

Long-distance Lossy Livestream - Ulmeanu Vlad-Adrian 335CA

Introducere

Proiectul are ca scop crearea unui modul extern capabil sa transmita un flux video de la distante relativ mari, in dezavantajul calitatii imaginii si a numarului scazut de cadre pe secunda.

Laboratoare folosite: 1 (USART), 2 (Intreruperi), 3 (Timere) si 5 (SPI).

Descriere generală

- Periodic, modulul extern va face o poza, o va compresa si o va transmite modulului local.
- Algoritmul de compresie se uita la valorile pixelilor din imagine. Daca sunt indeajuns de apropiate, le aproximeaza pe toate cu o valoare medie. Altfel, sparge imaginea in patru cadrane si repeta algoritmul.

Schema bloc:



Hardware Design

Modulul extern este format dintr-un:

- ESP32-WROOM-32U,
- un transceiver LoRa SX1278,
- un modul camera ESP32-CAM
- si o baterie.

Modulul local este format din:

- alt ESP32-WROOM-32U,
- alt transceiver LoRa SX1278
- si un laptop pentru display.

Schema:

[pmproj_uva_schematic.pdf](#)

Cele doua transceivere LoRa functioneaza in mod half-duplex. In acest design, transceiver-ul de pe modulul local trebuie sa verifice CRC-ul pachetului si sa transmita inapoi un tip de ACK.

Pinul DIO0 de pe LoRa genereaza intreruperi. Cele trei care ne intereseaza sunt:

- `onReceive`. Un pachet nou este disponibil in bufferul LoRa.
- `onTxDone`. Pachetul din buffer a fost trimis. Bufferul poate fi refolosit. Nu se garanteaza ca celalalt LoRa a primit pachetul.
- `onCrcError`. A venit un pachet nou, insa CRC-ul nu este corect. Continutul pachetului nu este disponibil.

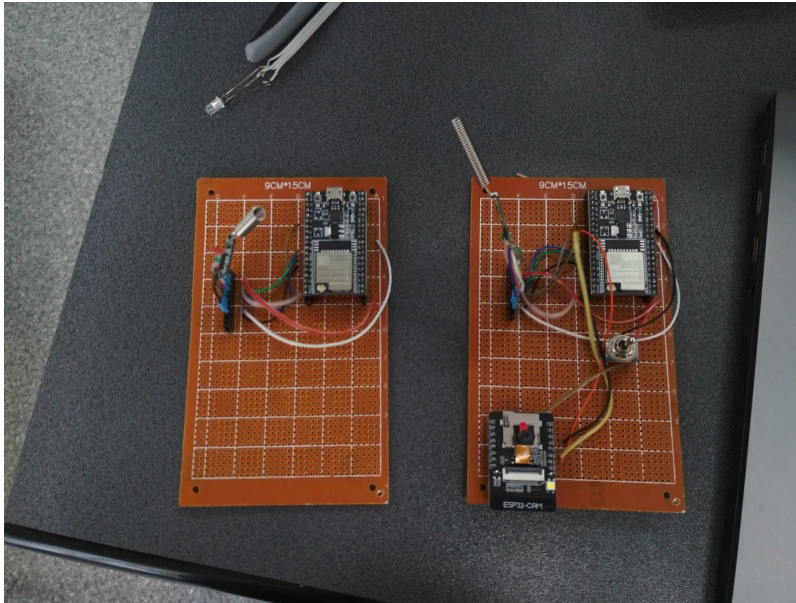
Exista un bug [documentat](#), dar inca prezent in cea mai recenta versiune a bibliotecii: nu apare intreruperea lui `onTxDone`, chiar daca bufferul a fost golit:

```
int LoRaClass::endPacket(bool async) {
    ...
    if (_onTxDone && (readRegister(REG_IRQ_FLAGS) & IRQ_TX_DONE_MASK) ==
    IRQ_TX_DONE_MASK) {
        handleDio0Rise();
    }
    ...
}
```

