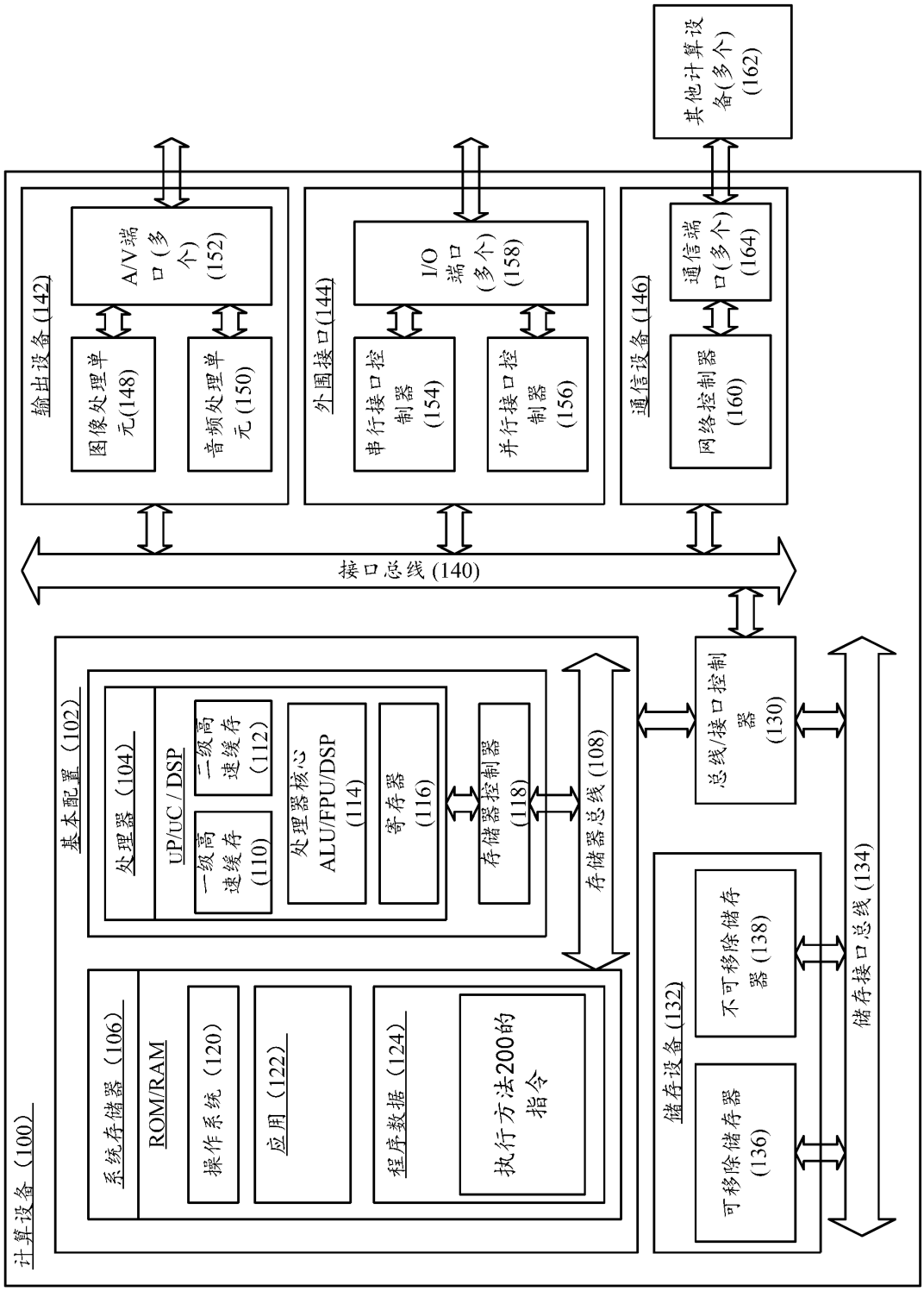
计算设备（100）
基本配置（102）
处理器（104）
UP/uC / DSP
一级高速缓存（110）
二级高速缓存（112）
处理器核心 ALU/FPU/DSP (114)
寄存器（116）
存储器控制器（118）
系统存储器（106）
ROM/RAM
操作系统（120）
应用（122）
程序数据（124）
执行方法200的指令
存储器总线 (108)
总线/接口控制器 (130)
端口总线 (140)
输出设备 (142)
A/V端口（多个）(152)
图像处理单元(148)
音频处理单元 (150)
外围接口(144)
I/O端口（多个）(158)
串行接口控制器 (154)
并行接口控制器 (156)
通信设备 (146)
通信端口(多个) (164)
网络控制器 (160)
其他计算设备(多个) (162)
储存设备 (132)
不可移除储存器 (138)
可移除储存器 (136)
储存接口总线 (134)

