

POLITECNICO DI MILANO
DIPARTIMENTO DI ELETTRONICA, INFORMAZIONE E BIOINGEGNERIA
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN INGEGNERIA INFORMATICA



Cognitive SLAM: knowledge-based self-localization and mapping

AI & R Lab
Laboratorio di Intelligenza Artificiale
e Robotica del Politecnico di Milano

Relatore:
Prof. Andrea Bonarini

Tesi di Laurea di:
Davide Tateo Matricola n. 799311

ANNO ACCADEMICO 2013-2014

A qualcuno...

Sommario

Lo SLAM è uno dei principali problemi nello sviluppo di robot autonomi. Gli approcci correnti sono afflitti da un pesante costo computazionale e si comportano male in ambienti dinamici e disordinati; le performance di questi sistemi diventano ancora peggiori se si utilizzano sensori a basso costo, necessari per le applicazioni commerciali. Questa tesi affronta il problema da un punto di vista nuovo e originale, usando feature ad alto livello come punti chiave e sfruttando la conoscenza di un esperto e un linguaggio fuzzy per riconoscerli, per tenere traccia di punti chiave forti e stabili e permettere mappe più intelligenti e una localizzazione robusta in ambienti complessi. L'idea fondamentale è quella di mantenere il tasso di errore della localizzazione limitato e ridurre il costo necessario a far navigare con successo un robot autonomo in un ambiente interno, usando solo i dati provenienti da una webcam e una unità di misura inerziale a basso costo. Il principale problema è il riconoscimento di feature ad alto livello, come porte e scaffali, affrontato tramite un classificatore fuzzy ad albero, definito da un esperto, in modo da evitare fasi di allenamento e migliorare la generalità del riconoscimento.

Abstract

SLAM is one of the key issues in autonomous robots development. Current approaches are affected by heavy computational load and misbehave in cluttered and dynamic environment; their performance get even worse with low cost sensors, needed for market applications. This thesis faces the problem in a new and original way, working with high level features as key points and using expert knowledge and a fuzzy language to detect them, in order to track strong and stable key points and allow smarter maps and robust localization in complex environments. The key idea is to keep the error rate of the localization process limited, and to reduce the cost of an autonomous robot to successfully navigate into an indoor environment using only the data from a webcam and a low cost Inertial measurement unit. The main issue is the high level feature recognition, like doors and shelves, done by an expert-defined fuzzy tree classifier, in order to avoid training and improve generalization of recognition.

Indice

Sommario	I
Abstract	III
Ringraziamenti	VII
1 Introduzione	1
2 Stato dell'arte	3
3 Concetti Fondamentali	5
4 Architettura del Sistema	7
5 Reasoning	9
6 Riconoscimento degli Oggetti	11
7 Tracking	13
8 Mapping	15
9 Risultati sperimentali	17
10 Conclusioni e Sviluppi Futuri	19
Bibliografia	21
A Il manuale utente	23
B Esempio di impiego	25

Ringraziamenti

Ringrazio

Capitolo 1

Introduzione

“Qualunque cosa che accade, accade”

“Qualunque cosa che, accadendo, ne fa accadere un'altra, ne fa accadere un'altra.”

“Qualunque cosa che, accadendo, induce se stessa a riaccadere, riaccade.”

“Però non è detto che lo faccia in ordine cronologico.”

Douglas Adams, Mostly Harmless

Uno dei problemi chiave della robotica è la localizzazione di un robot in un ambiente sconosciuto. Questo problema è noto come “SLAM”, Simultaneous localization and Mapping, ed è attualmente una delle aree più importanti della ricerca riguardante i robot autonomi. In particolare, questo problema risulta ancora più difficile se applicato a robot dotati di sensori a basso costo, quali webcam e unità di misura inerziale economiche, restrizione fondamentale per la diffusione di applicazioni di robotica autonoma nel mondo reale.

Lo scopo della tesi è di sviluppare un framework per risolvere il problema della localizzazione di robot autonomi dotati di sensori a basso costo, quali ad esempio i quadricotteri. L'idea è di sviluppare una metodologia che non solo permetta al robot di localizzarsi nella mappa in maniera efficiente, ma anche di interagire con l'ambiente in maniera avanzata, di compiere ragionamenti, di adattarsi a eventuali cambiamenti ed agli eventi che possono occorrere, quali la presenza di persone o altri agenti.

Basandosi principalmente sulle informazioni provenienti da una videocamera monoculare, è stato sviluppato un sistema che è in grado di processare informazioni provenienti da un esperto, espresse in un linguaggio formale, di estrarre feature di basso livello e aggregarle, grazie alla base di conoscenza, per riconoscere e tracciare feature di alto livello, quali porte e armadi,

e di basare conseguentemente su di essi il processo di localizzazione. Per permettere all'esperto di trasmettere la sua conoscenza all'agente, è stato sviluppato un linguaggio formale, basato sulla logica fuzzy, che permetta di esprimere sia regole fuzzy linguistiche, sia di definire un classificatore fuzzy ad albero in grado di definire una gerarchia di modelli e le relazioni tra di essi.

La tesi è strutturata nel modo seguente:

Nel capitolo 2 si illustra lo stato dell'arte.

Nel capitolo 3 si illustrano le basi teoriche necessarie.

Nel capitolo 4 si descrive l'architettura generale del sistema.

