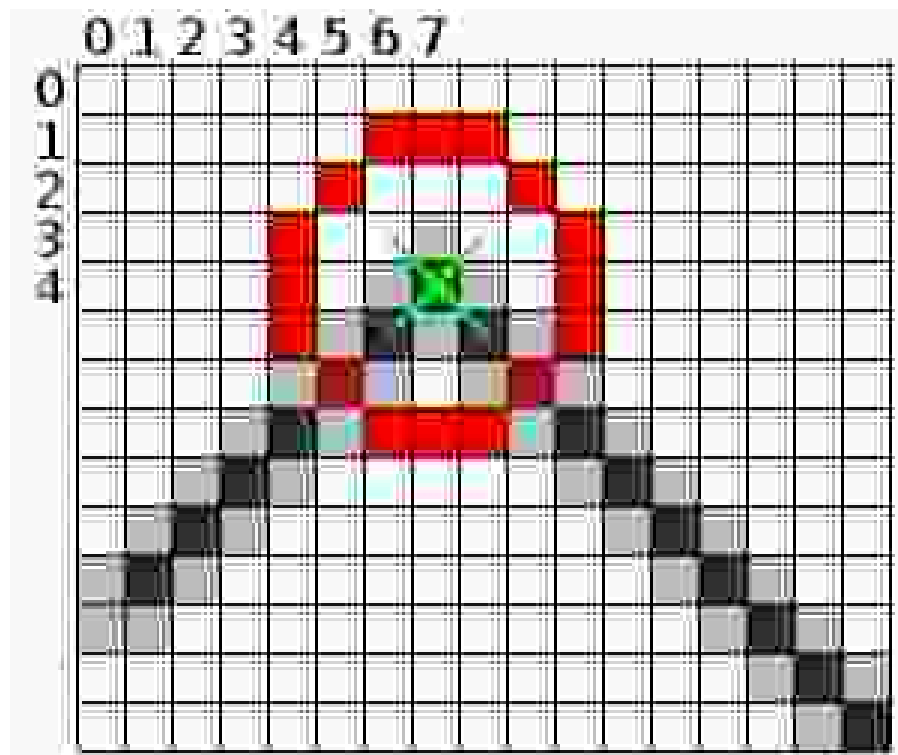


Sparse Feature Tracking



- Features are “unique” points and they are detected on a frame that has highlighted the edges (sobel , second deriv. etc)

Feature / Corner Detection



FAST , Edward Rosten : Κάνουμε Cast έναν κύκλο γύρω από κάθε τονισμένο σημείο σαν ακμή και σε περίπτωση που βρούμε παραπάνω από 3 θετικά pixel (μαζί με το κεντρικό) μαρκάρουμε το σημείο σαν “γωνία”

OpenCV Shi&Tomasi :
 cvGoodFeaturesToTrack
 Υπολογίζουμε τις ελάχιστες ιδιοτιμές που μαρτυρούν μεγάλη αλλαγή έντασης ακμής

$$M = \begin{pmatrix} \sum (dI/dx)^2 & \sum (dI/dx * dI/dy) \\ \sum (dI/dx * dI/dy) & \sum (dI/dy)^2 \end{pmatrix}$$

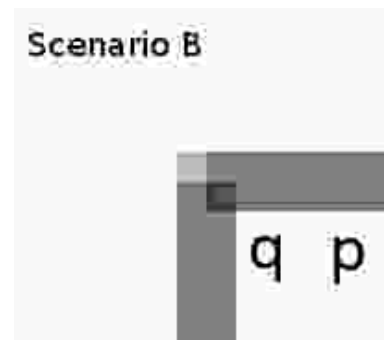
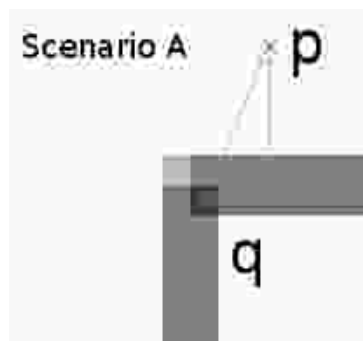
The minimal eigenvalue is then picked since :

x_1, y_1 corresponds with λ_1

x_2, y_2 corresponds with λ_2

and compared to a threshold

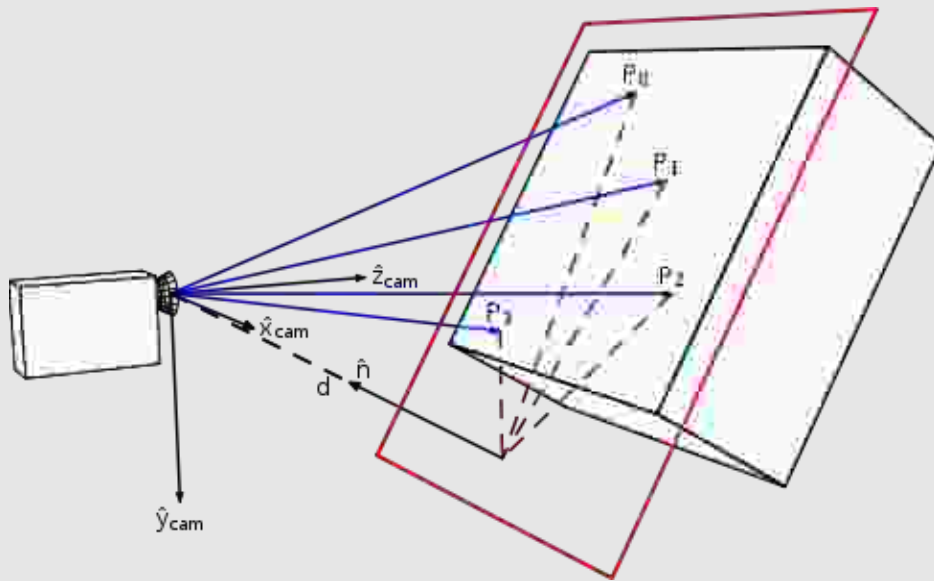
Το αποτέλεσμα μπορεί να βελτιωθεί ακόμα Περισσότερο με subpixel ακρίβεια..!



$$\langle \nabla I(p), q - p \rangle = 0$$

The dot product of the Gradient of pixel p with q - p is in both cases zero

Tracking Camera Pose



- Homography estimation for each of the cameras
- Camera Pose Tracking through 2x Homography estimations

Homography estimation

Έχουμε τα σημεία :

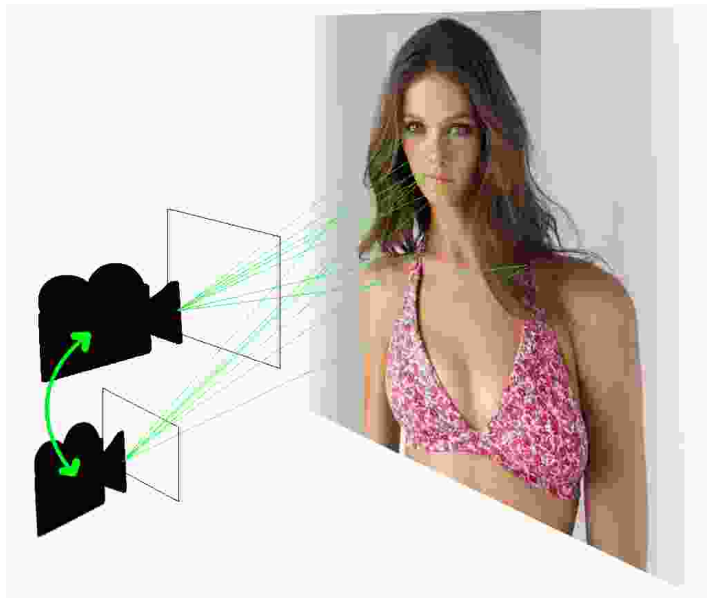
$$p_1(x_1, y_1, 1), p_2(x_2, y_2, 1) \dots p_n(x_n, y_n, 1)$$

που αντιστοιχούν με τα :

$$p'_1(x'_1, y'_1, 1), p'_2(x'_2, y'_2, 1) \dots p'_n(x'_n, y'_n, 1)$$

Θέλουμε να βρούμε έναν 3x3 πίνακα H έτσι ώστε

$$p'_i = H p_i \text{ για κάθε } i \text{ από } 1 \text{ έως } n$$



$$\begin{bmatrix} x'_i \\ y'_i \\ z'_i \end{bmatrix} = H \begin{bmatrix} x_i \\ y_i \\ z_i \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} x'_i \\ y'_i \\ z'_i \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} h_{11} & h_{12} & h_{13} \\ h_{21} & h_{22} & h_{23} \\ h_{31} & h_{32} & h_{33} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} x_i \\ y_i \\ z_i \end{bmatrix}$$

performing the multiplication

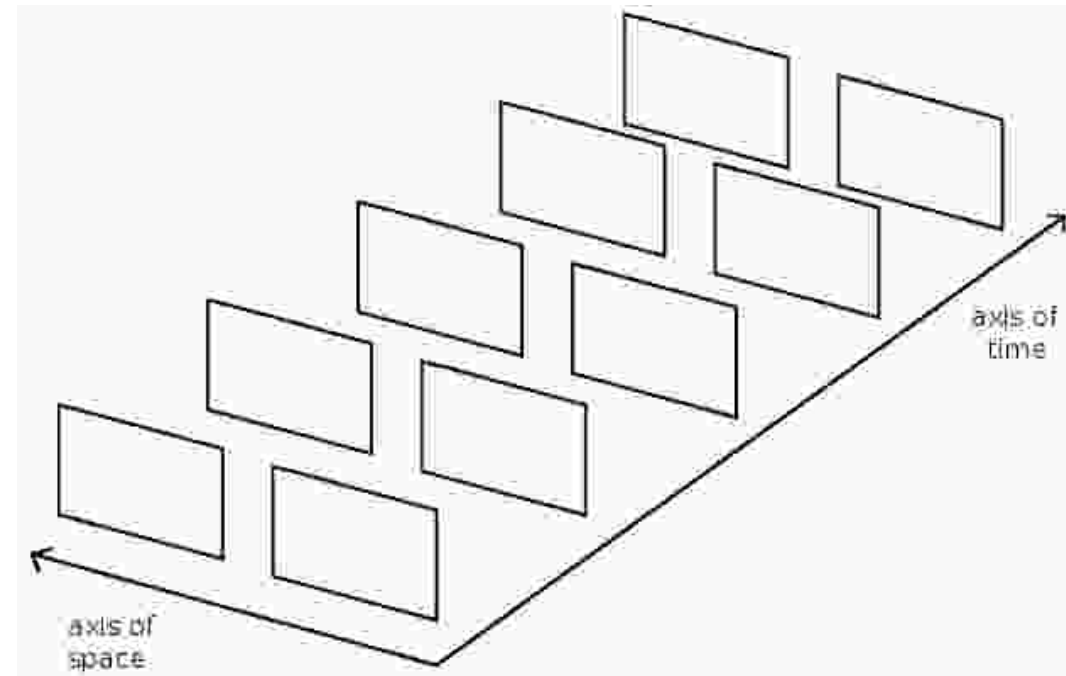
$$\begin{bmatrix} x'_i \\ y'_i \\ z'_i \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} h_{11}x_i + h_{12}y_i + h_{13}z_i \\ h_{21}x_i + h_{22}y_i + h_{23}z_i \\ h_{31}x_i + h_{32}y_i + h_{33}z_i \end{bmatrix}$$

for inhomogenous coordinates

$$\begin{bmatrix} x'_i / z'_i \\ y'_i / z'_i \\ 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} (h_{11}x_i + h_{12}y_i + h_{13}z_i) / (h_{31}x_i + h_{32}y_i + h_{33}z_i) \\ (h_{21}x_i + h_{22}y_i + h_{23}z_i) / (h_{31}x_i + h_{32}y_i + h_{33}z_i) \\ 1 \end{bmatrix}$$

Homography Estimation

- Στον άξονα του χώρου και του χρόνου μπορούμε να συγκρίνουμε με εικόνες μπροστά και πίσω για να μας βοηθήσουν να προσδιορίσουμε την θέση μας



Dense Feature Tracking = Optical Flow

- Optical flow μας δίνει επίσης αποτελέσματα για depth συγκρίνοντας frames μεταξύ τους στον **χρόνο!** , όχι στον χώρο (Αριστερή/Δεξιά)
κάμερα
- Η βασική “πράξη” είναι η ίδια , Compare Patches!



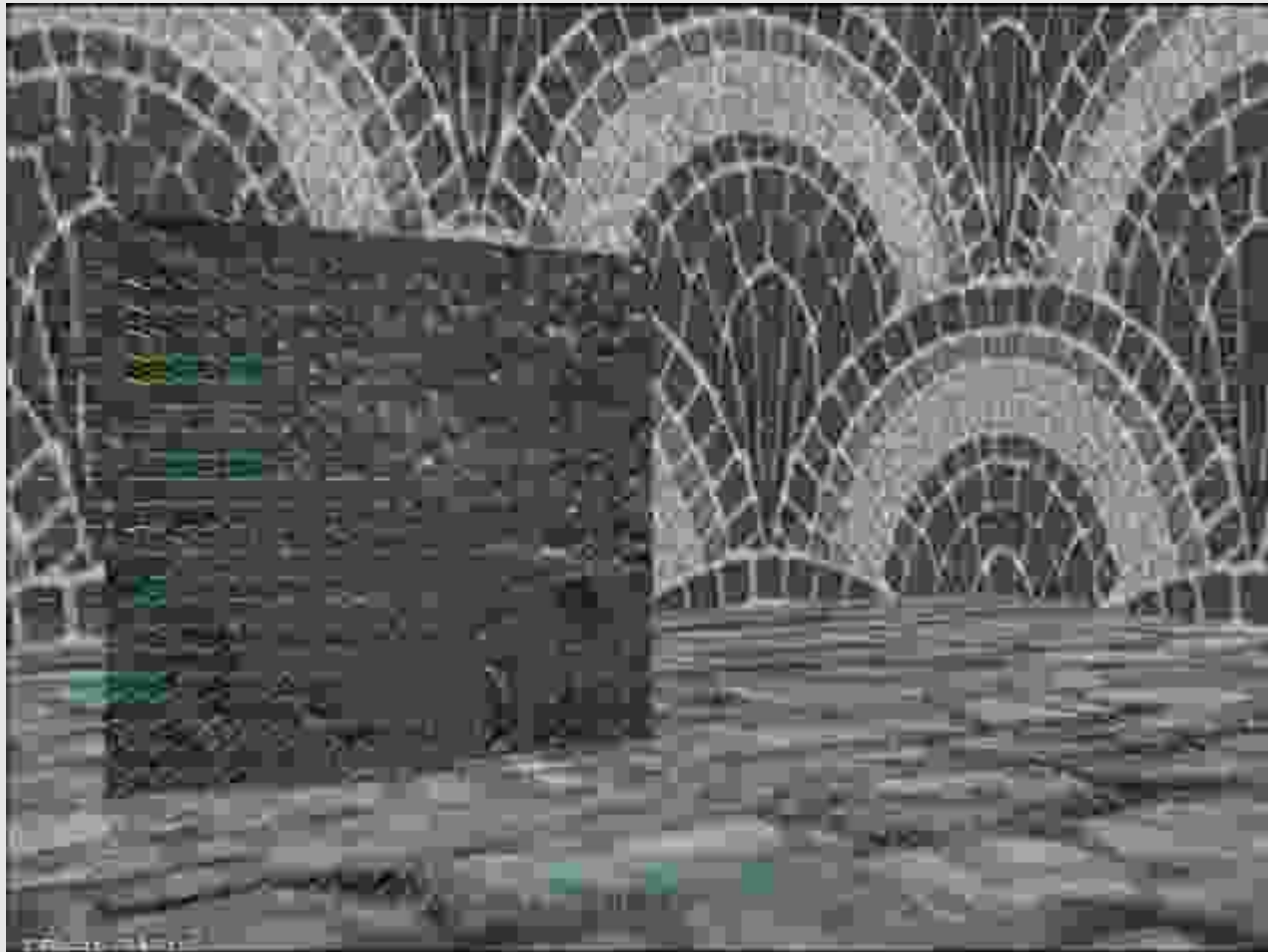
Dense Feature Tracking



Dense Feature Tracking



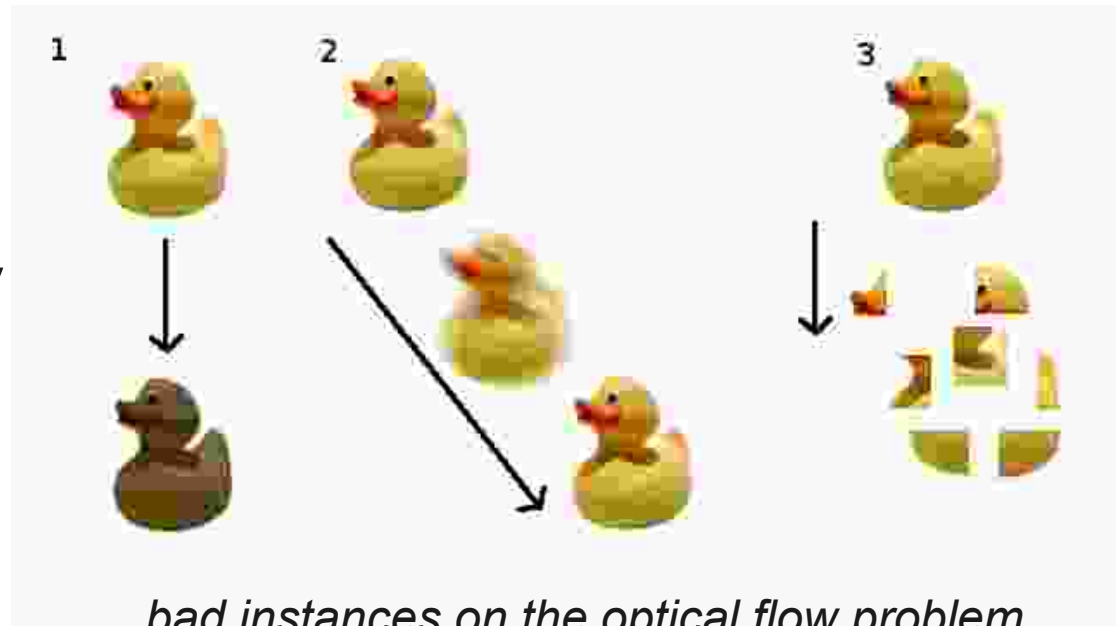
Dense Feature Tracking



Optical Flow

Assumptions (Lukas Kanade pyramid) :

- Brightness Constancy
- Temporal Persistence
- Spatial Coherence



Optical Flow

Assumptions	Details	Weaknesses
Brightness Constancy	Tracked surfaces retain the same color between frames	shadow changes , illumination changes , blinking lights , camera exposure changes , image noise
Temporal Persistence	The rate of movement is sufficiently small between frames.	fast motion , rapid movement , large computation times between frames lead to slower frame rate and thus larger movement between frames
Spacial Coherence	Large” enough surfaces move in groups	small particles moving in different directions

Brightness constancy $\frac{\partial f(x)}{\partial t} = 0$

Temporal persistence $I(x, y, t) = I(x + \Delta x, y + \Delta y, t + \Delta t)$

$$I(x + \Delta x, y + \Delta y, t + \Delta t) = I(x, y, t) + \frac{\partial I}{\partial x} \Delta x + \frac{\partial I}{\partial y} \Delta y + \frac{\partial I}{\partial t} \Delta t = 0$$

dividing with Δt gives us

$$(I(x + \Delta x, y + \Delta y, t + \Delta t) - I(x, y, t)) \frac{1}{\Delta t} = \frac{\partial I}{\partial x} \frac{\Delta x}{\Delta t} + \frac{\partial I}{\partial y} \frac{\Delta y}{\Delta t} + \frac{\partial I}{\partial t} = 0$$

$$\dots = \frac{\partial I}{\partial x} V_x + \frac{\partial I}{\partial y} V_y + \frac{\partial I}{\partial t} = 0$$

$$\frac{\partial I}{\partial x} V_x + \frac{\partial I}{\partial y} V_y = -\frac{\partial I}{\partial t}$$

Optical Flow

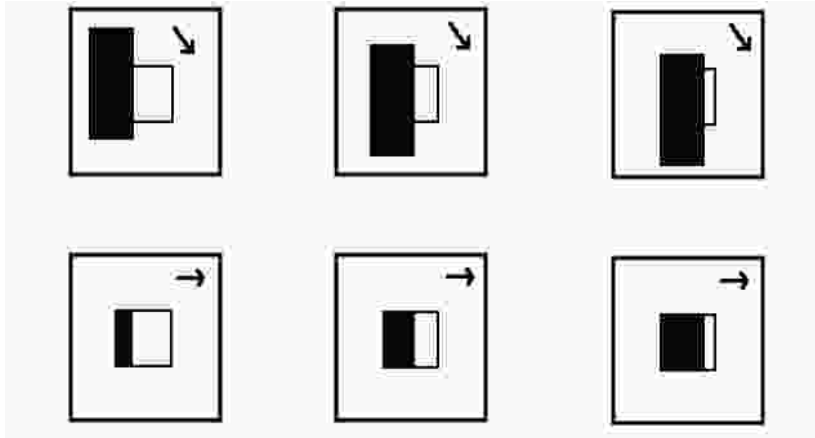
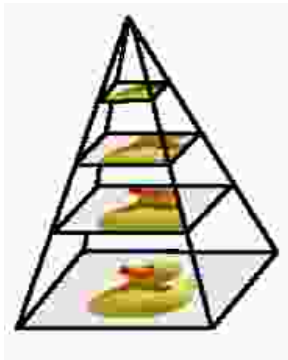


Illustration : The aperture problem.