图 1

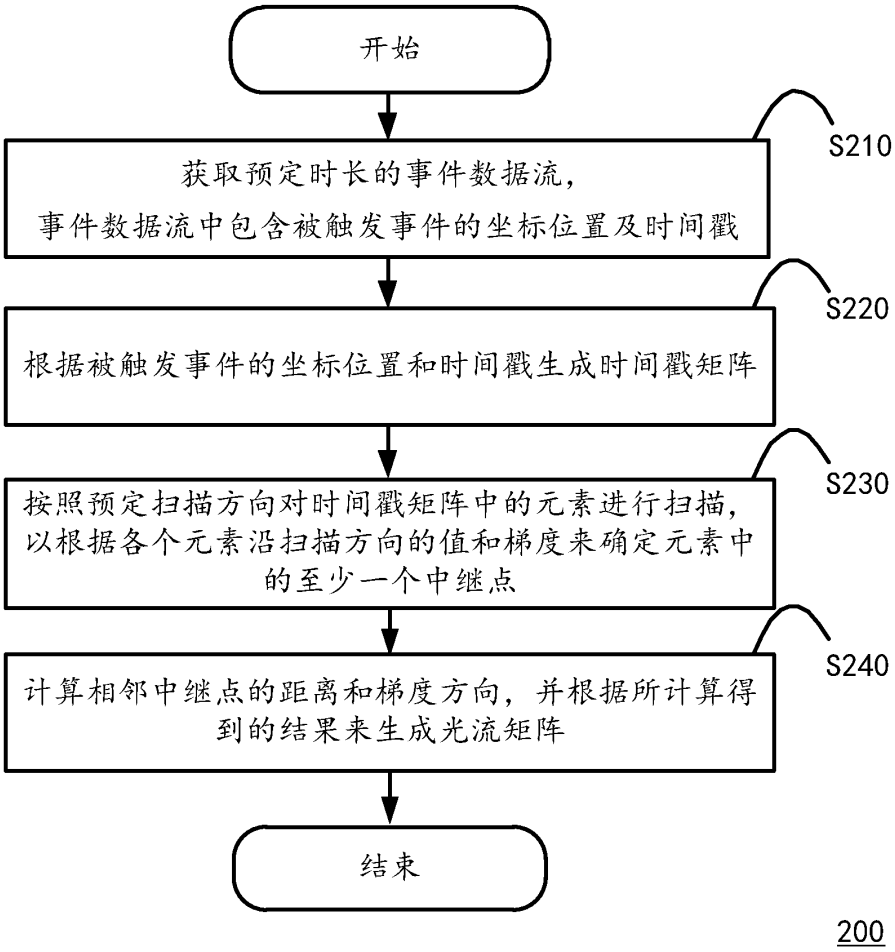
开始
获取预定时长的事件数据流，
事件数据流中包含被触发事件的坐标位置及时间戳
S210
根据被触发事件的坐标位置和时间戳生成时间戳矩阵
S220
按照预定扫描方向对时间戳矩阵中的元素进行扫描，
以根据各个元素沿扫描方向的值和梯度来确定元素中
的至少一个中继点
S230
计算相邻中继点的距离和梯度方向，并根据所计算得
到的结果来生成光流矩阵
S240
结束
200