Nel capitolo 5 si parla del reasoner e del linguaggio formale utilizzato.

Nel capitolo 6 si descrive l'estrazione delle feature di basso livello.

Nel capitolo 7 si mostra come gli oggetti riconosciuti sono tracciati.

Nel capitolo 8 si illustra la creazione della mappa e la localizzazione.

Nel capitolo 9 si analizzano i risultati sperimentali del sistema proposto.

Nel capitolo 10 si riassumono gli scopi, le valutazioni di questi e le prospettive future.

Capitolo 2

Stato dell'arte

Doc: Ecco perché non ha funzionato: c'è scritto "Made in Japan".

Marty: E che vuol dire Doc? Tutta la roba migliore è fatta in Giappone.

Doc: Incredibile!

Ritorno al Futuro, parte III

Il problema della localizzazione di un robot in un ambiente sconosciuto è stato affrontato fin dagli anni 90' a partire da [1], articolo nel quale per la prima volta si delineava un framework per localizzare un robot costruendo contemporaneamente la mappa dell'ambiente. Tramite l'utilizzo di sonar, venivano estratte feature geometriche con cui veniva costruita la mappa, nella quale il robot si localizzava. Il problema principale della localizzazione è il "problema della correlazione": se la posizione della feature rispetto alla quale ci si localizza è affetta da incertezza, la conseguente stima della posizione effettuata rispetto a tale feature sarà affetta da un errore che dipende dall'errore della posizione della feature stessa. Questo problema diventa tanto più grave se si pensa che la posizione del robot in ogni istante non è nota a priori, ma deve essere stimata sulla base delle osservazioni precedenti. Come è facile vedere, è necessario risolvere questo problema per evitare che l'errore della generazione della mappa e l'errore della stima della posizione divergano nel tempo. Per risolvere questo problema, gli autori hanno utilizzato un filtro di Kalman esteso.

Come è noto, il filtro di Kalman è uno stimatore Bayesiano ricorsivo, che, supposto noto il modello lineare che regola la generazione dei dati e la loro osservazione, supposto che l'errore di misura e di modello siano gaussiani, restituisce la densità di probabilità del sistema osservato. Il filtro di Kalman, se utilizzato secondo le ipotesi, è uno stimatore ottimo dello stato del sistema osservato, secondo i minimi quadrati. Tuttavia, nell'ambito

della robotica, e in particolare nel problema della localizzazione, il modello di generazione e osservazione dei dati non può essere considerato lineare. E' quindi necessario utilizzare un'estensione del filtro di kalman al caso non lineare: il filtro di Kalman esteso (EKF) è una delle possibili soluzioni al problema. L'idea alla base del filtro di Kalmen esteso è quella di lavorare sul modello linearizzato, stimato ricorsivamente dal modello non lineare sulla base della stima corrente.

Per avere una buona stima della posizione è necessario utilizzare un gran numero di feature, numero che cresce molto rapidamente con l'aumentare della dimensione dell'ambiente. La complessità computazionale dell'approccio tradizionale basato sul filtro di Kalman esteso è $\mathcal{O}(N^3)$, con N numero di feature, e quindi il tempo di calcolo diventa ben presto inaccettabile. Per risolvere questo problema è stato introdotto in [2] un nuovo algoritmo detto FastSLAM, che consiste nell'utilizzo del Particle Filter, un'altro stimatore bayesiano ricorsivo, e del filtro di Kalman esteso in combinazione. Per ogni feature considerata, viene associato un filtro di Kalman esteso. la densità di probabilità congiunta, invece, viene calcolata sfruttando il Particle filter. Il risultato è un algoritmo che ha complessità computazionale $\mathcal{O}(N \log M)$, con M numero di feature e N è il numero di particelle usate dal Particle Filter. Questo approccio rende il problema trattabile nella maggior parte dei casi, pur essendo pesante computazionalmente, essendo necessario un elevato numero di particelle per avere una buona localizzazione.

Capitolo 3

Concetti Fondamentali

Capitolo 4

Architettura del Sistema

Capitolo 5

Reasoning

Marty: Aspetta un momento Doc. Se vado dritto verso lo schermo, andrò a sbattere contro quegli indiani!

Doc: Marty, non stai pensando quadridimensionalmente!

Ritorno al Futuro, parte III

Capitolo 6

Riconoscimento degli Oggetti

Capitolo 7

Tracking

Capitolo 8

Mapping

Capitolo 9

Risultati sperimentali

Capitolo 10

Conclusioni e Sviluppi Futuri

Bibliografia

- [1] J.J. Leonard and H.F. Durrant-Whyte. Simultaneous map building and localization for an autonomous mobile robot. In *Intelligent Robots and Systems '91. 'Intelligence for Mechanical Systems, Proceedings IROS '91. IEEE/RSJ International Workshop on*, pages 1442–1447 vol.3, Nov 1991.
- [2] M. Montemerlo, S. Thrun, D. Koller, and B. Wegbreit. FastSLAM: A factored solution to the simultaneous localization and mapping problem. In *Proceedings of the AAAI National Conference on Artificial Intelligence*, Edmonton, Canada, 2002. AAAI.

Appendice A

Il manuale utente

Manuale utente per l'utilizzo del sistema

Appendice B

Esempio di impiego

Un esempio di impiego del sistema realizzato.