Drone Object Classification

Yonsei Univ, Intel, G-Market

http://www.anaconda.com/download/



Products Solutions Resources Partners Company

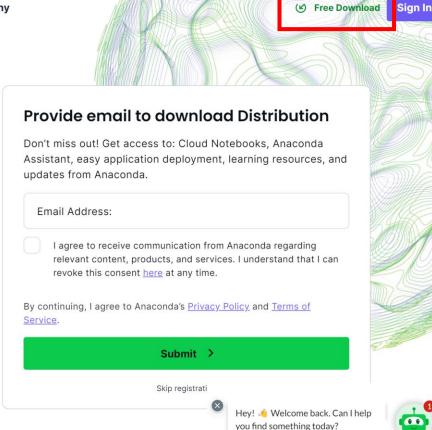


Distribution

Register to get everything you need to get started on your workstation

- Distribution installation on Windows, MacOS, or Linux
- Easily search and install thousands of data science, machine learning, and Al packages
- Manage packages and environments from a desktop application or work from the command line
- Deploy across hardware and software platforms

Commercial use at a company of more than 200 employees requires a Business or Enterprise license. See Pricing



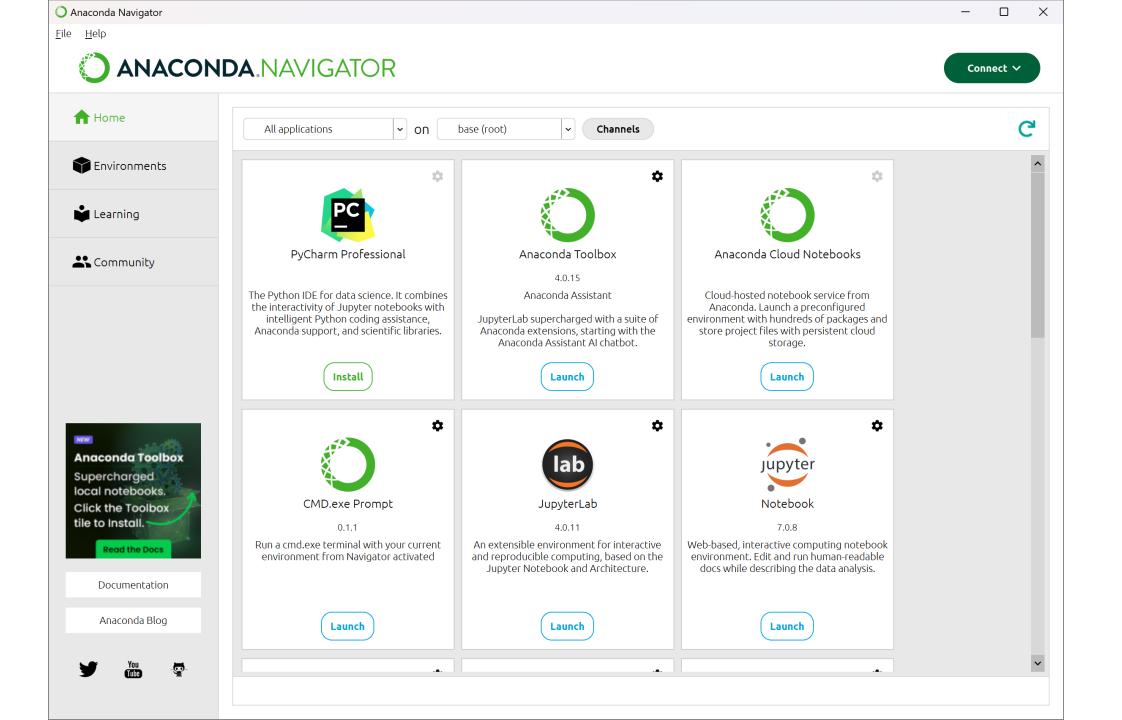
Download Now

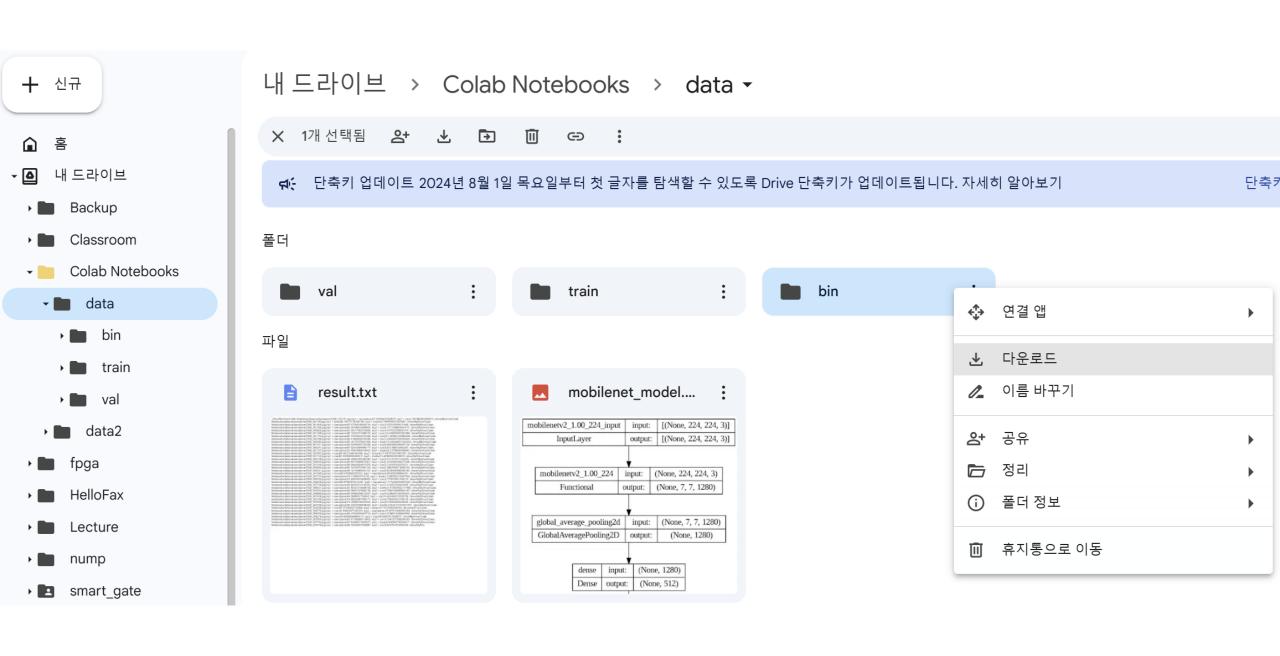
For installation assistance, refer to Troubleshooting.

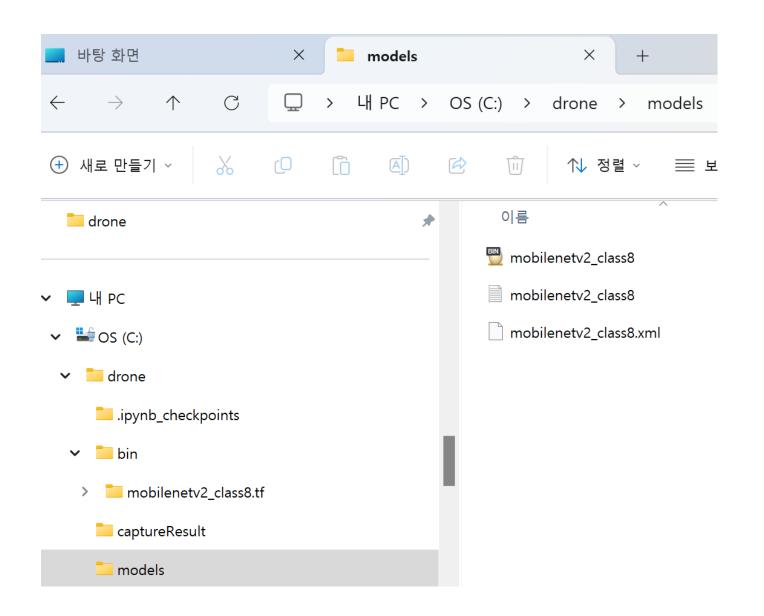
Download Distribution by choosing the proper installer for your machine.











drone_control.py

drone_control은 드론이 학습시킨 모델로 설정한 사물을 인식하면 script 대로 drone을 제어하는 코드.