First row : We have a black rectangle moving diagonally over a small detection window

Second row : Inside the detection window movement appears to be horizontal



A gaussian window pyramid

For a 5x5 window we have the following over constrained system of equations

$$\begin{bmatrix} I_x(P_1) & I_y(P_1) \\ I_x(P_2) & I_y(P_2) \\ \vdots & \vdots \\ I_x(P_{24}) & I_y(P_{24}) \\ I_x(P_{25}) & I_y(P_{25}) \end{bmatrix} \begin{bmatrix} V_x \\ V_y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} I_t(P_1) \\ I_t(P_2) \\ \vdots \\ I_t(P_{24}) \\ I_t(P_{25}) \end{bmatrix}$$

$$A \ v = b$$

This is then solved using a least squares minimization

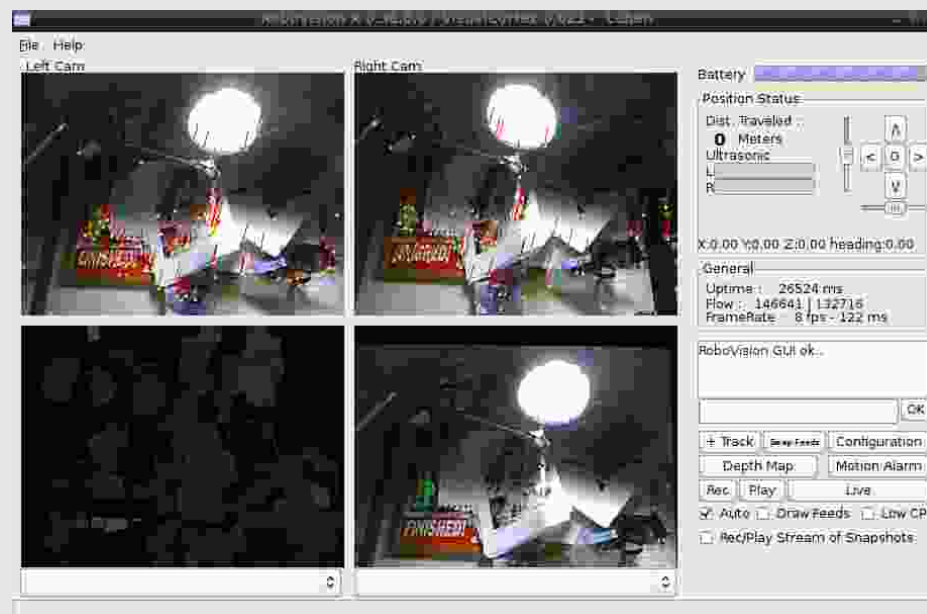
$$\begin{aligned} A \ v &= b \\ A^T A \ v &= A^T b \\ v &= \frac{A^T b}{(A^T A)} \end{aligned}$$

$$\begin{bmatrix} V_x \\ V_y \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \sum_i I_x(p_i)^2 & \sum_i I_x(p_i)I_y(p_i) \\ \sum_i I_x(p_i)I_y(p_i) & \sum_i I_y(p_i)^2 \end{bmatrix}^{-1} \begin{bmatrix} -\sum_i I_x(p_i)I_t(p_i) \\ -\sum_i I_y(p_i)I_t(p_i) \end{bmatrix}$$

World 3D SLAM

- Ξέρουμε με ποιο πίνακα πολλαπλασιάστικαν τα σημεία έτσι ώστε να κατάληξαν σε αυτή τη θέση

Αρα τι κίνηση έκανε η κάμερα



World 3D



Visual Cortex

Άλλη πιθανή χρήση ..

Helping the blind in the city



Αντί για το μπαστούνι , ένα σύστημα
το οποίο να αντιλαμβάνεται εμπόδια
κινδύνους (αυτοκίνητα) και να βοηθά στην
Στην ασφαλή περιήγηση στην πόλη

Σαν GPS πεζών

Visual Cortex

Άλλη πιθανή χρήση ..

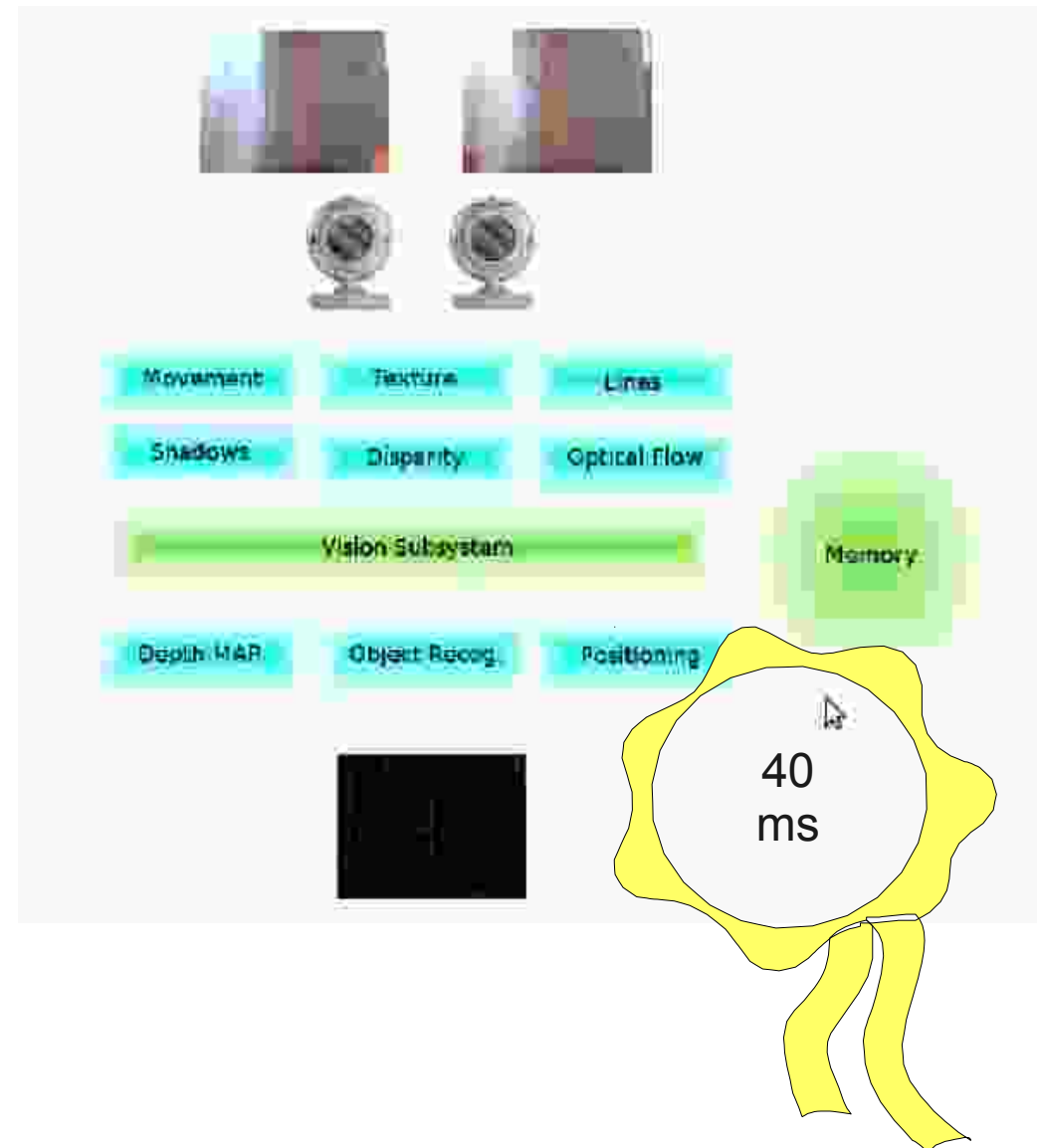


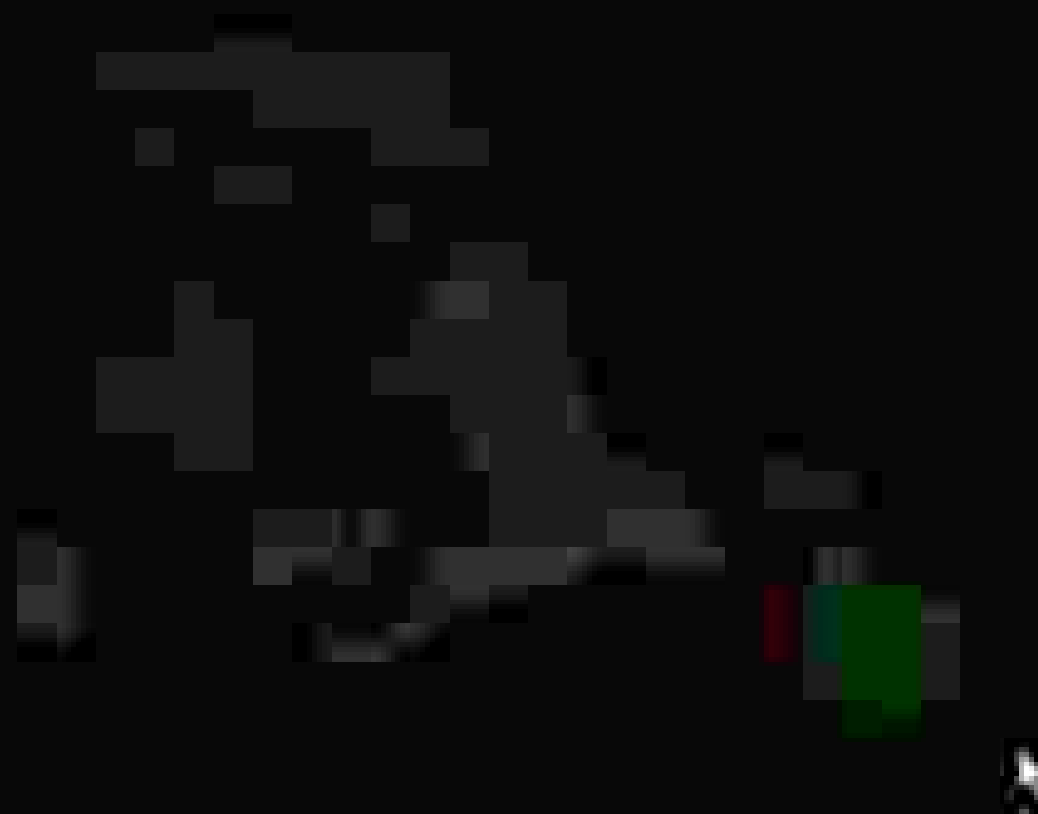
- TV tuners use the same interface (V4L2)
- TV Spam filter , updated over internet
- TV ads do not dynamically change
- HD-TV Spam-Filter box :D
- Patch matching ..
- Υποθέτοντας ότι έχει νόημα κάποιος να βλέπει τηλεόραση..

Visual Cortex

Ιδανικά :

- Optical Flow tracking σε κάθε κάμερα
- Feature extraction
- Disparity Mapping
- Light/Shadow Depth estimation
- Facedetection
- κτλ





World3D SLAM

Προς το παρόν λόγω μη λειτουργικότητας της κεφαλής 2 αξόνων ελευθερίας κάθε εικόνα που εξάγει το Guarddog είναι κάθετη στο επίπεδο το οποίο κινείται , προφανώς λοιπόν μετρώντας το state των encoders των μοτέρ (πόσες μοίρες έχουν γυρίσει) , το input από το accelerometer 2 αξόνων , την είσοδο των ultrasonic sensors και το κάθετο depth map , ενώ θα μπορούσε να προβάλλεται η κάθε τρισδιάστατη τομή σε ένα συνολικό 3D mesh προς το παρόν σχηματίζεται , μόνο μια δισδιάστατη αναπαράσταση του χώρου (κενό / όχι κενό) στον οποίο μπορεί ανάλογα να προχωρήσει ή όχι το guarddog..

Το World3D είναι ένα stub κομμάτι του project το οποίο στο μέλλον συγκρίνοντας γνωστά features του χώρου (και χρησιμοποιώντας το Visual Cortex) θα πρέπει να προσφέρει πλήρη 3D αναπαράσταση του χώρου και όχι το απλό δισδιάστατο μοντέλο του στο οποίο βρίσκει μονοπάτια το guarddog..

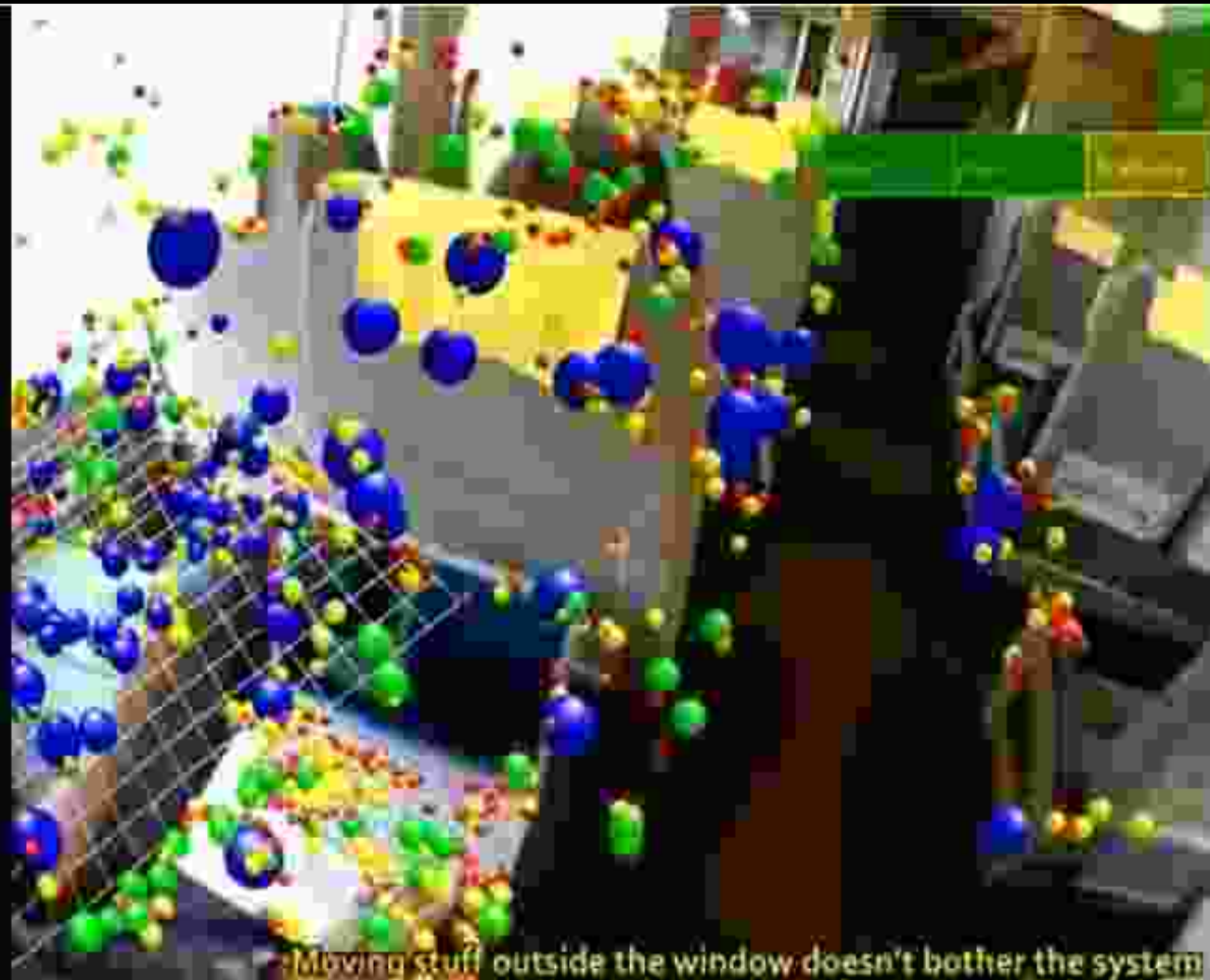
World3D SLAM

Ο σωστός τρόπος για να γίνει ονομάζεται
SLAM(Simultaneous localization and mapping)

Έχουμε ένα σύννεφο από σημεία στην δεξιά
κάμερα , έχουμε ένα αντίστοιχο σύννεφο στην
αριστερή κάμερα και την αντιστοίχιση μεταξύ τους

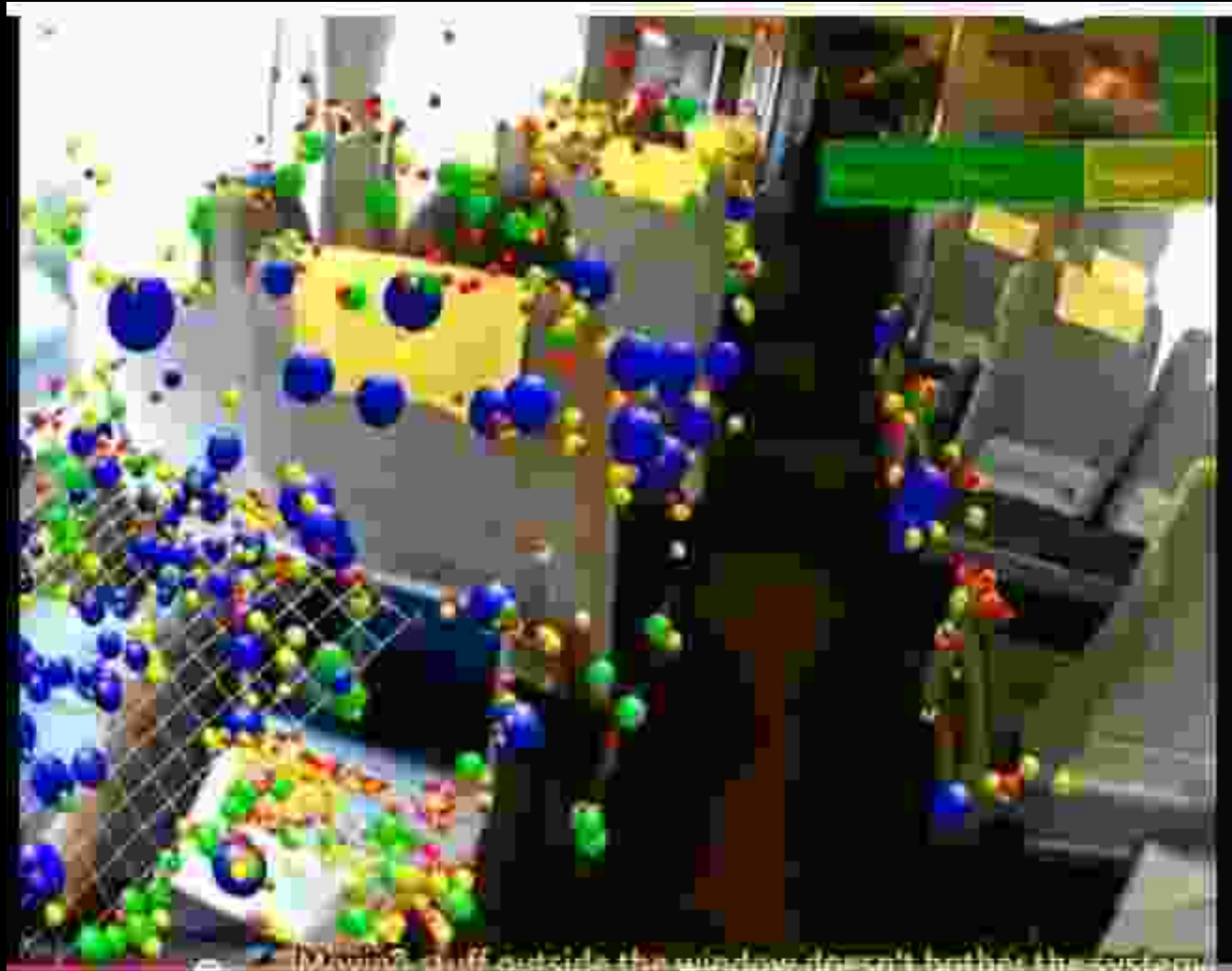
Με το που αλλάξει το viewpoint της σκηνής ,
έχουμε την μετακίνηση του σύννεφου σημείων
οπότε ιδανικά θα μπορούσαμε να υπολογίσουμε
τον πίνακα με τον οποίο “πολλαπλασιάστικαν” τα
σημεία έτσι ώστε να περιστραφούν

World 3D SLAM



MRPT Project Screenshot

World 3D SLAM



MRPT Project Screenshot

World 3D SLAM



MRPT Project Screenshot

World 3D SLAM



MRPT Project Screenshot

World 3D SLAM

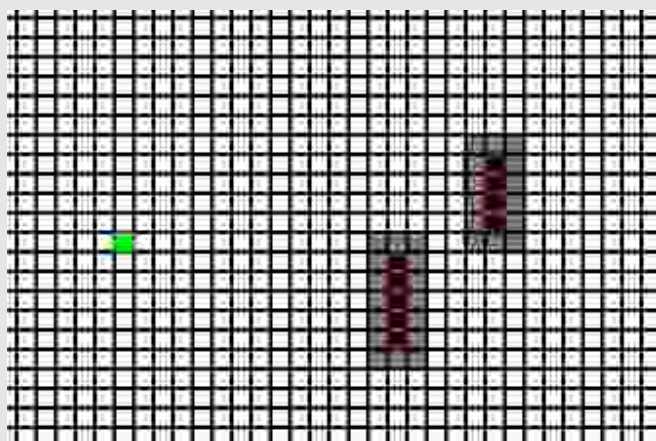


MRPT Project Screenshot

World3D SLAM

Προς το παρόν η υλοποίηση λαμβάνει απλά την θέση των encoders των μοτέρ (dead reckoning) και υποθέτει έναν δισδιάστατο χώρο , όπου τα ορατά εμπόδια μπλοκάρουν όλο το επίπεδο μπροστά

Το setting/unsetting των εμποδίων στην μνήμη του GuarddoG γίνεται εξίσου απλά τρέχοντας τον αλγόριθμο Bresenham (2D Line casting) , αυτό είναι σίγουρα πολύ πιο γρήγορο από μια πλήρη 3D υλοποίηση , επίσης είναι σίγουρα παρα πολύ πιο ανακριβές , μια πιο καλή υλοποίηση είναι το επόμενο πράγμα το οποίο θα πρέπει να γίνει implement!