`onCrcError` nu este implementat deloc. Tratatamentul standard implica aruncarea silentioasa a pachetelor cu CRC-ul gresit. Am pus interrupt-ul in biblioteca (copiat comportamentul de la `onTxDone` si adaugat un `else` ca sa previn drop-ul):

```
void LoRaClass::handleDio0Rise() {
    ...
    if ((irqFlags & IRQ_PAYLOAD_CRC_ERROR_MASK) == 0) {
        ...
    } else if (_onCrcError) {
        _onCrcError();
    }
}
```

Receiver-ul si sender-ul trecute pe placi de prototipare:



Software Design

Design sumar al algoritmului de compresie:

- Pozele necomprimate au rezolutia de 256×256 .
- Presupunem ca pixelii unei poze ajung in memorie sub forma unei matrice $v[0..255][0..255]$.
- Pentru simplificare, presupunem ca folosim un singur canal de culoare.
- Vrem sa calculam $d[i][j][l]$ si $D[i][j][L]$ pentru anumiti i, j din $[0..255]$ si l putere a lui 2.
- $d[i][j][l]$ reprezinta valoarea minima a unui pixel din careul $[i..i+l-1] \times [j..j+l-1]$.
- $D[i][j][l]$ reprezinta valoarea maxima a unui pixel din careul $[i..i+l-1] \times [j..j+l-1]$.
- Fie scor o functie care accepta parametrii $l, minVal, maxVal$. Daca $scor(l, d[i][j][l], D[i][j][l]) \leq thresh$ (o constanta), nu mai sparg careul in patru cadrane si aproximez toti pixelii din careu cu media valorilor lor.
- Altfel, sparg careul (i, j, l) in patru cadrane:
 - $(i, j, l/2)$,
 - $(i, j + l/2, l/2)$,
 - $(i + l/2, j, l/2)$,
 - $(i + l/2, j + l/2, l/2)$.
- si continui recursiv algoritmul.

Matricele $d[][][]$ si $D[][][]$ se construiesc de la l mic la mare (bottom-up), apoi urmeaza recursia top-down.

Pe ESP32-CAM d si D sunt reprezentate liniar. Interactiunea fiu-tata este foarte similara cu cea de la reprezentarea unui heap in memorie (numarand de la 0, daca tatal este la pozitia i , fiii sunt la pozitiile $2i+1$ si $2i+2$).

Diferenta este ca aici un nod are 4 fii, iar fiecare nod ocupa 3 pozitii consecutive, una pentru fiecare culoare.

```
int getChild(int r, int id) {
```

```

    return ((r / 3) * 4 + id) * 3;
}

int getFather(int r) {
    return ((r / 3) - 1) / 4 * 3;
}

```

Funcția scor are următoarea implementare:

```

dispThresh = 80

def corectorDisp(arie: int) -> float: #daca aria este prea mica, mai las din dispThresh.
    if arie > 1000:
        return 1.0
    ex = math.exp(arie * 0.00390625) #coef pt 1024x768. cu cat e coef mai mic, cu atat compraseaza mai tare.
    return ex / (1 + ex) #normalizare pe [0, 1] cu sigmoid.

def scor(l, minVal, maxVal): #minVal si maxVal in [0, 255].
    return (maxVal - minVal) * corectorDisp(l * l)

#spargere daca scor(l, d[i][j][l], D[i][j][l]) > dispThresh.

```

Pe ESP32-CAM coeficientii de corectie sunt tinuti direct intr-o tabela de lookup. Normalizarea pe [0, 1] in loc de [0.5, 1] produce mult mai putini pixeli cu arii diferite.

```

static float coef_corector_lookup[9] = {0.501f, 0.5039f, 0.5156f, 0.5622f,
0.7311f, 0.982f, 1.0f, 1.0f, 1.0f}; //0.00390625f

```

Simularea locala a algortimului de compresie.



0.12% din pixeli pastrati dupa compresie.



0.3% din pixeli pastrati dupa compresie.

Schema protocolului pentru trimiterea unui cadru. Exista exemple pentru CRC fail si pentru pachet pierdut.