추론할 사물 이름 넣어주기 <중요!!!>

C:\drone\modelss 에서 mobilenet_class8v2.txt 파일을 수정합니다

현재 mobilen_class8etv2.tx에는 강의에 사용한 이름 8개가 들어 있습니다. 대회에서 사용하는 이름으로 추후 변경해야 합니다. *알파벳 순서로 넣는 것이 매우* 중요함.

drone_control.py 사용법

target 설정하기

- 1. drone_control기.py 에 들어가서 ###드론이 원하는 사물 발견하면 script대로 움직이기###를 찾습니다. (234번째 line)
- 2. 드론이 어떤 사물을 발견했을 때 움직이게 하고 싶은지 결정하고 그 사물을 target 1, 2, 3에 적어줍니다. 이 때 이름은 앞 강좌에던 사물 이름 그대로 사용합니다.
- 3. 타겟을 하나 또는 두 개만 하고 싶을 때는 맨 앞에 #을 붙여주어 주석처리를 해줍니다. 이 때 첫번째, 두번째, 세번째 타겟을 주석처리 함에 따라 그 아래 해당하는 부분도 함께 주석처리를 해주어야 합니다. drone_control.py 에는 타겟과 모두 주석처리해 준 상태입니다.

label list 수정하기

4. 83번째 line으로 올라가서 label list에 내가 정한 target 이름을 적어주고 그 개수만큼 제거하여 총 8 개로 맞추어 준다. 이 부분은 순서 상관없이 그냥 아무거나 지우시고 원하는 target 을 넣어준다. self.picLabels = ['aeroplane','bicycle','bird','boat','bottle','bus','car','cat']

scripts 작성하기

- 5. 드론이 사물을 발견했을 때 움직이는 motion은 scripts에 txt 파일로 저장합니다. 이 때 스크립트 이름은 꼭 사물과 동일한 이름으로 해주어야 합니다.
- 6. 위의 스크립트를 작성할 때 직접 txt 파일에 drone_control.py 를 실행한 후 reset 버튼 아래 스크립트를 적는 칸에 명령어들을 적고 제목을 사물 이름으로 한 후 save 버튼을 눌러도 저장이 됩니다. drone control.py 에서 사물이름과 스크립트 작성이 완료된다면 잘 작동됩니다.

Tips

drone_control.py 를 실행하고 GUI 가 뜨면 드론 카메라에 사물을 비춰줍니다. 그럼 83번째 line 에 적힌 사물이라면 GUI 오른쪽 이미지가 방금 비춰진 사물로 update 됩니다. 사물을 인지하면 script 대로 추가 action 을 준 target 이었다면, 사진이 update 되면서 script 대로 추가 action 이 일어납니다. 혹시 여기 서 추가 action 이 일어나지 않고 '이미 실행중인 오더가 있습니다.' 라고 뜬다면, GUI 의 RESET 버튼을 눌 러주면, 방금 update 된 사진이 다시 원래의 이미지로 돌아가면서 다시 인식할 수 있습니다.

GUI 오른쪽 8개 사물 사진 변경하기

- GUI 를 실행하면 오른쪽에 8개 사물 사진이 뜹니다. 이 사진을 내가 훈련시킨 사물의 사진으로 변경하고 싶을 때는 아래의 대로 적용해야 함니다. 먼저 8개 사물 사진은 res폴더에 1. ~ 8. 까지 사진 8장을 볼 수 있다. 여기서 원하는 사진여 넣어준다. 이 때 사진의 크기는 100 * 100 으로 해주어야 나중에 GUI 에 잘나타남. 사진을 넣은 후 이름을 변경해주어야 하는데, 왼쪽부터 아래로 갈수록 1번부터 8번입니다. 즉 비행기가 1번, 자전거가 2번, 사람이 8번 순으로 GUI 에 사진이 나타남.
- 비행기 대신 추가하려는 사물이 꽃이라면, 꽃의 사진을 res 폴더 밑에 넣어줍니다. 1. ~ 8. 의 사진 외에 앞에 '.' 이 붙은 '.1. ~ .8.' 의 사진들을 추가로 더 확인할 수 있습니다. 앞에 '.' 이 하나 더 붙은 파일들이 실제 GUI 에서 볼 수 있는 사진입니다. 따라서 원래의 '.1.' 을 지우고, 꽃의 사진 이름을 '.1.'로 변경해주어 최종적으로 GUI 의 사진을 바꿀 수 있다. 사진이 변경되지 않으면 기존의 .1~.8을 지우고 시도해야 함.