2D GuarddoG represenatation



Much better 3d representation

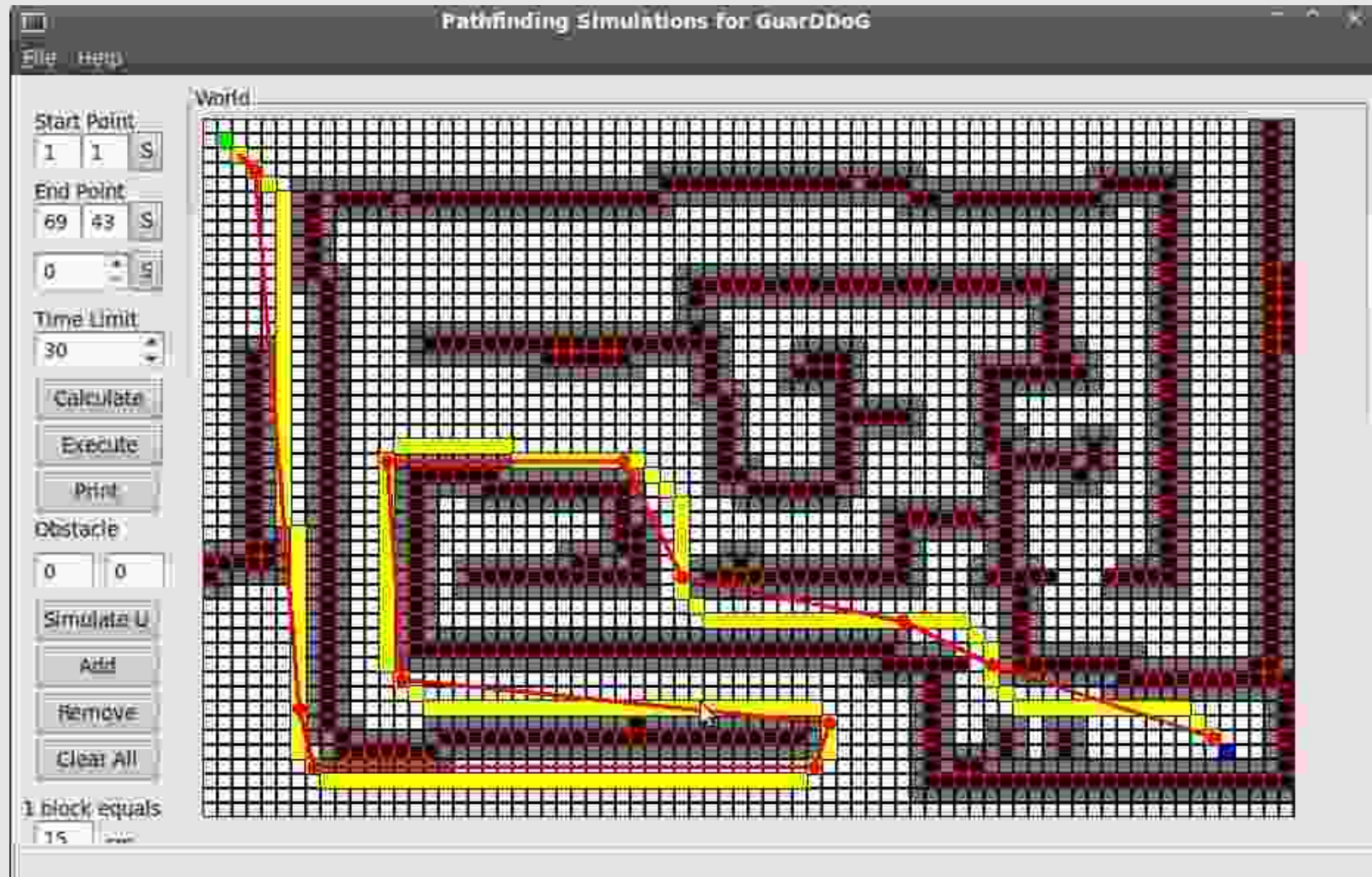
Word3D SLAM



<http://tinyurl.com/fundamentalmatrix>



World Mapping



World Mapping

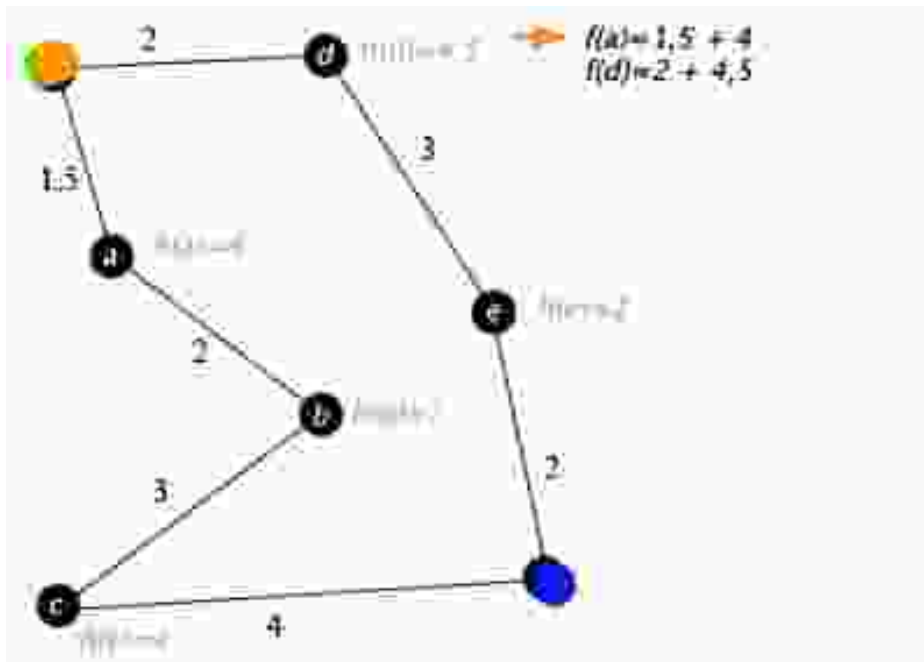
A * algorithm , with a twist !
LOGO output

```
struct Map * CreateMap(unsigned int world_size_x,unsigned int world_size_y,unsigned int actors_number);  
  
int SetObstacle(struct Map * themap,unsigned int x,unsigned int y,unsigned int safety_radians);  
  
int FindSpontaneousPath(struct Map * themap,unsigned int agentnum,unsigned int x1,unsigned int y1,  
                        unsigned int x2,unsigned int y2,unsigned int timeout_ms) ;  
  
int GetRoutePoints(struct Map * themap,struct Path * thepath) ;  
  
int GetRouteWaypoint(struct Map * themap,unsigned int agentnum,unsigned int count,unsigned int  
                    *x,unsigned int *y) ;  
  
int GetStraightRouteWaypoint(struct Map * themap,unsigned int agentnum,unsigned int count,unsigned int  
                             *x,unsigned int *y);  
  
int DeleteMap(struct Map * themap) ;
```

World Mapping

Λίγα λόγια για τον A*

A * algorithm



* Optimal

* Manhattan distance heuristic + στροφές
γιατί κινούμαστε σε “πραγματικό” χώρο !

* it is polynomial when the search space is a tree, there is a single goal state, and the heuristic function h meets the following condition:

$$| h(x) - h^*(x) | = O(\log h^*(x))$$

where h^* is the optimal heuristic, the exact cost to get from x to the goal. In other words, the error of h will not grow faster than the logarithm of the “perfect heuristic” h^* that returns the true distance from x to the goal

World Mapping

Logo Output

Output σε γλώσσα “υψηλού επιπέδου”

Για παράδειγμα :

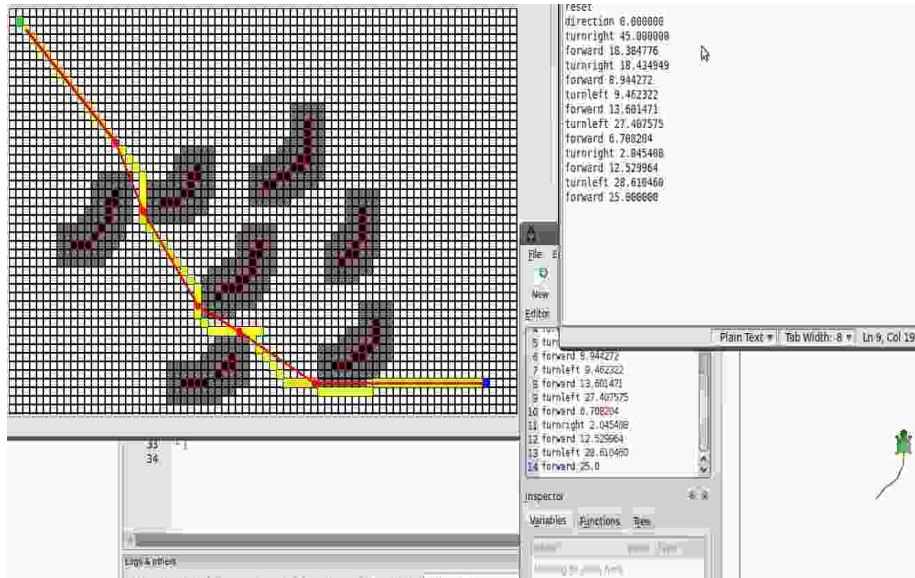
Turnright 45 /* μοίρες */

Forward 15 /* cm */

Turnleft 20

Backward 5

Κτλ κτλ..



Σημείο 0 στον χάρτη θεωρείται η άκρη πάνω πάνω και αριστερά του χώρου

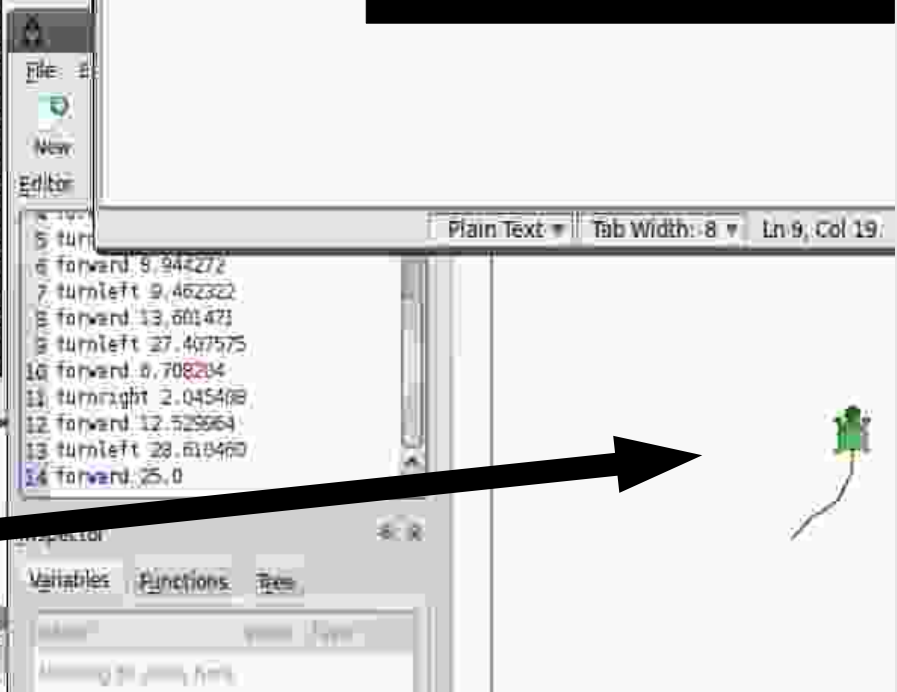
Σε κάθε κίνηση σημείο 0 θεωρείται η αρχική θέση της κίνησης , από εκεί προστίθεται στο στίγμα του GuarddooG

World Mapping LOGO Output

++ Compatibility
++ Rationality
++ Simulation easier
++ Debugging easier
++ Human control easier

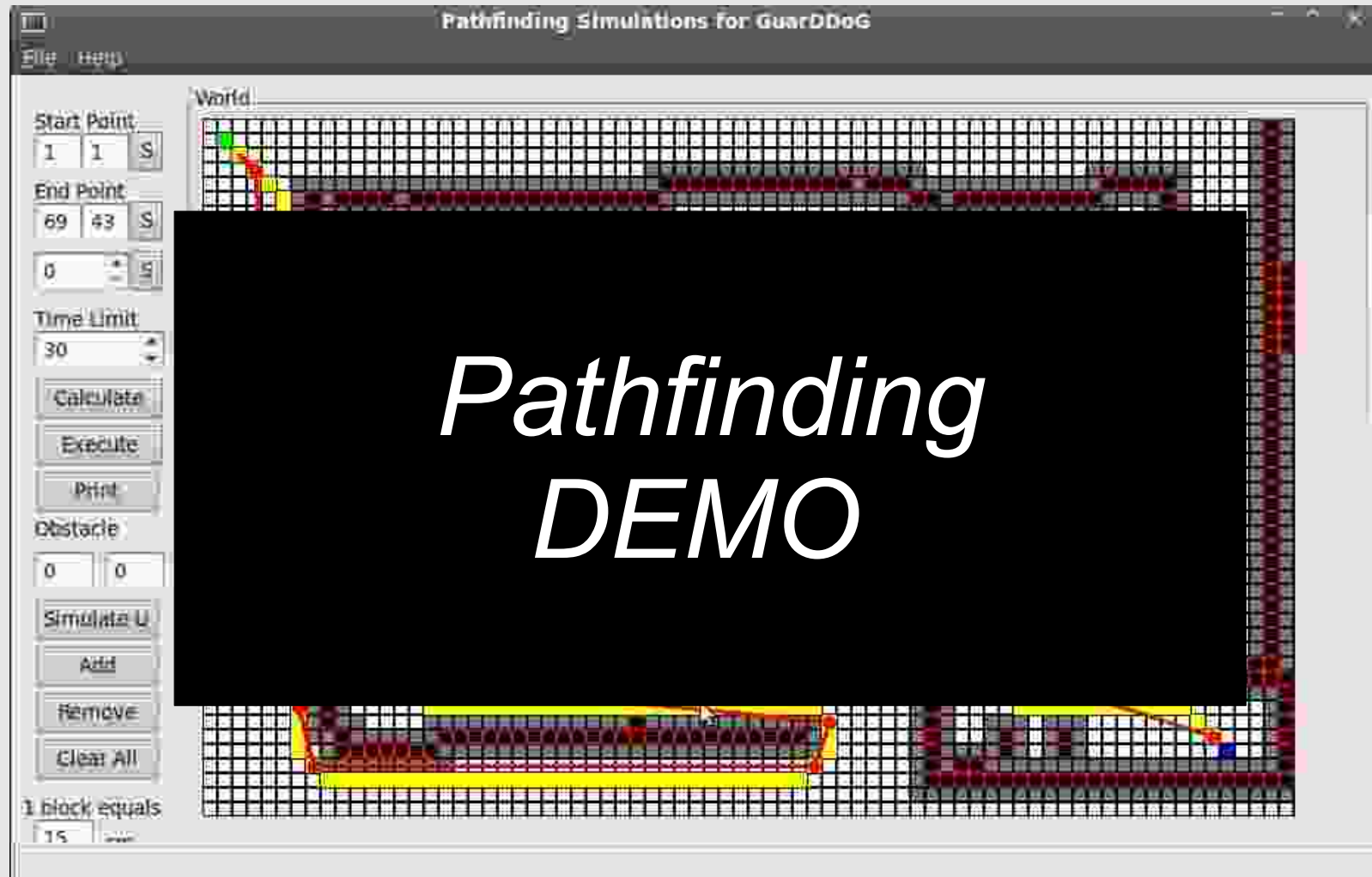
150 m² house
15cm block size
150000 cm² blocks
1200x1250 array

```
reset.  
direction 0.000000  
turnright 45.000000  
forward 16.384776  
turnright 18.434949  
forward 6.944272  
turnleft 9.462322  
forward 13.601471  
turnleft 27.467575  
forward 6.708204  
turnright 2.045408  
forward 12.529964  
turnleft 28.619460  
forward 25.866666
```

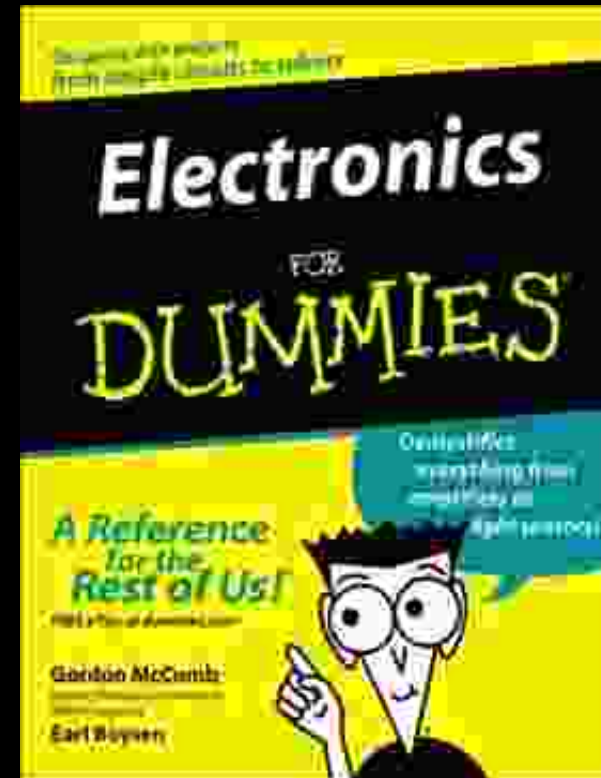
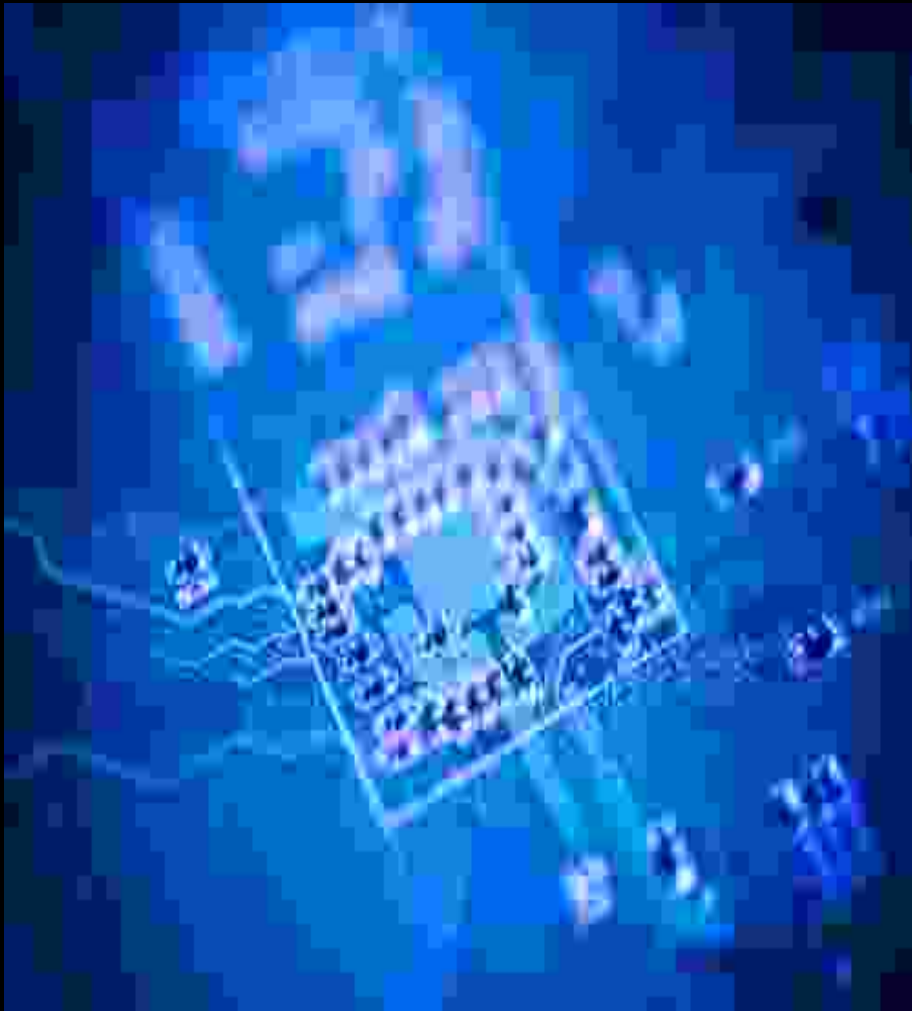


Ιδιο αποτέλεσμα με ένα εντελώς διαφορετικό
πρόγραμμα που λέγεται k-turtle

World Mapping



Πρόβλημα #3



Under the hood..!

512MB DDR2 RAM

WiFi PCI Card

Pico PSU

Intel D201GLY2
Motherboard
Celeron 1.2 Ghz

Τροφοδοτικό

Wheels and MD25
Motor Bridge



Over the hood ..!