(Concluzie ulterioara) schema protocolului a ajutat la rezolvarea bugului legat de primirea de pachete eronate daca distanta fata de laptop era putin mai mare (peste cativa metri): ACK-ul trebuia trimis imediat inapoi de catre Receiver. Lasam seriala catre laptop sa transmita octetii primiti inainte de a face asta. Cumva cuanta de timp alocata pentru asta era prea mare.

Rezultate Obținute

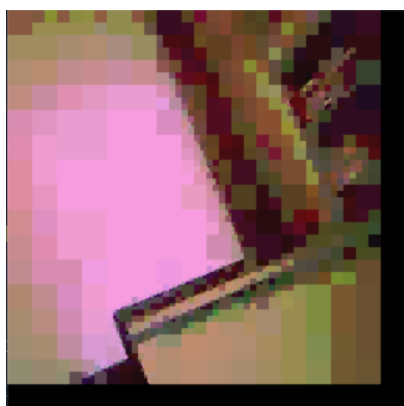
[Git repo.](#)

- Cod ESP32-CAM: [Link.](#)
- Cod Sender: [Link.](#)
- Cod Receiver: [Link.](#)
- Cod Laptop: [Link.](#)

Mai jos sunt cateva poze obtinute in urma compresiei pe microcontroller:



Un zambet compresat. Paleta deplasata de culori poate fi cauzata de formatul RGB565. 808 pixeli compresati (1.2%), 2.95KB.



Unicul IDE si un portal catre cealalta lume (afara). 1174 pixeli compresati (1.8%), 4.45KB.



Biroul. Unele detalii sunt mult mai clare (marginile dintre doua culori indeajuns de diferite, fire de pe

breadboard). 2107 pixeli compresati (3.2%), 8.25KB.

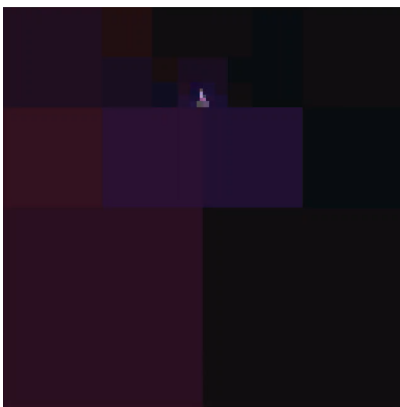
Daisychain ESP32-CAM –(serial)–> ESP32-WR00M –(serial)–> laptop, 115200 bps. [Link video](#) (speedup 2x)

Poza cu transmiterea prin LoRa functionala:



Test cu LoRa (speedup 4x, ~4500 bps):

Acum ca stream-ul merge la o distanta mai mare de laptop, pot sa arat poze precum cea de mai jos (luna, 2+ pereti distanta):



Concluzii

- Nu ma asteptam ca numarul de pixeli dupa compresie sa nu fie proportional cu rezolutia imaginii initiale. Se pare ca depinde mai mult de cat de detaliata este imaginea.
- Transmiterea informatiilor este clar bottleneck-ul proiectului. Compresarea imaginii este mult mai rapida.
- Transmiterea prin LoRa este cea mai grea parte din proiect. Trebuie sa investighez si setarile de putere. Deocamdata un perete este de ajuns pentru a pune probleme serioase transiterii, chiar si cu masurile de corectie implementate. (din fericire am reparat bugul, explicatia este jos la Software Design)

Download

Jurnal

- 13 aprilie: achizitionare piese.
- 3 mai: descriere proiect.
- 7 mai: sumar Software Design.
- 21 mai: sumar Rezultate Obținute.
- 23 mai: video cu modul Daisychain.
- 28 mai: finalizare cod interactiune LoRa.
- 29 mai: trecere pe PCB-uri, bugfix stream la distanta non-mica.

Bibliografie/Resurse

[Export to PDF](#)

From:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/> - **CS Open CourseWare**

Permanent link:

<http://ocw.cs.pub.ro/courses/pm/prj2023/adarmaz/III>



Last update: **2023/05/29 21:34**