드론 인터페이스 실행하기

python3 drone_control.py True

```
🦳 명령 프롬프트
Microsoft Windows [Version 10.0.22631.3593]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.
C:\Users\easyh; conda create -n drone_env python=3.11
Channels:
 - defaults
Platform: win-64
Collecting package metadata (repodata.json): done
Solving environment: done
C:\Users\easyh>conda activate drone_env
(drone_env) C:\Users\easyh>
(drone_env) C:\Users\easyhpip install -q "openvino>=2023.1.0"
(drone_env) C:\Users\easyh>pip install openvino-dev
Collecting openvino-dev
  Using cached openvino_dev-2024.1.0-15008-py3-none-any.whl.metadata (16 kB)
Collecting defusedxml>=0.7.1 (from openvino-dev)
  Downloading defusedxml-0.7.1-py2.py3-none-any.whl.metadata (32 kB)
Collecting networkx<=3.1.0 (from openvino-dev)
  Downloading networkx-3.1-py3-none-any.whl.metadata (5.3 kB)
```

cd C:/drone

conda create –n drone python=3.11

conda activate drone

pip install -q "openvino>=2023.1.0"

pip install openvino-dev

pip install PyQt5

pip install opency-python

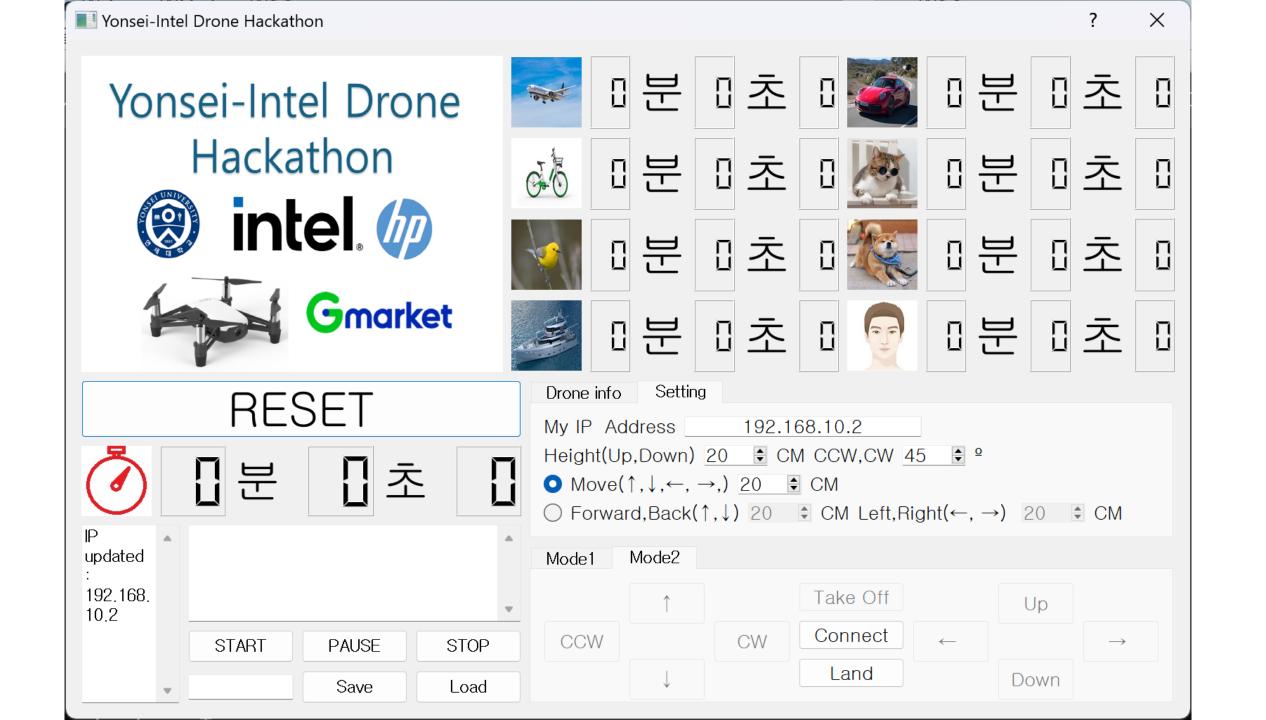
pip install tello

python drone_control True



연결하는 중

취소



font = QtGui.QFont()
font.setPointSize(10)
self.droneinfo = QtWidgets.QWidget()
self.droneinfo.setObjectName("droneinfo")
self.droneinfo.setFont(font)

드론 디자인

<u>Qt Designer and Python: Build Your GUI Applications Faster – Real Python</u> http://realpython.com/qt-designer-python/