USB Cameras
& Point Laser

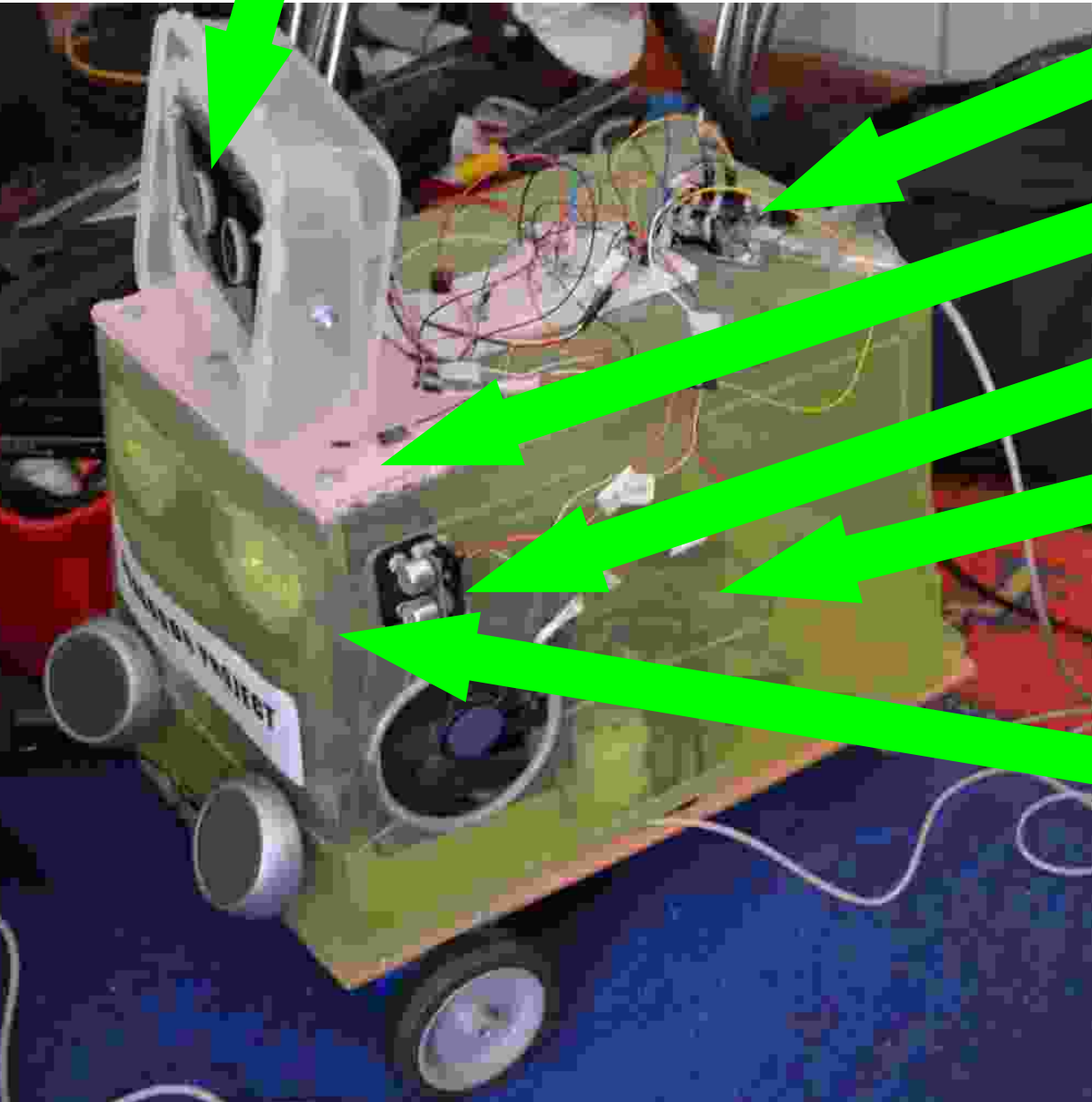
Arduino

IR Led

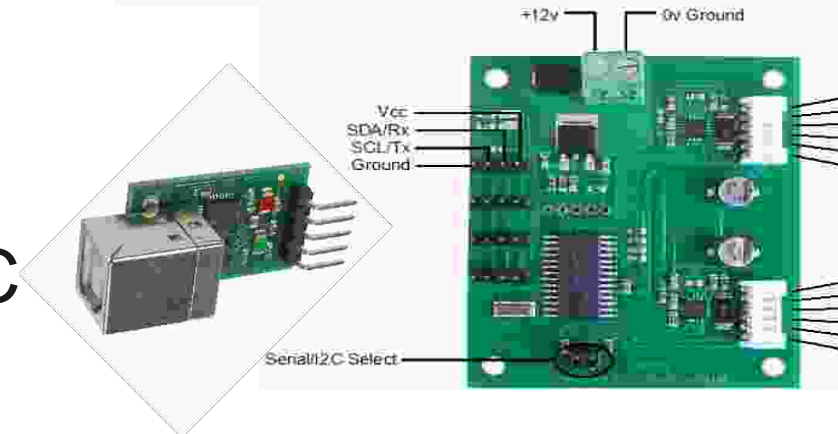
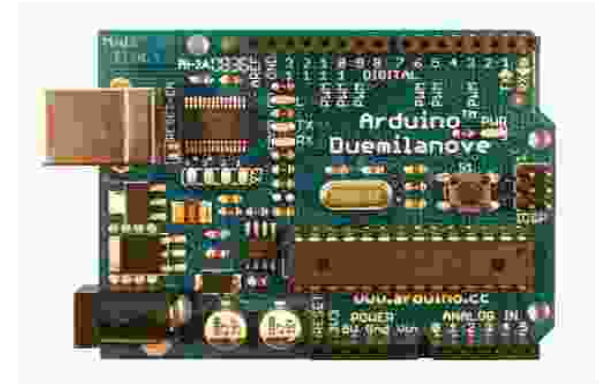
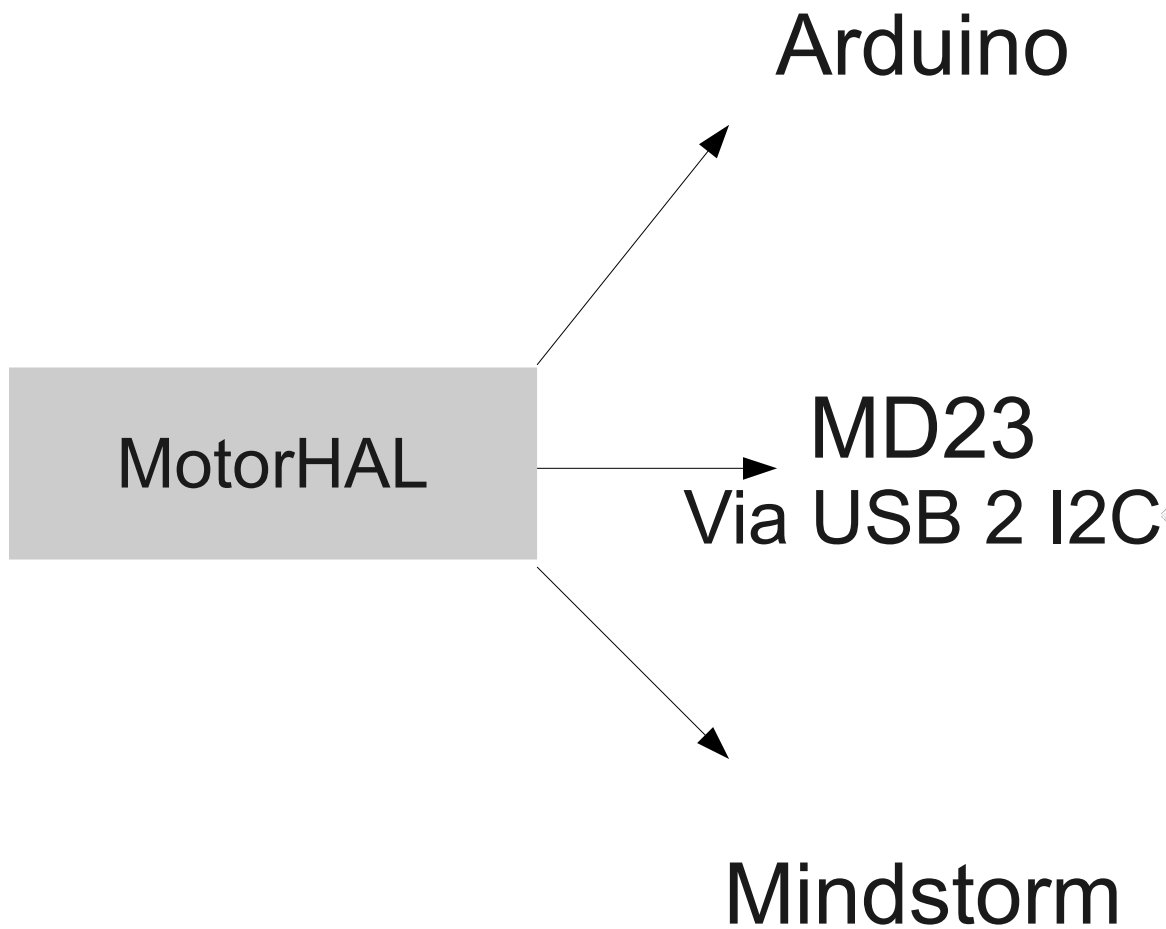
Ultrasonic

Battery
Compartment

Head Lights



Motor HAL



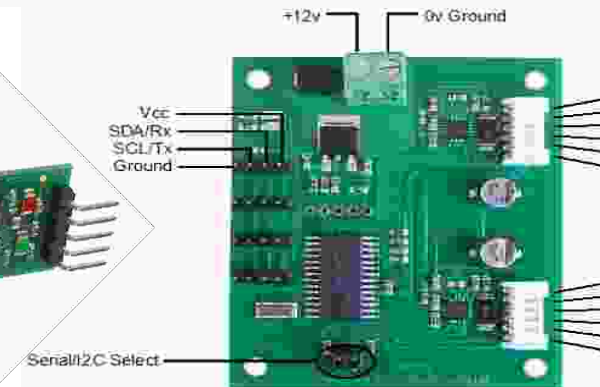
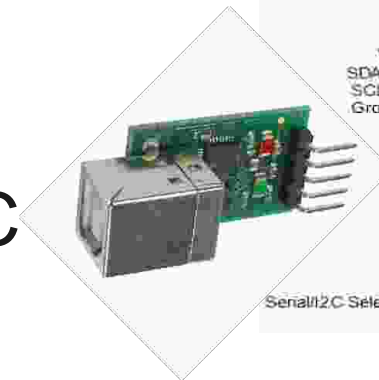
Motor HAL

MotorHAL

Arduino



MD23
Via USB 2 I2C



Παρ' όλα αυτά πολύ καλή ιδέα
για μια αρχή στην επικοινωνία
με microcontrollers κτλ

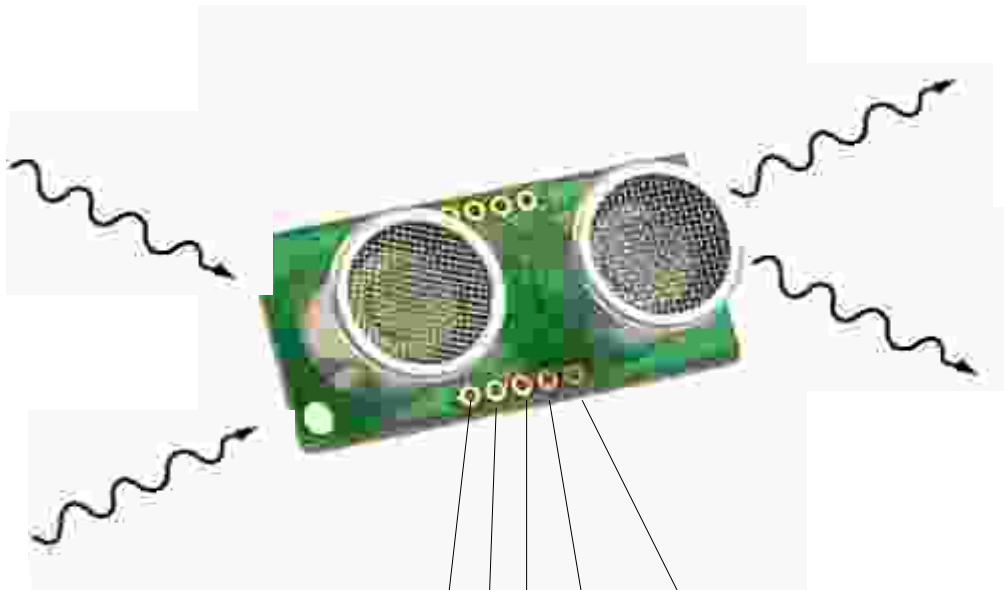
Προσωπικά πιστεύω είναι το
πιο εύκολο πράγμα που μπορεί
να χρησιμοποιήσει κάποιος για
ξεκίνημα αλλά **πολύ ακριβό!!**

Mindstorm

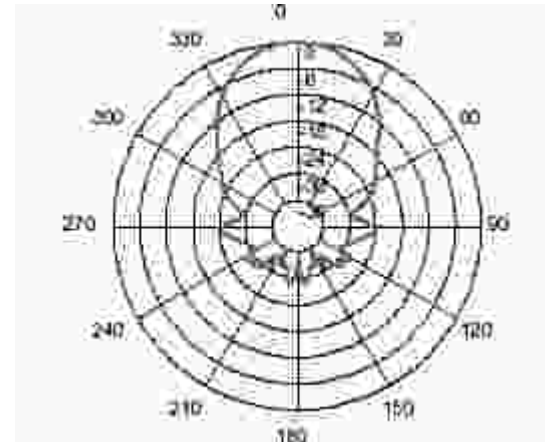


Motor HAL

Ultrasonic Sensors



5V , Out , Trigger , Null , GND



Frequency 40kHz
Max Range 4 meters
Min Range 3 centimeters
Input Trigger 10uSec minimum, TTL level pulse
Echo Pulse Positive TTL level signal, proportional to range

Motor HAL Accelerometer Sensors



5V , Out X , Out Y , Trigger , Clock , GND

- * Measures ± 3 g on each axis
- * Simple pulse output of g-force for each axis
- * Convenient 6-pin 0.1" spacing DIP module
- * Analog output for temperature (Tout pin)
- * Low current at 3.3 or 5 V operation: less than 4 mA at 5 VDC

Sample Applications:

- * Dual-axis tilt sensing for autonomous robotics applications
- * Single-axis rotational position sensing
- * Movement/Lack-of-movement sensing for alarm systems
- * R/C hobby projects such as autopilots

MotorHAL

Piezo strips (bump / vibration)

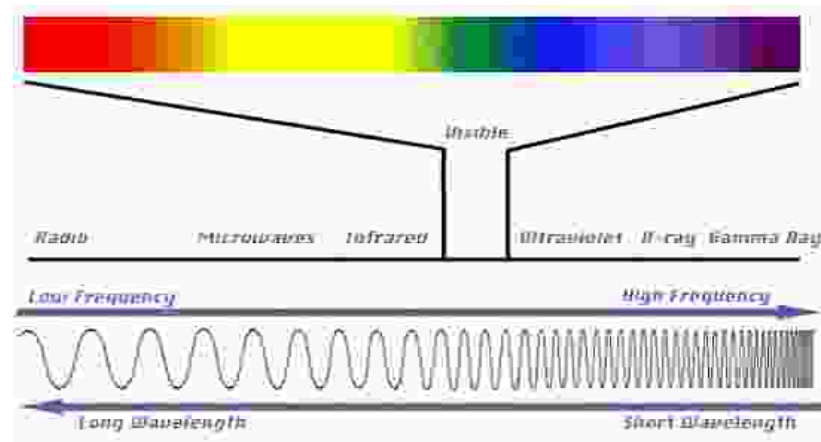


- * Power Requirements: N/A
- * Communication: Analog (Up To ~70 VDC; Sensitivity 50 mV/g)
- * Dimensions: .98 x .52 in (25 x 13 mm)
- * Operating Temperature: +32 to +158 °F (0 to +70 °C)

Example Applications:

- * Flexible Switch
- * Vibration Sensor
- * Alarm System Sensor
- * Product Damage/Shock Detector

MotorHAL Infrared



MotorHAL Motors.. !



RD-01/02 Step Motors
with encoders



Futaba Servos
(Continuous/normal) rotation

Motor HAL

Abstraction Layer

```
unsigned int RobotInit(char * md23_device_id,char * arduino_device_id);  
                unsigned int RobotClose();  
void RobotWait(unsigned int msec);
```

```
                unsigned int RobotRotate(unsigned char power,signed int degrees);  
unsigned int RobotStartRotating(unsigned char power,signed int direction);  
                unsigned int RobotMove(unsigned char power,signed int distance);  
unsigned int RobotStartMoving(unsigned char power,signed int direction);  
                unsigned int RobotManoeuvresPending();  
                void RobotStopMovement();
```

```
                int RobotGetUltrasonic(unsigned int dev);  
                int RobotGetAccelerometerX(unsigned int dev);  
                int RobotGetAccelerometerY(unsigned int dev);  
int RobotSetHeadlightsState(unsigned int scale_1_on,unsigned int scale_2_on,unsigned int  
                                scale_3_on);  
                int RobotIRTransmit(char * code,unsigned int code_size);
```

Motor HAL

Abstraction Layer

Τι κάνει ?

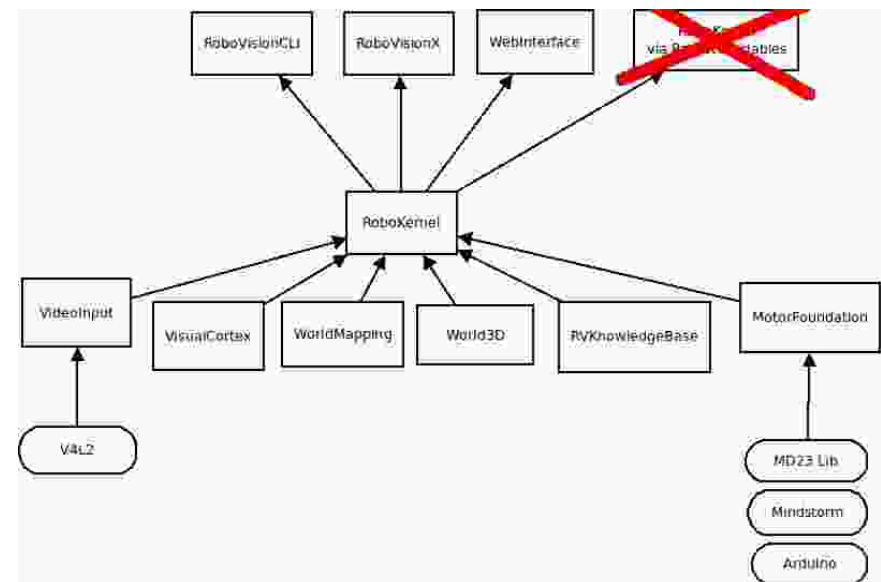
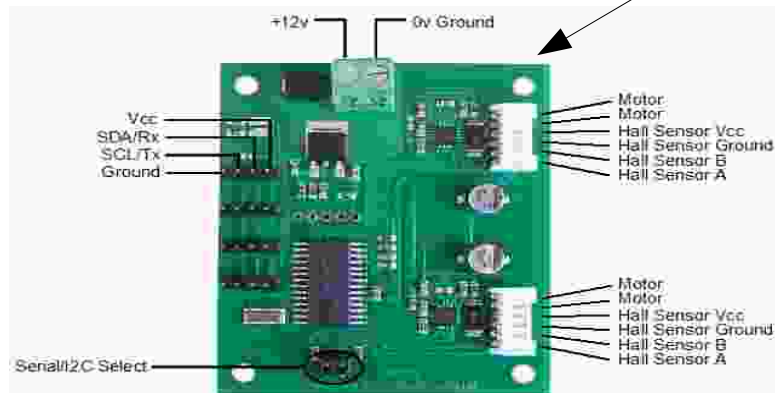
```
RobotInit("/dev/ttyUSB0", "/dev/ttyUSB1");  
while ( ( RobotGetUltrasonic(0)>100 ) && ( RobotGetUltrasonic(1)>100) )  
{  
    RobotMove(255,360); /*Move full speed until wheel turns 360 degrees */  
}  
RobotStopMovement();  
RobotClose();
```

Όσο οι υπέρηχοι δεν πιάνουν εμπόδιο πιο κοντά από 100cm
γυρίζει τις ρόδες 360 μοίρες
Αν υπάρχει εμπόδιο , σταματάει και κλείνει την επικοινωνία με τα μοτέρ..

Motor HAL

Καλή ιδέα το abstraction layer

- Ουσιαστικά ο,τι μηχανική αλλαγή και να κάνω (αλλαγή controller , αλλαγή chasis , κτλ κτλ) , το μόνο που χρειάζεται είναι να την υλοποιήσω από κάτω και να κάνω redirect το RobotMove function
- Η αλλαγή από mindstorms σε MD25 παρότι το ένα kit για παιδιά και το άλλο “επαγγελματικό” έγινε παρα πολύ ανώδυνα χάρη σε αυτό τον σχεδιασμό..

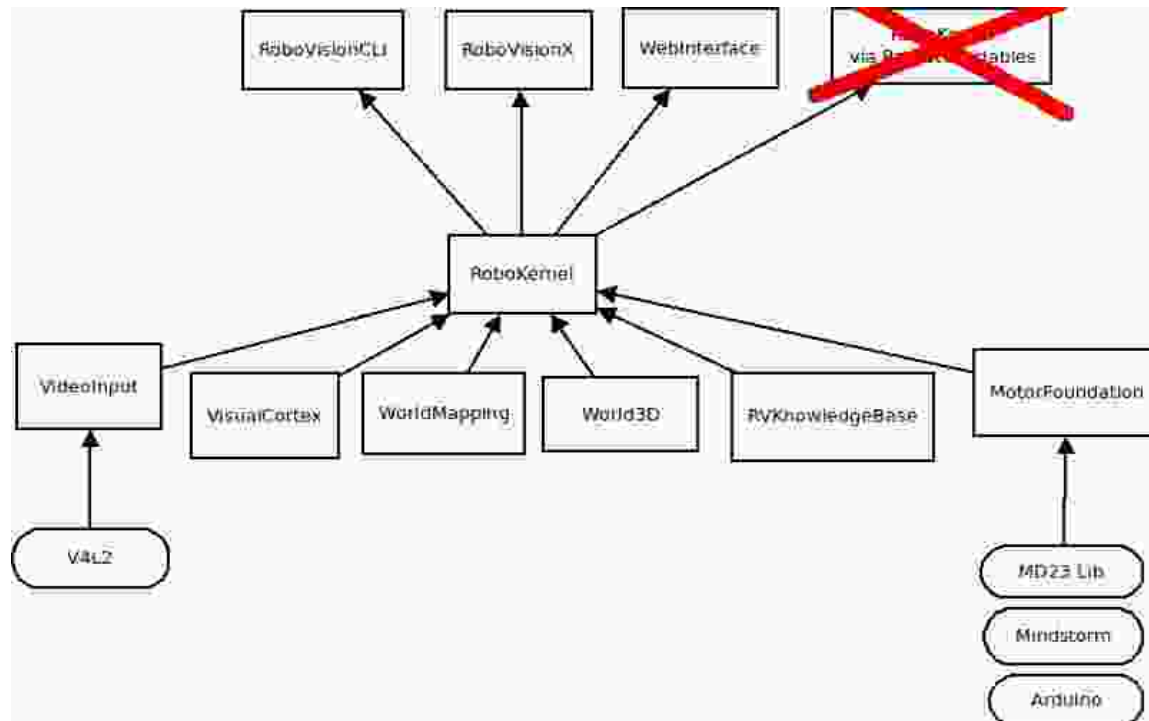


RV knowledge base

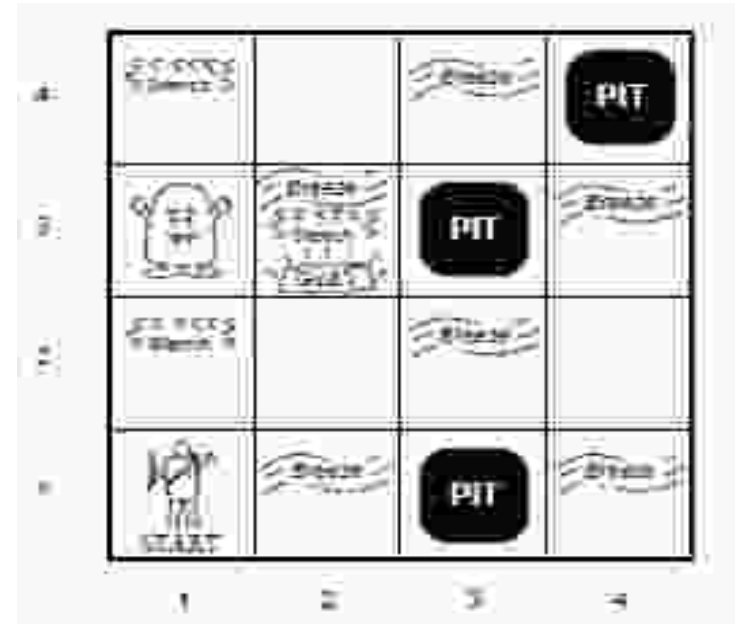
προσθέτοντας νοημοσύνη..

Στόχος , κάτι σαν το <http://openmind.media.mit.edu/>

High level οντότητες , εντολές , ιεραρχίες και ενοποιημένο pipelining για την επεξεργασία τους




First order logic fits nicely , guarddog lives in a wumpus like world



A 2D grid world environment. The grid is 20x20 units. Black squares represent obstacles. A green dot at (10, 10) is the start point. A blue dot at (18, 18) is the goal point. A yellow line represents the path from start to goal, avoiding obstacles. The path starts at (10, 10), goes up to (10, 12), right to (12, 12), up to (12, 14), right to (14, 14), down to (14, 16), right to (16, 16), down to (16, 18), and finally right to (18, 18).

Ωστόσο δεν είναι το target του project οπότε προς το παρόν είναι επίσης stub

Open Mind



Open Mind Common Sense

Look up a concept


Type a word or short phrase here to see what Open Mind knows about that concept.

Some random concepts

Here are some of the concepts that Open Mind knows about:

- [opening a business](#)
- [cheese](#)
- [logos](#)
- [people](#)
- [visual](#)
- [steak](#)
- [a first class airline seat](#)
- [chocolate shampoo](#)
- [frozen foods](#)

Open Mind



Open Mind Common Sense

Knowledge about chair

Similar concepts: [chair](#) [cane](#) [floor](#) [lamp](#) [stapler](#) [telephone](#) [bed](#) [pen](#) [couch](#) [computer](#)

13	Somewhere a chair can be is in an office .	by stefan
11	Something you find at a desk is a chair .	by timudoch
6	You are likely to find a cat in a chair .	by kic117
5	You are likely to find a chair in a cubicle .	by VisionSoftware
5	sitting on a chair requires a chair .	by hangarong
5	A chair should be comfortable .	by TorNald
4	A chair usually has four legs .	by jacobch
4	Something you find in a building is chairs .	by VisionSoftware
4	an armchair is a chair .	by dee
3	chair can be made of wood .	by beginners
3	this is a chair .	by estair
3	You are likely to find a chair in a store .	by 200-1421396314
3	You are likely to find chair in room .	by msters
3	This chair could be used outside .	by jacob
3	a wheelchair is a chair .	by dee
3	Something you find at church is a chair .	by stefan
3	Something you find on the floor is chairs .	by VisionSoftware
3	You are likely to find a human in a chair .	by godwasamoney
3	Something you find on the porch is a chair .	by hondabillie
2	You are likely to find a chair in the living room .	by lsaidovis

1 2 3 4 ... 17 18 19 20 next »

RV Knowledge base coupled with object recognition



Go to the
red chair



RV Knowledge base coupled with object recognition



RV Knowledge base coupled with object recognition



RV Knowledge base coupled with object recognition



RV Knowledge base coupled with internet databases

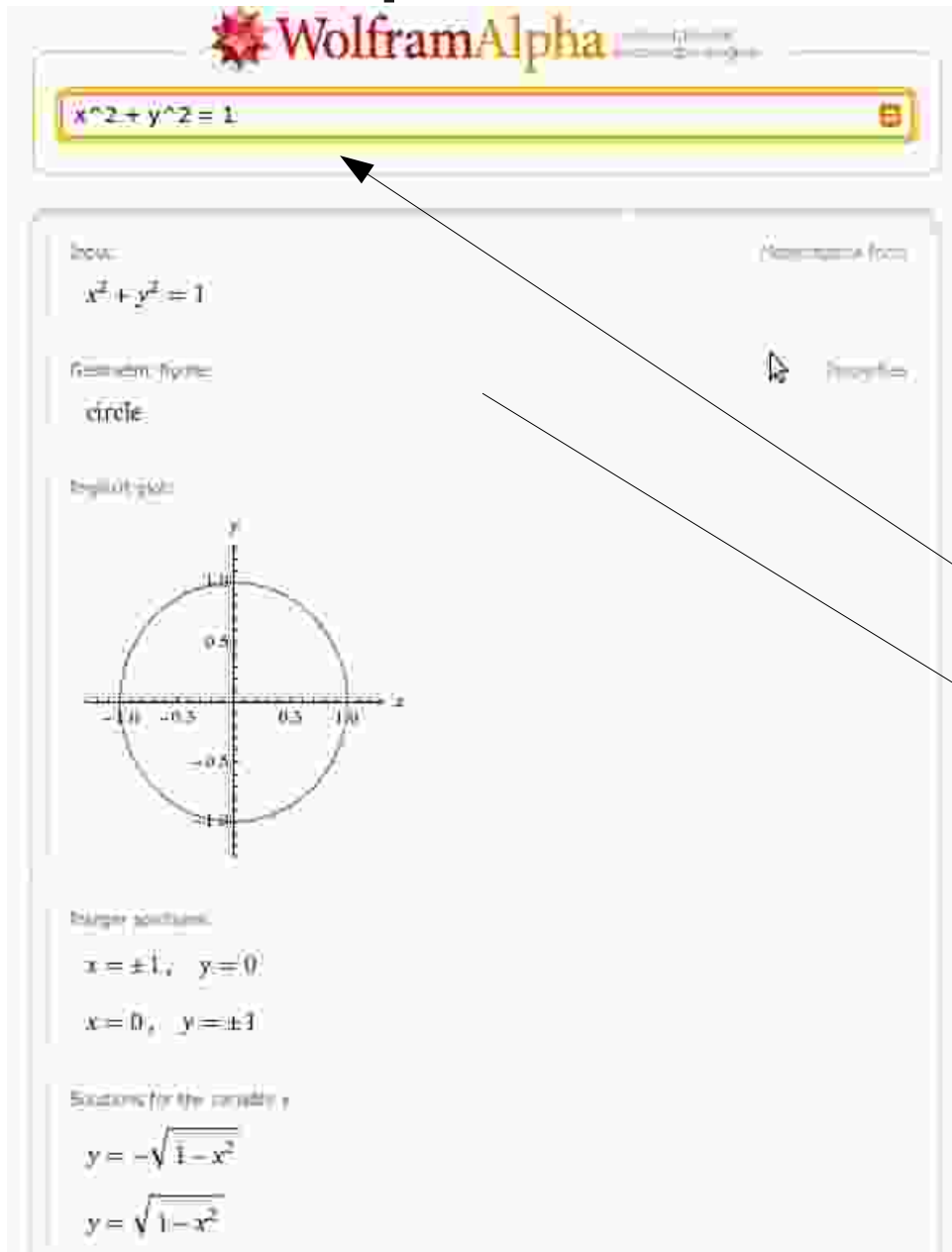


What is a volcano?

A fissure in the earth's
crust (or in the surface
of some other planet)
through which molten lava
and gases erupt



RV Knowledge base coupled with internet databases



Calculate $x^2 + y^2 = 1$

A circle!

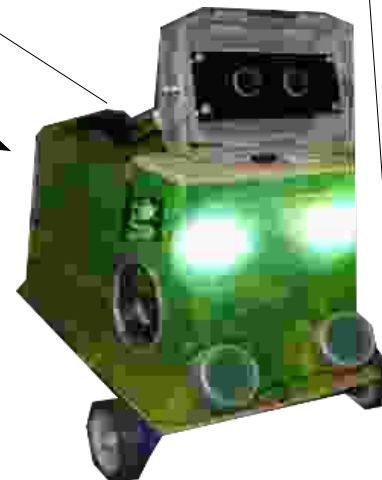


RV Knowledge base coupled with internet databases



How old is Jennifer Lopez?

41 years 3 months 11 days





Energy Issues

Αυτονομία , και άλλα..



Energy Issues

Chemistry	Cell Voltage	Mj/Kg	Comments
NiCd	1.2	0.14	\$
Lead acid	2.1	0.14	\$\$
NiMH	1.2	0.36	\$
Lithium - ion	3.6	0.46	\$\$\$\$

- * Ανοικτά προβλήματα χημείας/φυσικής
- * Τα κομμάτια που χρησιμοποιώ (motherboard , motors , κτλ) είναι “οικονομικά” σε ρεύμα
- * Το Guarddog χρησιμοποιεί NiMH 12V με περίπου **20-30mins** αυτονομία
- * Πρακτικά δουλεύει με 220V
- * Είναι παρα πολύ ακριβός ο πειραματισμός με πηγές ενέργειας.. **150 euro για NiMH**

Με την τρέχουσα τεχνολογία θα πρέπει να υπάρχει κάπου μια βάση φόρτισης και σε κάθε περιπολία να επιστρέφει και να φορτίζει..

Κατα αυτό τον τρόπο θα κρατά υψηλή τάση και θα έχουμε όσο το δυνατόν μικρότερο χρόνο μεταξύ 2 πλήρων φορτίσεων , την τάση της μπαταρίας μπορούμε να την δούμε μέσω ACPI σε linux (sensors)



Κατασκευαστικά θέματα

Στον άυλο κόσμο του Software κάνουμε κάτι
backup , copy , recompile , batch run

Στον φυσικό ,υλικό κόσμο αν μια τρύπα ανοίξει
λάθος σε ένα πλαστικό , μπορεί να χρειαστεί να
ξαναγίνει όλη η κατασκευή από την αρχή..!
Χρειάζεται πολύ ακριβό εργαστήριο για R&D

Θέματα στήριξης , η κεφαλή 2 αξόνων , η
καλωδίωση και άλλα είναι πολύ πιο χρονοβόρα
στην κατασκευή από όσο μπορεί κάποιος να
φανταστεί..

GuarddoG in numbers

- 4+ χρόνια (*p3040023* , 6.4μo)
- 3 complete rewrites
- Περίπου 639 euro construction cost το συγκεκριμένο prototype
- C 58% , C++ 38%
BAShell 2% , Arduino C 1% , PHP 1%
- Και δεν είναι έτοιμο ακόμα..



GuarddoG in numbers

via Code::Blocks Code Statistics

Libs

Visual Cortex - 3550 loc (64% code , 13% comments , 21% empty)
Video Input - 2560 loc (56% code , 30% comments , 15% empty)
Path Planning - 1850 loc (67% code , 9% comments , 20% empty)
RoboKernel - 1130 loc (73% code , 6% comments , 19% empty)
MD23/25 Lib – 911 loc (70% code , 4% comments , 19% empty)
InputParser_C – 603 loc (54% code , 23% comments , 21% empty)
Arduino Com lib – 316 loc (70% code , 4% comments , 20% empty)
MotorHAL – 295 loc (71% code , 4% comments , 21% empty)

GUIs

RoboVisionX – 1722 loc (76% code , 7% comments , 17% empty)
WorldMapping – 846 loc (73% code , 12% comments , 15 % empty)
RoboVisionCLI – 34 loc :P (68% code , 32% empty)

Προς το παρόν περίπου 13817 loc written by me..

To add :

RVKnowledgebase , World3D , etc

Master Foo and the ten thousand lines

Master Foo once said to a visiting programmer: “There is more Unix-nature in one line of shell script than there is in ten thousand lines of C.”

The programmer, who was very proud of his mastery of C, said: “How can this be? C is the language in which the very kernel of Unix is implemented!”

Master Foo replied: “That is so. Nevertheless, there is more Unix-nature in one line of shell script than there is in ten thousand lines of C.”

The programmer grew distressed. “But through the C language we experience the enlightenment of the Patriarch Ritchie! We become as one with the operating system and the machine, reaping matchless performance!”

Master Foo replied: “All that you say is true. But there is still more Unix-nature in one line of shell script than there is in ten thousand lines of C.”

The programmer scoffed at Master Foo and rose to depart. But Master Foo nodded to his student Nubi, who wrote a line of shell script on a nearby whiteboard, and said: “Master programmer, consider this pipeline. Implemented in pure C, would it not span ten thousand lines?”

The programmer muttered through his beard, contemplating what Nubi had written. Finally he agreed that it was so.

“And how many hours would you require to implement and debug that C program?” asked Nubi.

“Many,” admitted the visiting programmer. “But only a fool would spend the time to do that when so many more worthy tasks await him.”

“And who better understands the Unix-nature?” Master Foo asked. “Is it he who writes the ten thousand lines, or he who, perceiving the emptiness of the task, gains merit by not coding?”

Upon hearing this, the programmer was enlightened.

GuarddoG in numbers

GuarddoG Construction Cost Until 12 / 10 /2010

Chassis

2 x Tupper = 5 euro
1 x IKEA Bucket = 15 euro
1 x Wooden Board = 10 euro
1 x Balsa board = 5 euro
2x Supermarket Wheels :P = 5 euro
Nuts , bolts , rails , cables , etc = 20 euro
Total : 60 euro

Embedded Electronics

1x Arduino = 30 euro (Duemillennove)
3x Infrared Led = 3 euro
1x RD-01 (or RD-02 Devantech motors) = 130 euro
2x Desktop Microphones (GENIUS MIC-01A) = 5 euro
2x Buttons (power -on) = 2 euro
2x Switches (power supply) = 2 euro
2x LED HeadLights = 10 euro
2x Ultrasonic Devantech SRF-05 with mounting = 40 euro
1x Dual Axis Accelerometer (memsic 2125) = 30 euro
Total : 252 euro

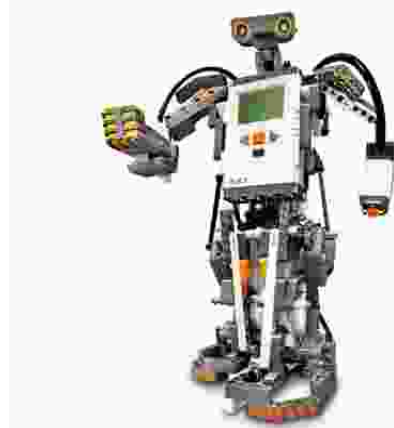
Computer Hardware

1x Fan = 5 euro
1x Mini-Itx Motherboard = 65-75 euro (Currently on guarddog Intel D201GLY2)
1x PicoPSU 90W = 45 euro
1x AC-DC 12 V Converter = 30 euro
2x Webcams (On guarddog MS VX-6000) = 92 euro , LOGITECH C510 HD
1x WIFI PCI card (WG311T) = 30 euro
1x USB Flash Drive 8GB + = 20 euro
1x 512-2048MB RAM DIMM (on guarddog 512MB DDR2) = 30 euro
Total : 327 euro

Total : 639 euro

(!) Without batteries (!)

Commercial platforms



**NXT Mindstorm – €300+
(no cameras)**

**Rovio – €200 +
Spykee – €350+**

AIBO – €2000+

Nao Bot - €10000+

Papero - €30000+

(estimation από
Internet search)



Papero almost like guarddog , costs 30000 euro :P
Pentium M 1.6 GHz processor, 512 MB Ram, 40 GB HD, USB 2.0, microphones,
And Dual CCD cameras for eyes and functional plastic body.

About the cost

Large Scale Production
is much much cheaper, especially made in China..

Οικονομίες κλίμακας..

Επίσης λογικά , το να αγοράσει πολύς κόσμος
κάποια από τα ανταλλακτικά του σε μια εκδοχή
που δεν έχει τόσο critical εφαρμογή (ασφάλεια)
είναι καλύτερη ιδέα προς το παρόν..

Αντίστοιχα στατικά συστήματα ασφαλείας είναι
πολύ πιο φθηνά ,αλλά μπορεί να είναι ασύμβατα
με ένα κινούμενο αντικείμενο σε έναν χώρο που
ελέγχεται με ανιχνευτή κίνησης πχ

Πρώτα βήματα GuarddoG mk1

- Όλο το κατασκευαστικό κομμάτι με Lego Mindstorms
- 2 x Webcams

Κακό Calibration ,
ακτίνα όσο το καλώδιο
USB (+ το USB hub)

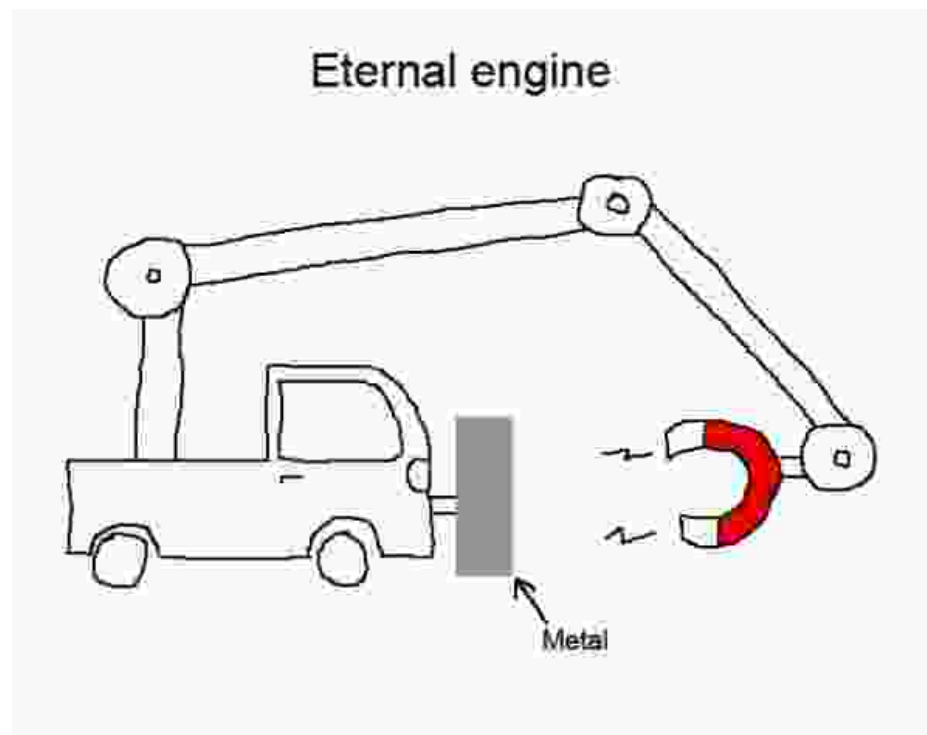


Trials & Errors

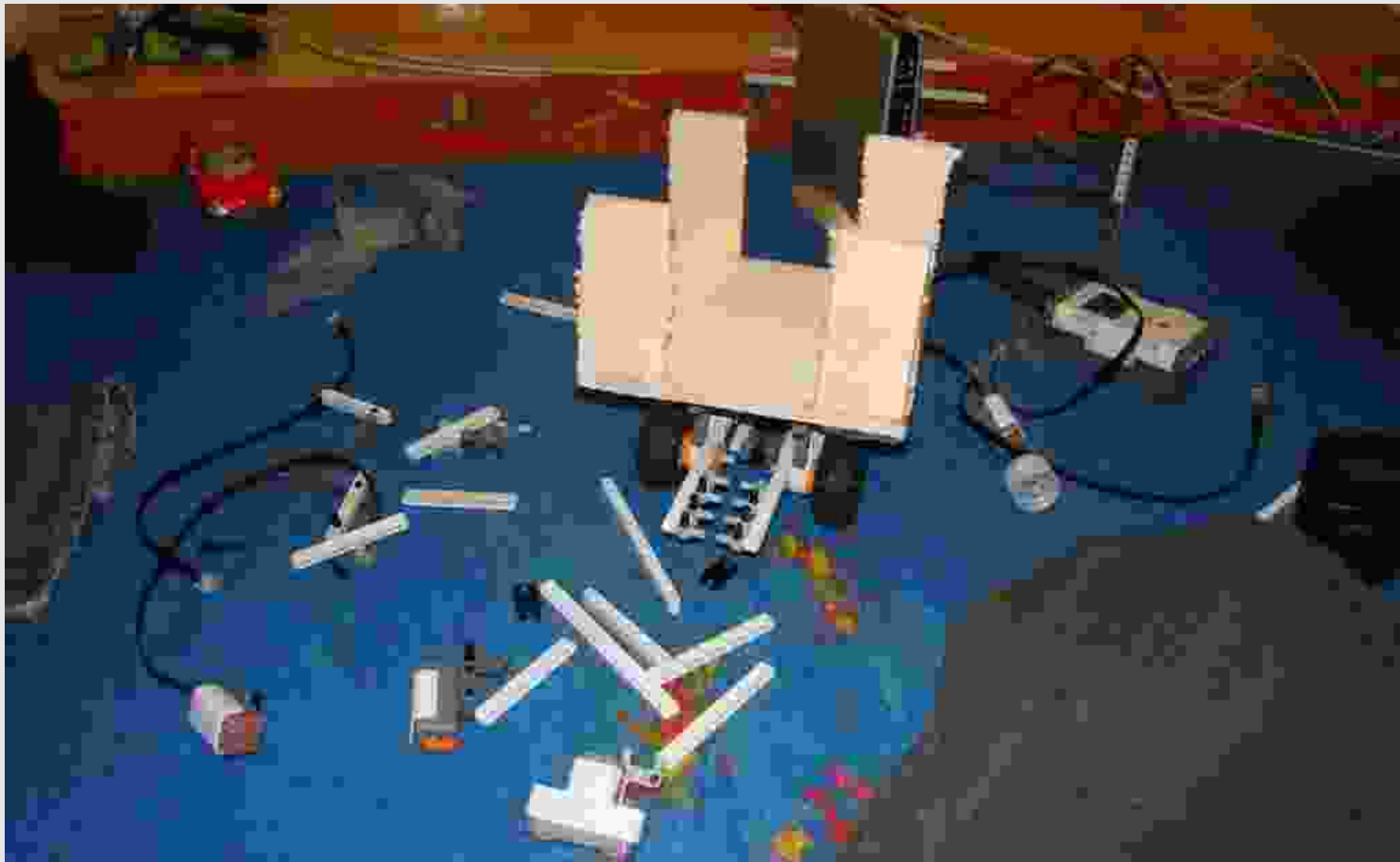
Πολλές ιδέες πολλές αποτυχίες..

- Υλικά του ρομπότ
- Στήριξη με Balsa
- Relay της εικόνας ασύρματα και επεξεργασία κάπου αλλού
- Επεξεργασία της εικόνας “onboard”
- Τεχνικά θέματα

Σχεδόν τίποτα δεν δούλεψε όπως το σχεδιάζα στην αρχή ..



Balsa , όχι καλές στατικές ιδιότητες



Wireless Cameras

X

The idea of remote cameras and remote data processing..

Too expensive
+ bad quality



Bank Balance = -150 euro

X

USB 2 RCA

It actually worked pretty well but the whole thing with remote cameras was dropped so it works as a Tv-Vcr tuner for my laptop right now :D



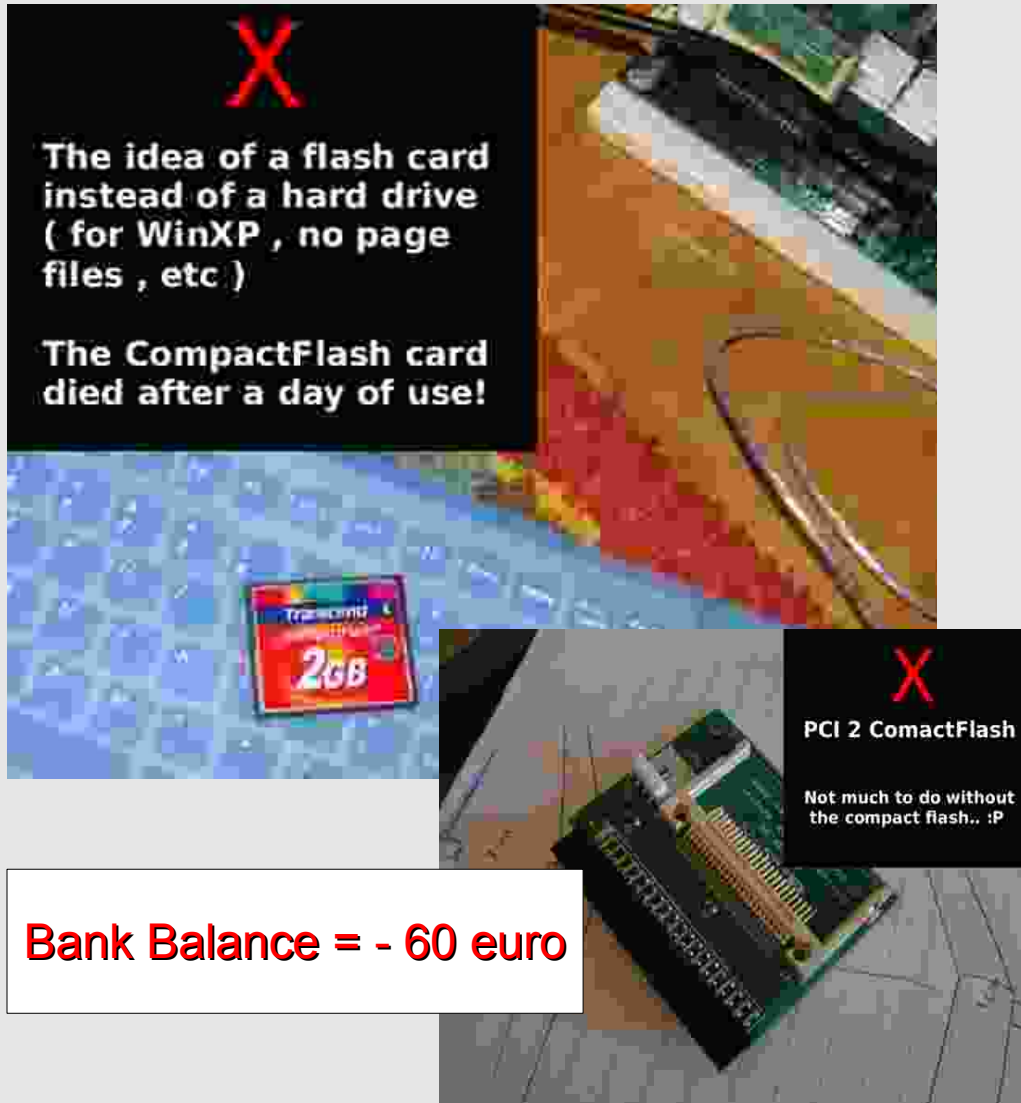
+ Θέματα ασφαλείας
(Unencrypted Video transmission)
κτλ

Επεξεργασία Onboard



- Άλλο ένα PC στο design..
 - Extra Βάρος
 - Τι λειτουργικό θα τρέχει
 - Πόσο ρεύμα καταναλώνει κτλ
 - Πόση επεξεργαστική ισχύς
 - Κόστος
- Νέα Προβλήματα..

WinXP Epic Fail



- Lock in , πολλά πράγματα που είχα ήδη φτιάξει με DirectX
- Για χαμηλή κατανάλωση ρεύματος και αντοχή στην κίνηση θα πρέπει το PC να λειτουργεί χωρίς σκληρό δίσκο
- WinXP thrashed to death my CF card in 4 hours

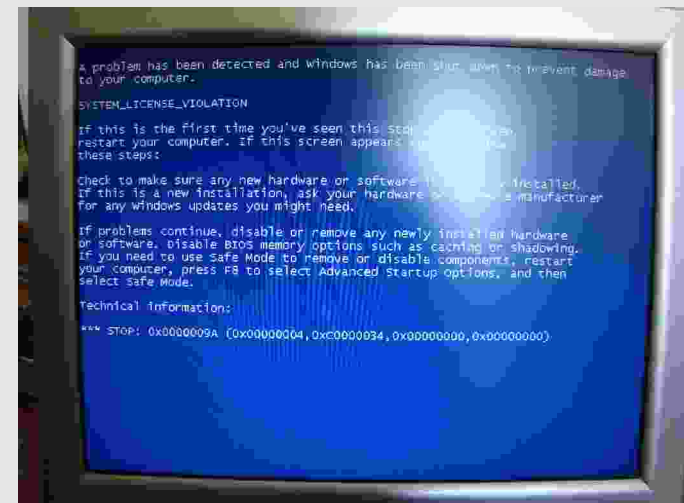
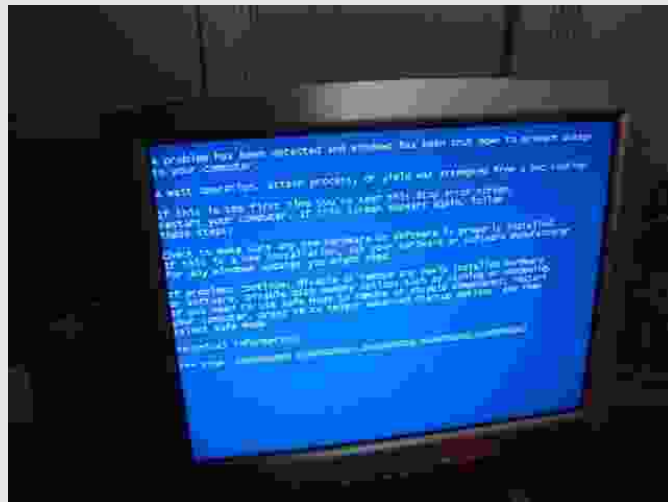
WinXP Embedded



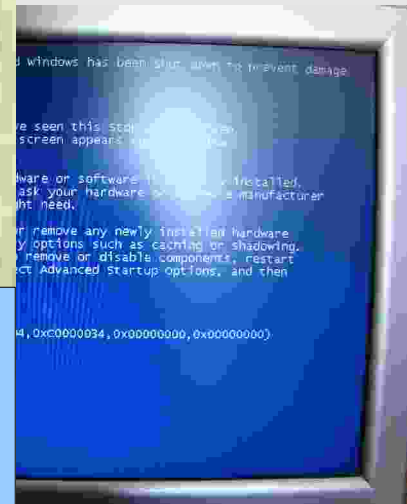
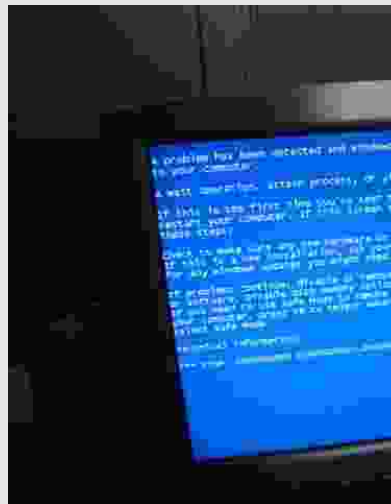
- OK με την (καινούργια) CF
- Binaries “Συμβατά” από WinXP
- Οι drivers για wifi κτλ μετά απο πολλά updates , *.inf hacks κτλ κτλ δούλεψαν

αλλά..

WinXP Embedded



WinXP Embedded



No Offence.. :P

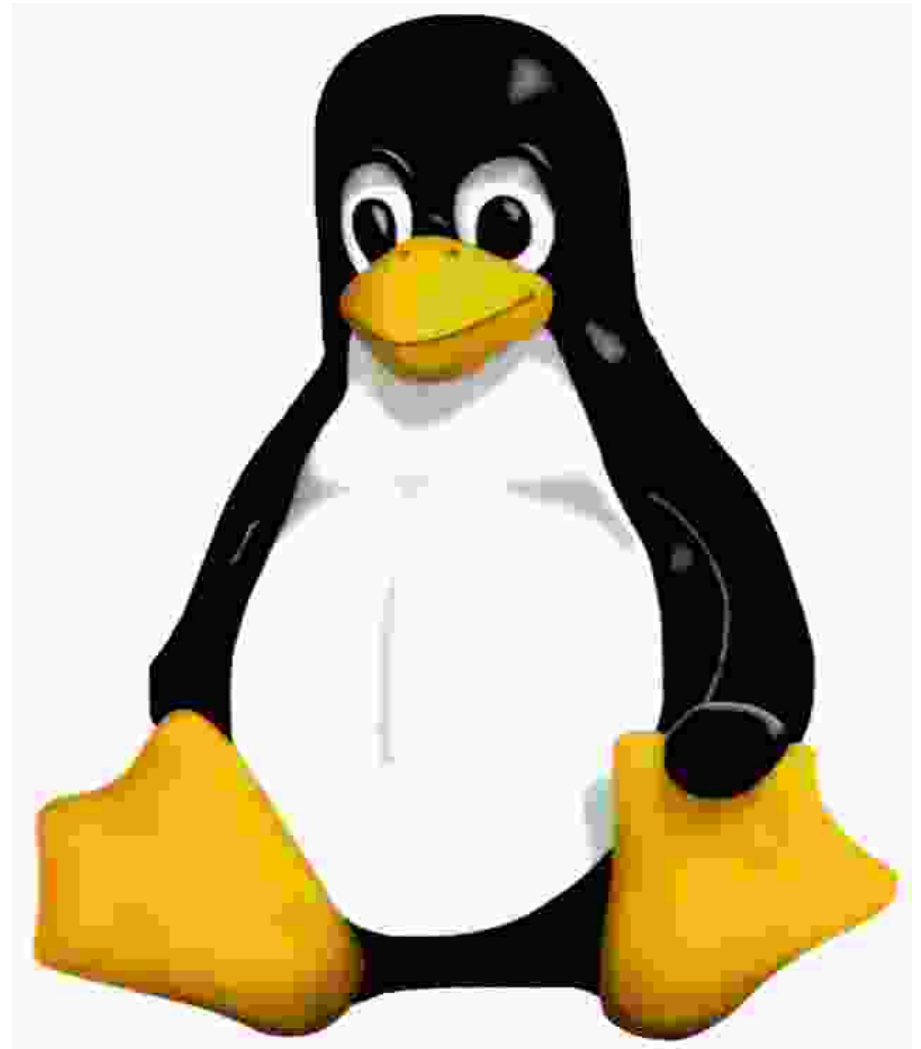
Windows Γενικά

- Για να βάλω text to speech
WinXP/Embedded έως SAPI 5.1
Vista έως SAPI 5.3
Win 7 έως SAPI 5.4
- 50+ euro per guarddog license..
- No support for non Intel cpus
(ARM i.e.)
- Cannot be used on a headless
configuration
- Visual Studio X και
πάνω μόνο
- Windows SDK 4GB ,
DirectX Sdk και άλλα
τόσα για να κάνω κάτι
απλό ..!
- Documentation μόνο
για “binaries”

Περιορισμοί , περιορισμοί περιορισμοί ...
by design

Αντίστοιχα σε Linux (Ubuntu/Debian-πχ) όπως δυστυχώς ανακάλυψα αργότερα..

- Για να κάνεις text to speech απαιτούνται οι εξής δύσκολες διαδικασίες
 - `sudo apt-get install festival`
 - `echo "Text string" | festival -tts`
ή από C πχ
 - `system("echo \"Text string\" | festival -tts");`



Windows is money orientated

Windows : Εμπορικό προϊόν, από εταιρεία, profit oriented!

Οι άνθρωποι που το έχουν φτιάξει και το προωθούν πληρώνονται , αν δεν είχαν οικονομικό κέρδος δεν θα ασχολούνταν.. Ο Bill Gates δεν είναι τυχαία ο πλουσιότερος άνθρωπος στις ΗΠΑ και 2ος στον κόσμο..

Linux : Δωρεάν προϊόν (GPL) , από όποιον θέλει να ασχοληθεί, προφανώς με στόχο την ποιότητα και το να δουλεύει , δεν πρόκειται να σε πληρώσει κανείς επειδή έφτιαξες το X feature , κανείς δεν θα σου ζητήσει λεφτά, κανείς δεν θα πάρει λεφτά! Τα λεφτά δεν έχουν σχέση.. Οι άνθρωποι που το έχουν φτιάξει το κάνουν κυρίως για την χαρά και την “δόξα” του να γράφεις κάτι καλό και να μοιράζεσαι την γνώση

Δεν έχω να κερδίσω τίποτα που σας το λέω..
Απλά είστε Computer Scientists και θά πρεπε να το ξέρετε..

Science != Money

GuarddoG is built using only GPL software

No animals were harmed in the making of this robot..

The whole software stack costs 0 €
No lock in to any hardware vendor





World's Most
Powerful People

« » » Sonia Gandhi

Αν δεν με πιστεύετε.. :P



Bill Gates

\$54 B ↑

1st World's Billionaire | September 2010

★ Follow Bill Gates

207

Age: 55

Title: Co-Chair

Organization: Bill & Melinda Gates Foundation

Source: Microsoft, self-made

Residence: Medina, WA

Country of citizenship: United States

Education: Dropout, Harvard University

Marital Status: Married

Children: 3

335
Items

122
Items

f Share

Twitter

Powerful People
#10

Forbes 400
#1

World's Billionaires
#2

Εν το μεταξύ , για να επανέλθω ..

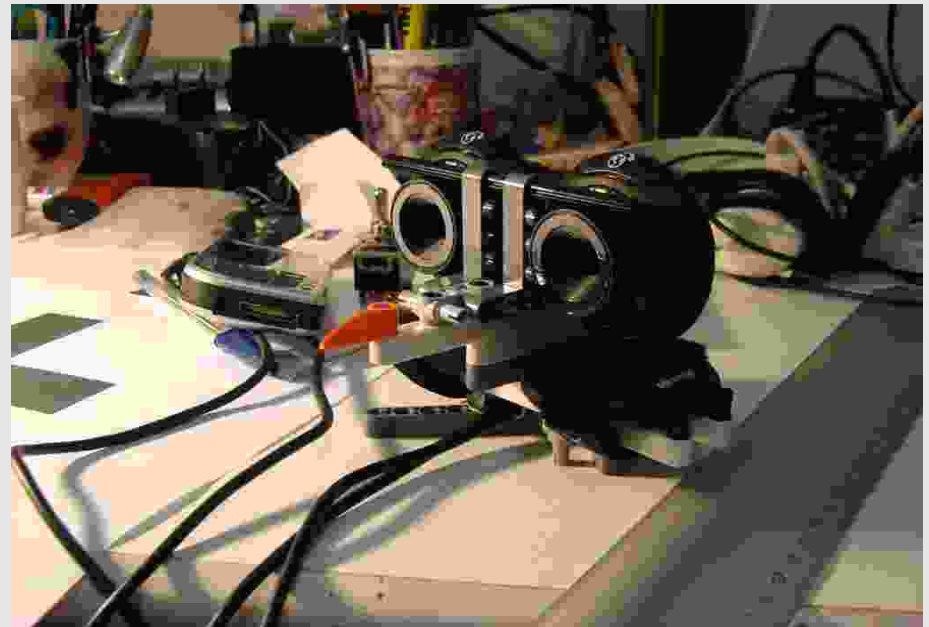
- Όλο το κατασκευαστικό κομμάτι με Lego Mindstorms
- 2 x Webcams

Κακό Calibration ,
ακτίνα όσο το καλώδιο
USB (+ το USB hub)

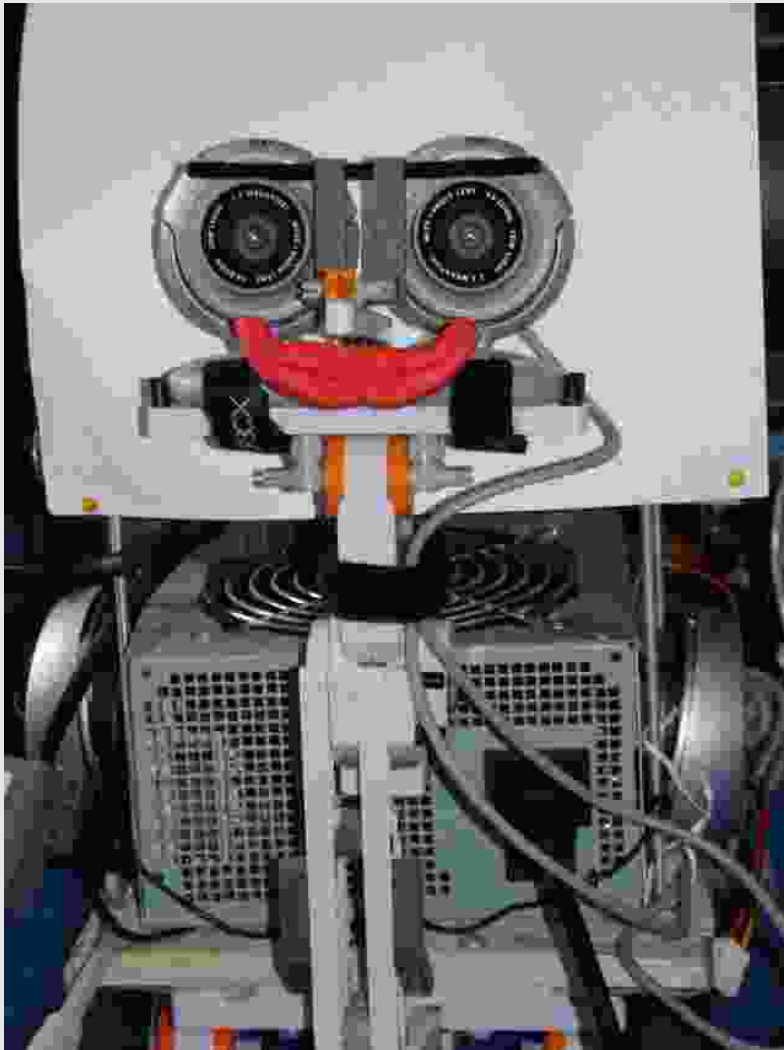


Πρώτα βήματα GuarddoG mk1

Παράλληλα με όλα τα κατασκευαστικά θέματα οι βασικοί αλγόριθμοι vision , αρχίζουν να υλοποιούνται..

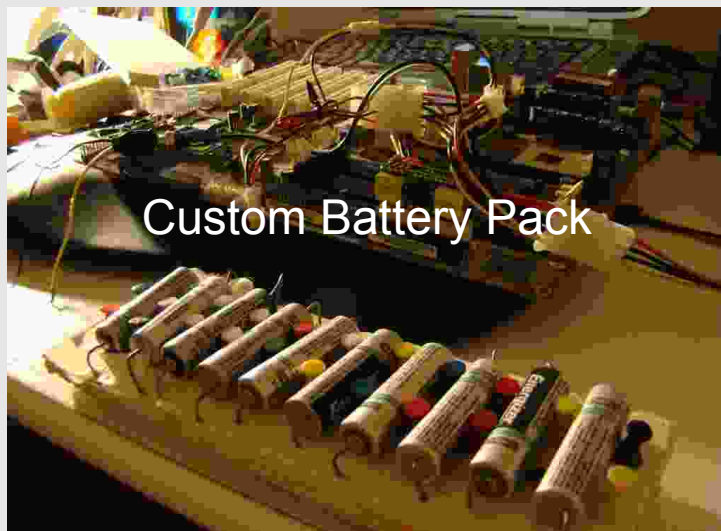
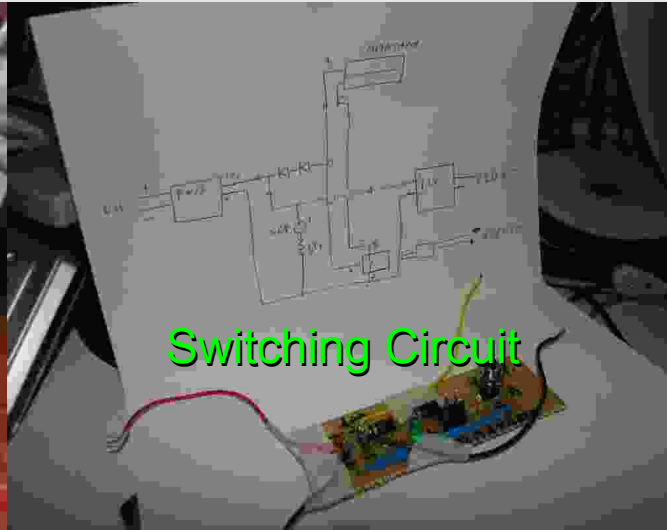


GuarddoG mk2

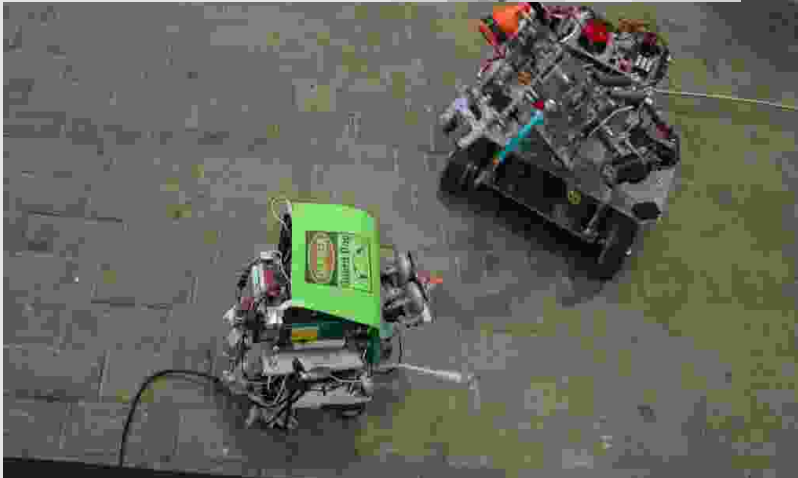


- Βαρύ τροφοδοτικό
- Γενικά μεγάλο βάρος για τα mindstorm motors
- Κακό alignment καμερών
- Software σε πρώιμο “μονοκόμματο” στάδιο

GuarddoG mk2 -> mk3

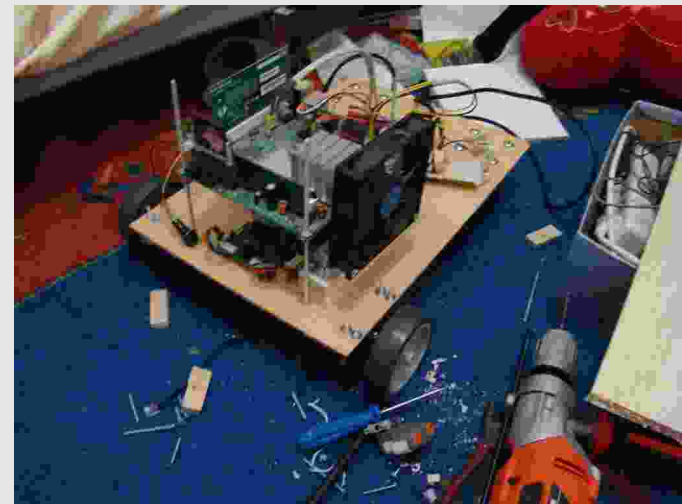
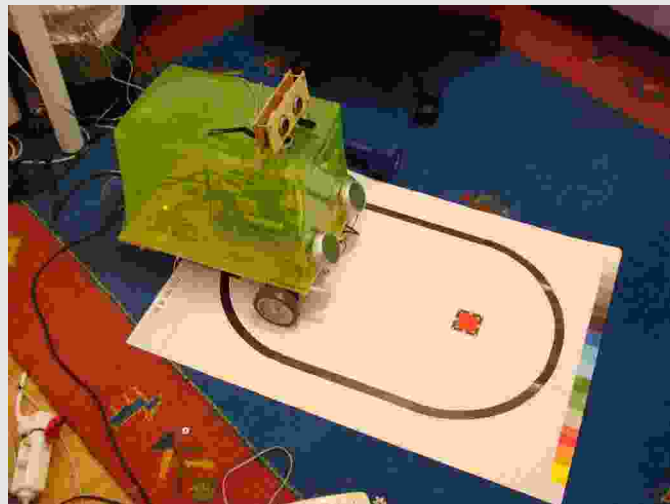


GuarddoG mk3



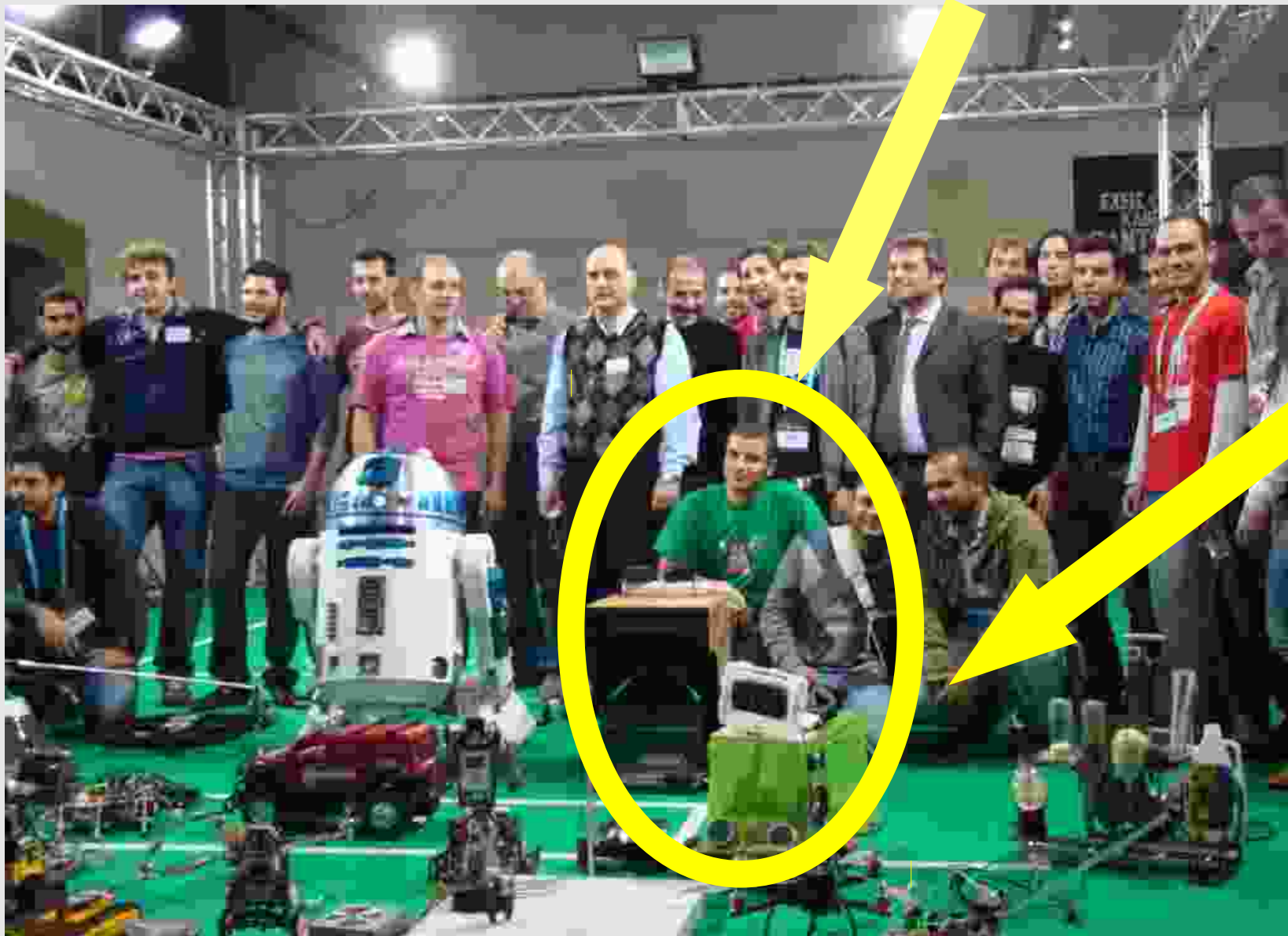
- Βραβεύση στην Athens Digital Week 2008 , στο Robotics κομμάτι
με το extra budget
απόφαση για remake
from scratch όλου του
project με πολύ
υψηλότερα
standards :)

GuarddoG mk4 (building)



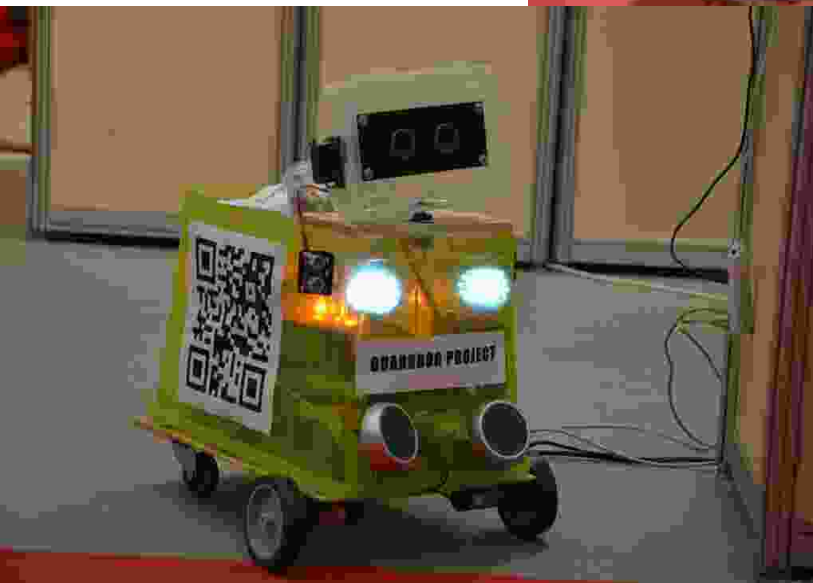
GuarddoG mk4

Βράβευση στην Athens Digital Week 2010



GuarddoG mk4

Παρουσία στην Διεθνή έκθεση Θεσσαλονίκης 2011



Media Coverage

(30 seconds each ;P)



Αλλαγές Hardware -> Αλλαγές Software

Αρχικά η όλη διαστρωμάτωση του project ήταν ένα GUI στο οποίο έτρεχαν τα διάφορα φίλτρα..

Προφανείς αλλαγές αλλάζοντας τους εξωτερικούς μικρο ελεγκτές και για μια portable αρχιτεκτονική :

GUI -> Background Service

Windows -> Linux

DirectX -> V4L2

Mindstorm -> Arduino , MD23

Progress List

12/2011

Module	Progress	Problems Pending
Video Input	90 %	Hardware Sync , new body
Image Processing	90%	Disparity Mapping Fine tune , Code Quality
2D Path Planning	99%	-
3D SLAM	40%	Work required for stable tracking and 3d path planning
Hardware	80%	Plexiglass Frame , cabling problems , newer hardware
Supporting Framework (OS etc)	80%	Packaging issues
RV Knowledge Base	10%	Stub

Feature List !



- **Disparity Mapping**
- **Face Detection**
- **Stationary Guard mode**
- **Path Planning**
- **Camera Pose tracking**
- **Physical Movement , Sensor Input**
- **Performance Monitoring via GnuPlot**
- HTTP Web Interface
- GUI / CLI Input
- Act as wifi AP 802.11b
- Control via GSM/SMS
- Control via Joystick
- Control via IRC
- Text To Speech
- Scripts (music , sound , notify etc)

TODO List !



- SLAM
 - Stable Pose Tracking
 - Proper Odometry
 - Speech To Text
 - Battery Power Supply
 - Better Hardware
 - Physical Build
-
- Actual Target :)

TODO – Contributions Wishlist

Computer Vision / Linear Algebra

Depth from light (Σκιές / Φώς)

Voxel Matching / Recognition

Object Recognition (από 3d+color data ,
RoboEarth)

3D path planning (physics engine ?)

SLAM efficient implementation

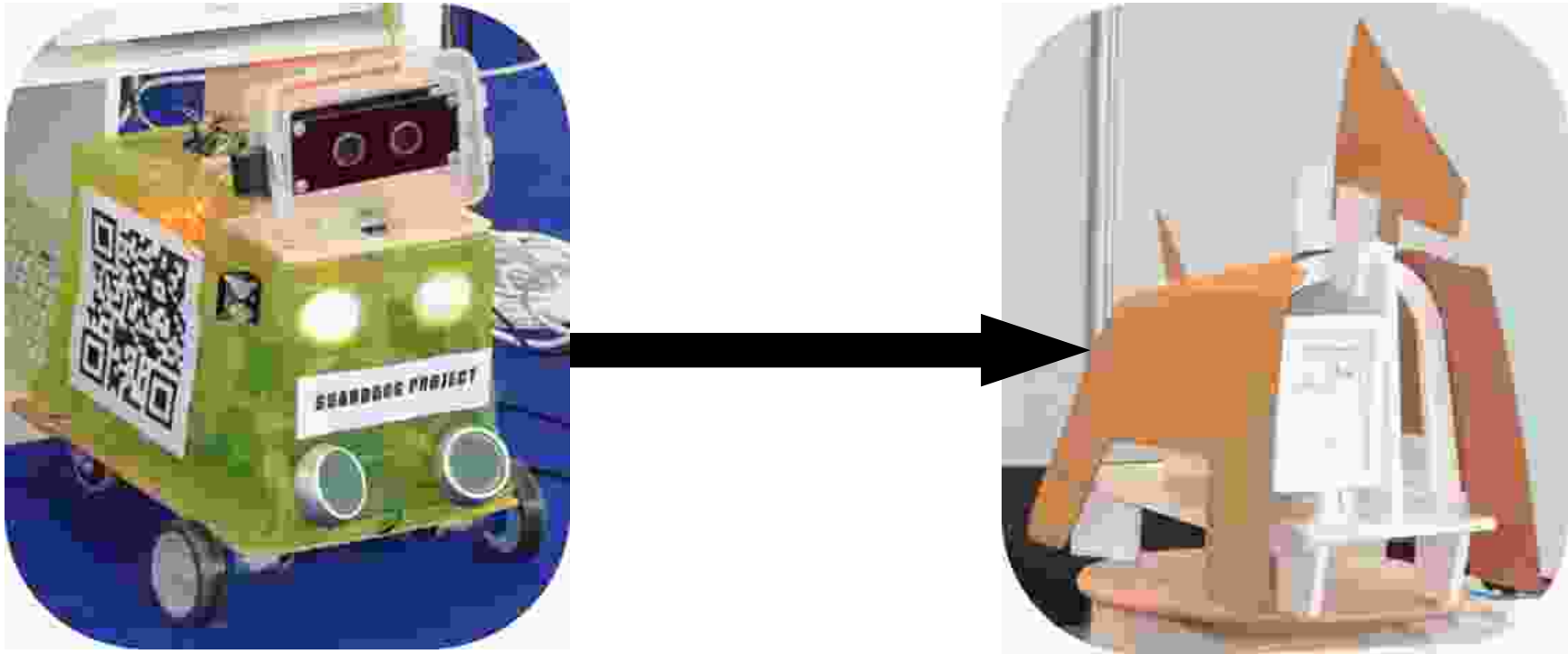
TODO - Contributions Wishlist

etc..

English/Greek STT(Speech to text , πχ Sphinx)
Greek TTS (Text to speech , πχ Festival)
Stereo sound recognition (πχ moo..)

CAD / Plexiglass frame
RVKnowledgebase + NLP - (πχ MIT Openmind)

TODO – Physical things to do



New Plexiglass lasercut ,CAD chassis !!!!

Better cameras

More processing power , hardware is 5yrs old
etc..

FAQ

- Τι σχέση έχουν αυτά με πτυχιακή στην ΑΣΟΕΕ ?

Όχι παρα πολύ, αλλά αν είναι να ασχοληθώ για όλη την υπόλοιπη ζωή μου με SAP , SQL , λογιστικές εφαρμογές και να φτιάχνω websites , ευχαριστώ δεν θέλω.. καλύτερο cost/benefit να ανοίξω σουβλατζίδικο ή καφετέρια στην Ελλάδα :) !

- Τόση δουλειά και την δίνεις OpenSource ?

ΝΑΙ , 25000 γραμμές δεν είναι τίποτα μπροστά στον linux kernel και τις διάφορες GPL βιβλιοθήκες του πχ

- Στην αρχή είπες ότι είναι πολύ εύκολο!

Υπάρχει τόση πολύ δουλειά που πλέον είναι έτοιμη που ναι , είναι εύκολο!
Το internet είναι τρομερό εργαλείο!

- Πότε θα είναι έτοιμο ?

Όταν είναι έτοιμο!

- Κάποιος μπορεί να τα κάνει με την X πλατφόρμα (e.g. Windows)

Ναι , κάποιος θα μπορούσε να το κάνει σε DOS ή Windows 95 επίσης..
Δεν βγάζω ποσοστά από πωλήσεις και δεν έχω κανένα λόγο για pro-windows bias.. Αντίστοιχα από την εμπειρία μου έχω κάθε λόγο για pro-foss bias!

- Με τι funds το κατασκεύασες?
- Μπορεί να έχει εμπορικό μέλλον στην Ελλάδα κάτι παρόμοιο ?

Χρήματα από part-time jobs , websites κτλ + γονεϊκό sponsoring!

Γιατί όχι ?

FOSS , GPL and and Contributions

Μπορείτε να :

- Κατεβάσετε
- Βελτιώσετε
- Μελετήσετε
- Χρησιμοποιήσετε



<http://www.github.com/AmmarkoV/RoboVision>

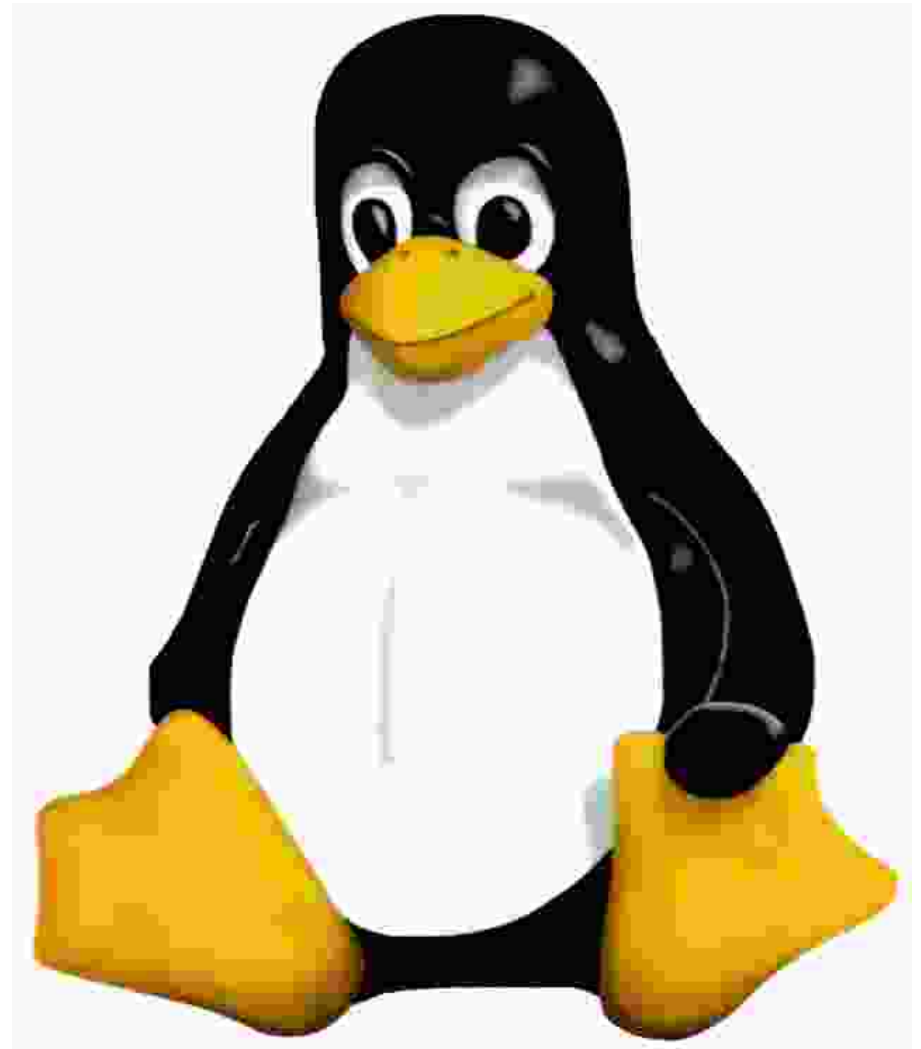
τον κώδικα !

Ακόμα και για εμπορική εφαρμογή , αρκεί τα κομμάτια που παραλάβετε ανοικτά να τα διανέμετε σαν ανοικτό λογισμικό :)

Getting started , Checklist

Για το Vision κομμάτι ,
χρειάζεται:

- GNU/Linux OS
(Debian/Ubuntu apt-get
dependency scripts)
- Code::Blocks IDE (για να
ανοίγει τα workspaces κτλ)
- 2x V4L2 Compatible
Webcams
(Logitech UVC driver ++)

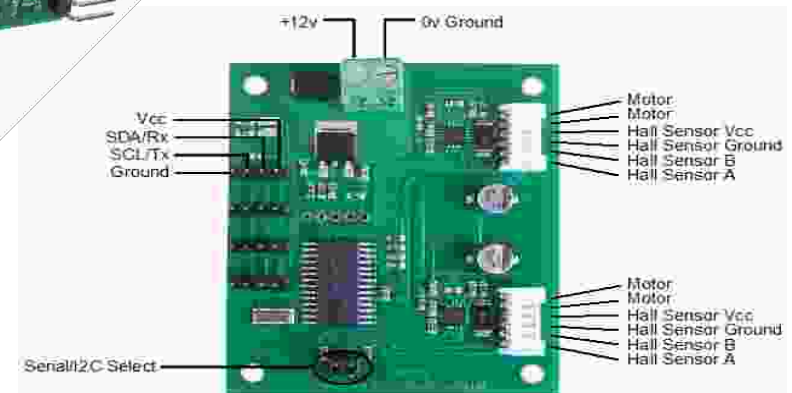
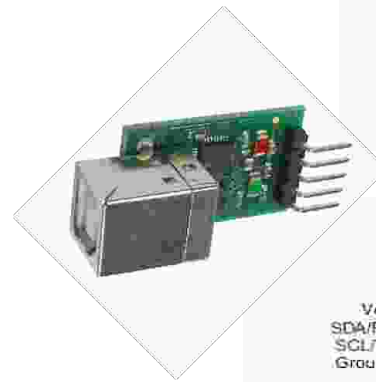


Getting Started , Testing Movement

Για “κίνηση” :

- Arduino Duemillanove
 - MD25 Motor Kit
 - USB 2 I2C
- και άλλες μικρές αγορές ..

Connections , πλήρης κατάλογος κτλ στο documentation του repository (σύντομα..)



Replicating GuarddoG

Ουσιαστικά φτιάχνοντας μια πιθανόν διαφορετική βάση και συνδυάζοντας τα επιμέρους software/hardware κομμάτια (με οποιαδήποτε modifications , την οποία επίσης στο μέλλον ελπίζω να μπορεί να την διανείμω σαν source code ώστε να την παραγγείλει κάποιος με τα CAD σχέδια)

Κάποιος μπορεί να έχει το δικό του GuarddoG και να το προγραμματίσει να κάνει ο,τι αυτός/η θέλει !



Future Plans!

- Προσωπική φιλοδοξία

Χρήση του Vision
κομματιού σε ένα
αυτοκίνητο για ένα
τηλεκατευθυνόμενο /
“ρομποτικό”
αυτοκίνητο!

- DARPA grand
challenge style



Grand Cooperative Driving Challenge



GuarddoG Repository!



The screenshot shows the GitHub homepage with the following elements:

- github SOCIAL CODING** logo at the top left.
- A blue banner with the text: **444,000 people hosting over 1,365,000 git repositories**.
- A search bar containing the text: `jQuery, reddit, Sparkle, curl, Ruby on Rails, node.js, ClickToFlash, Erlang/OTP, CakePHP, Redis, and many more`.
- A row of logos for various companies and services: **twitter**, **facebook**, **rackspace**, **digg**, **YAHOO!**, **shopify**, **EMI**, and **six apart**.
- Two columns of text at the bottom:
 - git** git
Git is an extremely fast, efficient, distributed version control system ideal for the collaborative development of software.
 - git·hub** git, hub
GitHub is the best way to collaborate with others: Fork, send pull requests and manage all your **public** and **private** git repositories.

<http://www.github.com/AmmarkoV/RoboVision>

November 24, 2004



Summary Table: What You Need to Know

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				
<<	<				>	>>

IF APPLICANT WOULD...

- Recently
- Archives
- Categories
- Latest comments

Search

--	--

 All Rights Reserved

Some Words

<http://ammar.gr/gddg>

<http://ammar.gr/>

FOSS Aueb !

<http://foss.aueb.gr/>

<http://foss.aueb.gr/irc>

Mumble Server : foss.aueb.gr

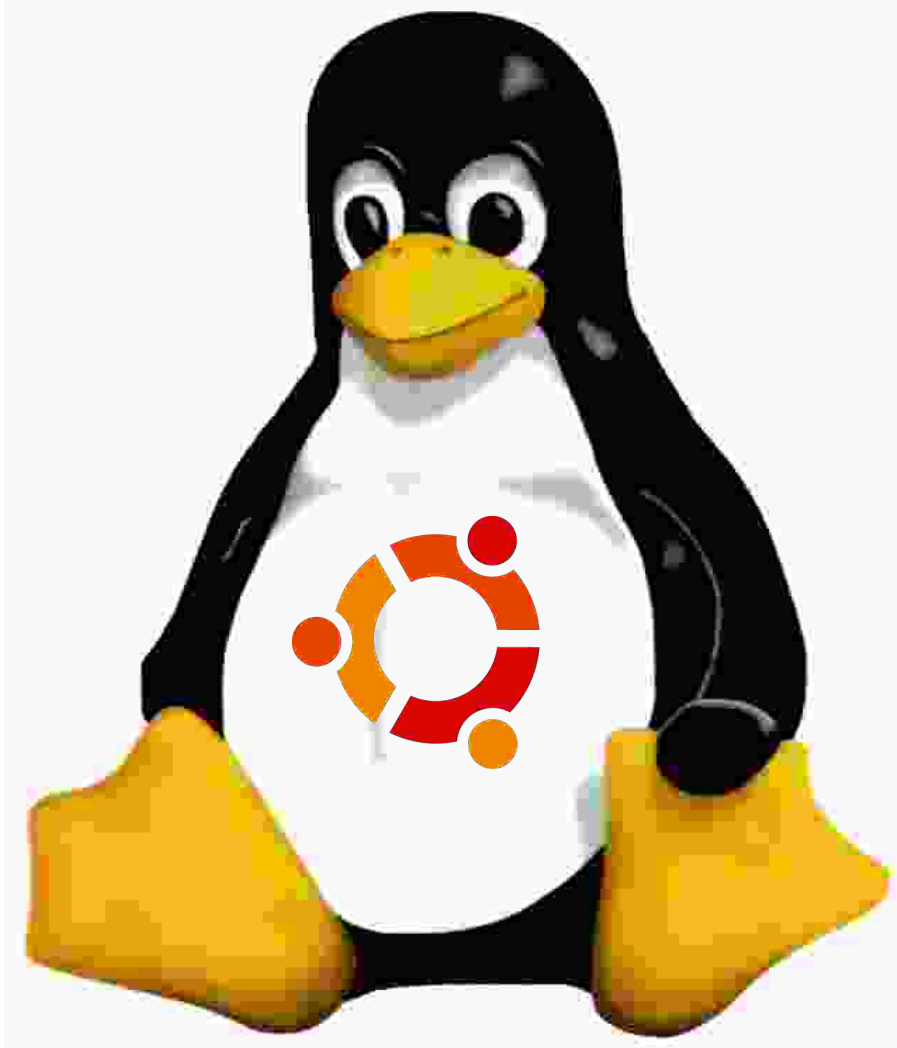
IRC : irc.freenode.net --> chan #foss-aueb

I am **AmmarkoV**

<http://ammar.gr>



Linux – Ubuntu for example



- FOSS
- Easy to download
- Easy to install
- Takes a while to get used to
- Wine and VMs for windows compatibility
- Big community

<http://www.ubuntu.com/desktop/get-ubuntu/download>

OpenCV



Πάρα πολλά έτοιμα πράγματα ,
optimized από την Intel , BSD License ,
χρησιμοποιείται ανάμεσα σε άλλα για :

- * 2D and 3D feature toolkits
- * Egomotion estimation
- * Facial recognition system
- * Gesture recognition
- * Human-Computer Interface (HCI)
- * Mobile robotics
- * Motion understanding
- * Object Identification
- * Segmentation and Recognition
- * Stereopsis Stereo vision: depth perception from 2 cameras
- * Structure from motion (SFM)
- * Motion tracking

<http://opencv.willowgarage.com/>

```
sudo apt-get install opencv-doc libcv-dev libhighgui-dev libcvaux-dev
```

AR Toolkit

- * Single camera position/orientation tracking.
- * Tracking code that uses simple black squares.
- * The ability to use any square marker patterns.
- * Easy camera calibration code.
- * Fast enough for real time AR applications.
- * Free and open source.



<http://www.hitl.washington.edu/artoolkit/>

svn co <https://artoolkit.svn.sourceforge.net/svnroot/artoolkit> artoolkit

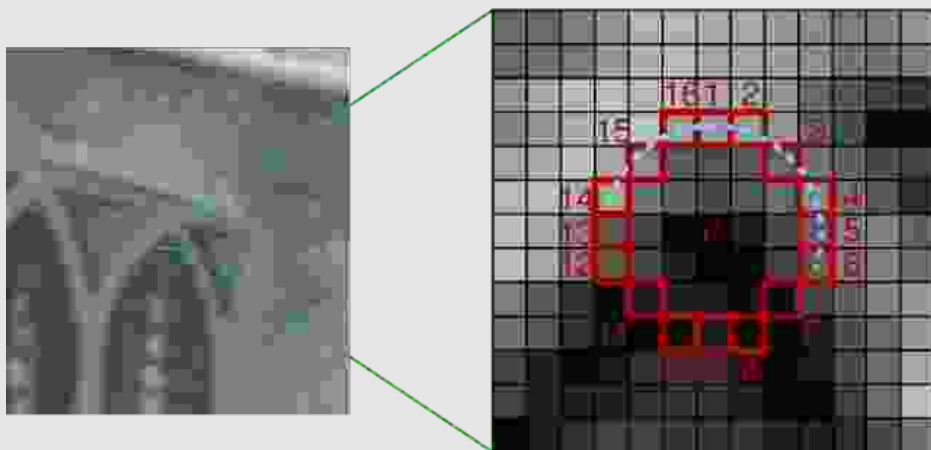
OpenSURF



- GPL v3
- Several times faster than SIFT
- Easy to use
- Robust
- It Works!

<http://www.chrisevansdev.com/computer-vision-opensurf.html>
svn checkout <http://opensurf1.googlecode.com/svn/trunk/> opensurf1-read-only

FAST Corner Detection



- Fast
- BSD license
- Compact
- Cross Platform

<http://www.edwardrosten.com/work/fast.html>

FD lib



- The library is free to use for non-commercial and research purposes and, of course, comes with no warranty. If you would like to use it in a commercial application, please contact Dr. Bernd Ctortecka at Max-Planck-Innovation GmbH.
- W. Kienzle, G. Bakir, M. Franz and B. Scholkopf: Face Detection - Efficient and Rank Deficient. In: Advances in Neural Information Processing Systems 17, pg. 673-680, 2005.

<http://www.kyb.mpg.de/bs/people/kienzle/facedemo/facedemo.htm>

Gnu Scientific Library



GNU Operating System

[Philosophy](#)[Licenses](#)[Education](#)[Downloads](#)[Documentation](#)[Help GNU](#)[Join the FSF!](#)[Why GNU/Linux?](#)[Search](#)

GSL - GNU Scientific Library

Introduction

The GNU Scientific Library (GSL) is a numerical library for C and C++ programmers. It is free software under the GNU General Public License.

The library provides a wide range of mathematical routines such as random number generators, special functions and least-squares fitting. There are over 1000 functions in total with an extensive test suite.

The complete range of subject areas covered by the library includes:

Complex Numbers	Roots of Polynomials
Special Functions	Vectors and Matrices
Permutations	Sorting
BLAS Support	Linear Algebra
Eigensystems	Fast Fourier Transforms
Quadrature	Random Numbers
Quasi-Random Sequences	Random Distributions
Statistics	Histograms
N-Tuples	Monte Carlo Integration
Simulated Annealing	Differential Equations
Interpolation	Numerical Differentiation
Chebyshev Approximation	Series Acceleration

<http://www.gnu.org/s/gsl/>

Festival



- Easy TTS
- Greek translation is closed-source (περίεργο ?) :P
- Kind of old but good enough results
- Univeristy of Endinburgh

<http://www.cstr.ed.ac.uk/projects/festival/>
sudo apt-get install festival

CMU Sphinx



- Speech to text
- Only english
- Havent really used it yet :P
- Carnegie Mellon University

<http://cmusphinx.sourceforge.net/>

Sudo apt-get install libshpinxbase-dev libsphinx2-dev

ROS



- ROS is an open-source, meta-operating system for your robot. It provides the services you would expect from an operating system, including hardware abstraction, low-level device control, implementation of commonly-used functionality, message-passing between processes, and package management. It also provides tools and libraries for obtaining, building, writing, and running code across multiple computers. ROS is similar in some respects to 'robot frameworks,' such as Player, YARP, Orocos, CARMEN, Orca, MOOS, and Microsoft Robotics Studio.
- ROS currently only runs on Unix-based platforms. Software for ROS is primarily tested on Ubuntu and Mac OS X systems, though the ROS community has been contributing support for Fedora, Gentoo, Arch Linux and other Linux platforms.

Something like my robovision :)

<http://www.ros.org/wiki/ROS/>



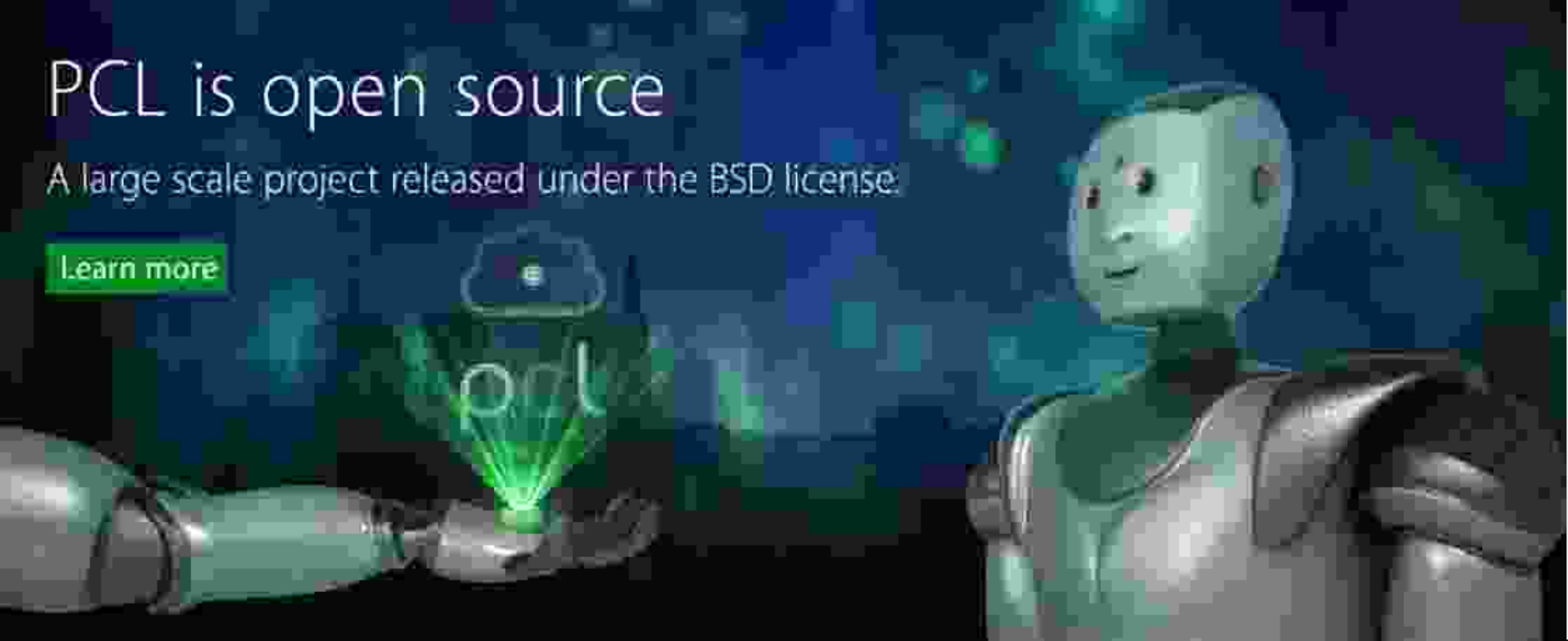
RoboEarth will include everything needed to close the loop from robot to RoboEarth to robot. The RoboEarth World-Wide-Web style database will be implemented on a Server with Internet and Intranet functionality. It stores information required for object recognition (e.g., images, object models), navigation (e.g., maps, world models), tasks (e.g., action recipes, manipulation strategies) and hosts intelligent services (e.g., image annotation, offline learning).

<http://www.roboearth.org/>

PCL is open source

A large scale project released under the BSD license

[Learn more](#)



Initial point
cloud data

Filtering

Segmentation

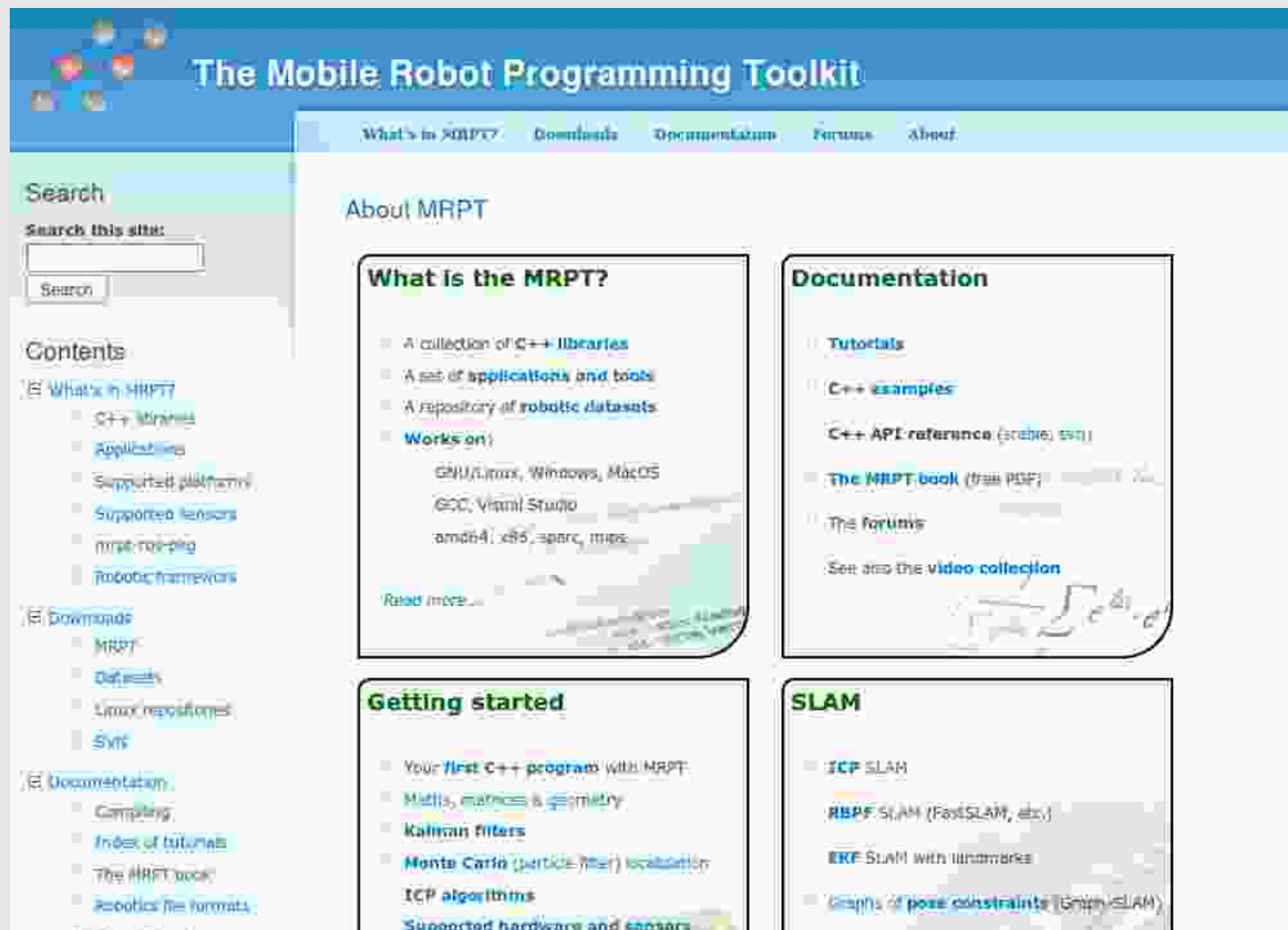
Surface
reconstruction

Model fitting

The Point Cloud Library (or PCL) is a large scale, open project [1] for point cloud processing. The PCL framework contains numerous state-of-the-art algorithms including filtering, feature estimation, surface reconstruction, registration, model fitting and segmentation. These algorithms can be used, for example, to filter outliers from noisy data, stitch 3D point clouds together, segment relevant parts of a scene, extract keypoints and compute descriptors to recognize objects in the world based on their geometric appearance, and create surfaces from point clouds and visualize them -- to name a few.

<http://pointclouds.org/>

Mobile Robot Programming Toolkit



The Mobile Robot Programming Toolkit

What's in MRPT? Downloads Documentation Forums About

Search
Search this site:

Search

Contents

- What's in MRPT
 - C++ libraries
 - Applications
 - Supported platforms
 - Supported sensors
 - mrpt-roslib
 - Robotic frameworks
- Downloads
 - MRPT
 - Demos
 - Linux repositories
 - SysV
- Documentation
 - Compiling
 - Index of tutorials
 - The MRPT book
 - Robotics file formats

About MRPT

What is the MRPT?

- A collection of C++ libraries
- A set of applications and tools
- A repository of robotic datasets
- Works on:
 - GNU/Linux, Windows, MacOS
 - GCC, Visual Studio
 - amd64, x86, sparc, mips

[Read more...](#)

Documentation

- Tutorials
- C++ examples
- C++ API reference (script, xml)
- The MRPT book (free PDF)
- The forums
- See also the [video collection](#)

Getting started

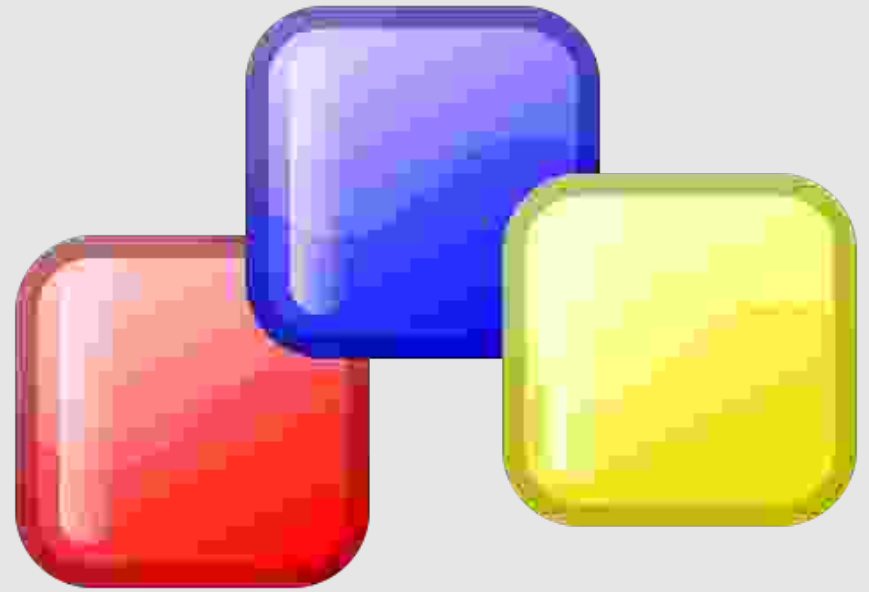
- Your first C++ program with MRPT
- Maths, matrices & geometry
- Kalman filters
- Monte Carlo (particle filter) localization
- ICP algorithms
- Supported hardware and sensors

SLAM

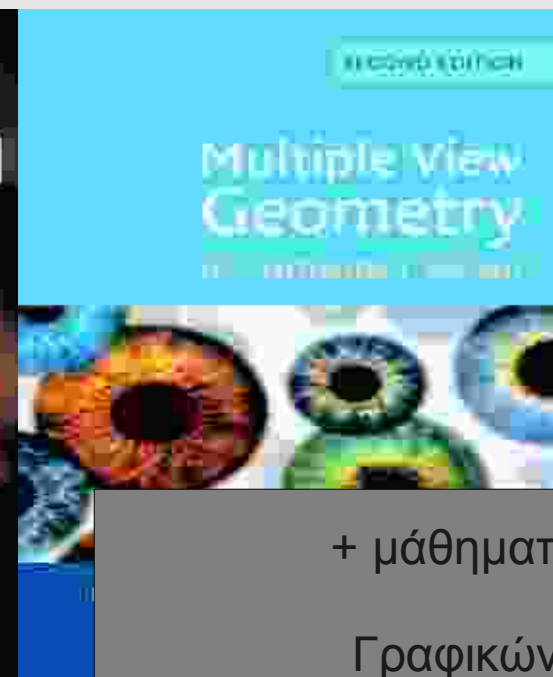
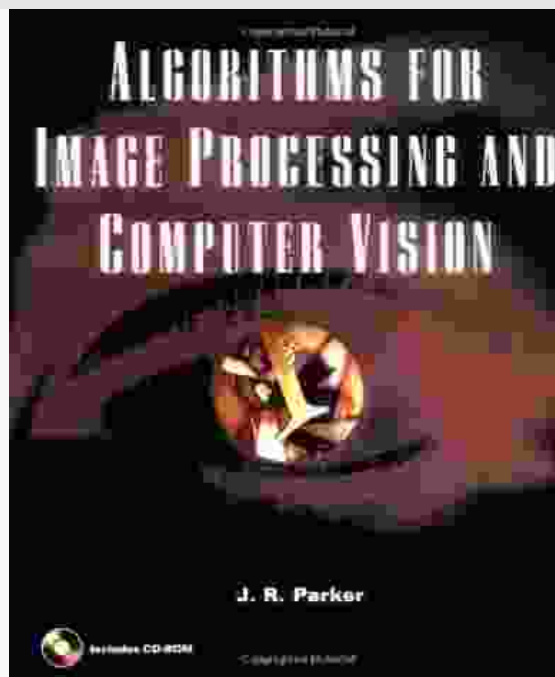
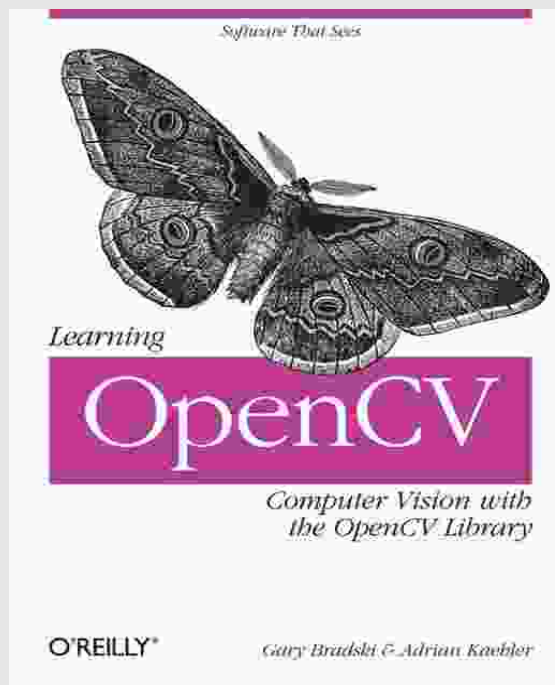
- ICP SLAM
- RBPF SLAM (FastSLAM, etc.)
- EKF SLAM with landmarks
- Graphs of pose constraints (Graph SLAM)

WxWidgets

- Crossplatform
- Native Controls
- Easy
- Object Oriented in a good way :)
- Πολλές παρατρεχάμενες libs



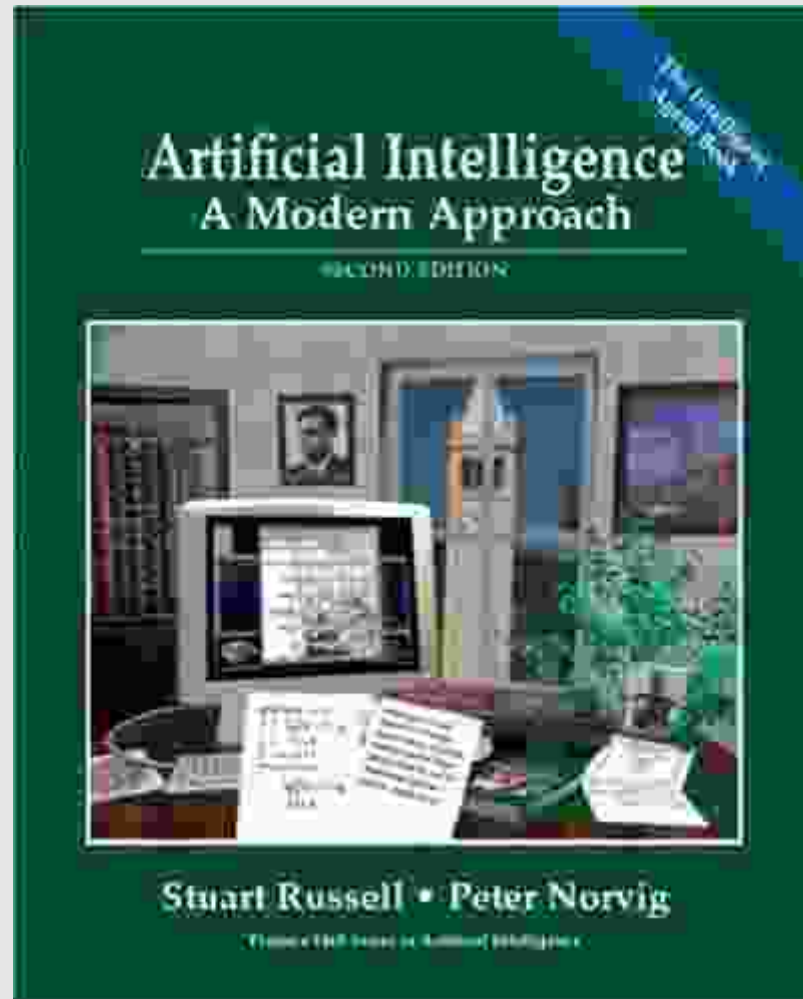
Suggested reading for computer vision



+ μαθήματα

Γραφικών
Επικοινωνία Α/Υ
Τεχνολογία Πολυμέσων
(μακάρι και image processing)

Suggested reading for AI



+ μάθημα
Τεχνητής νοημοσύνης

Suggested Reading via GUIs



That's all Folks!

but..
I ' LL BE BACK!





THANK YOU FOR YOUR
ATTENTION