图 2

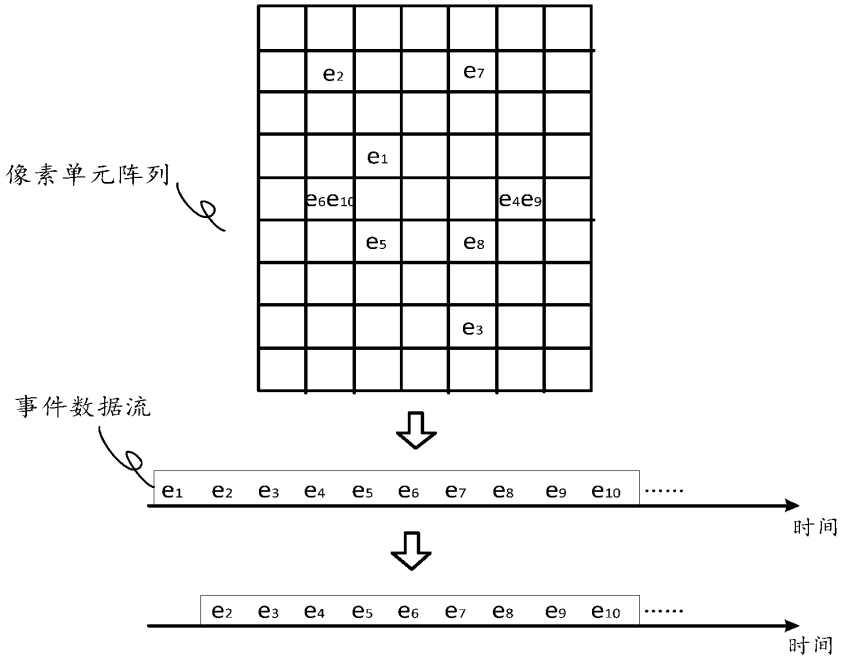
像素单元阵列
e2
e7
e1
e6e10
e4e9
e5
e8
e3
事件数据流
e1 e2 e3 e4 e5 e6 e7 e8 e9 e10 ……
时间
e2 e3 e4 e5 e6 e7 e8 e9 e10 ……
时间

图 3

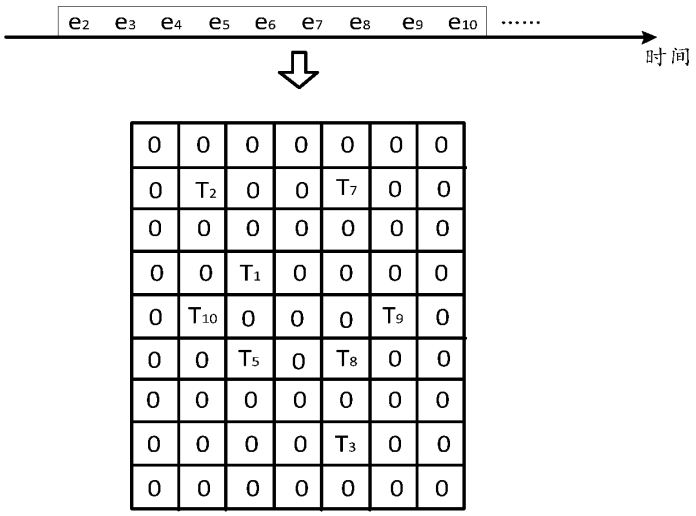
e2 e3 e4 e5 e6 e7 e8 e9 e10 ……
时间
0 0 0 0 0 0 0
0 T2 0 0 T7 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 T1 0 0 0 0
0 T10 0 0 0 T9 0
0 0 T5 0 T8 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 T3 0 0
0 0 0 0 0 0 0

图 4A

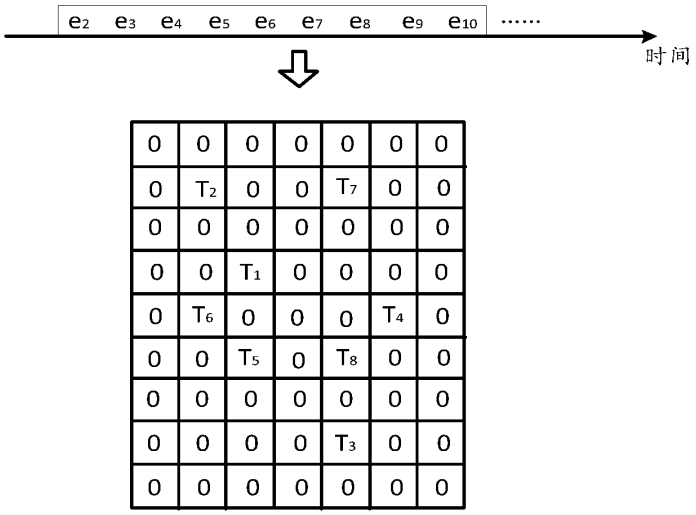
e2 e3 e4 e5 e6 e7 e8 e9 e10 ……
时间
0 0 0 0 0 0 0
0 T2 0 0 T7 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 T1 0 0 0 0
0 T6 0 0 0 T4 0
0 0 T5 0 T8 0 0
0 0 0 0 0 0 0
0 0 0 0 T3 0 0
0 0 0 0 0 0 0

图 4B

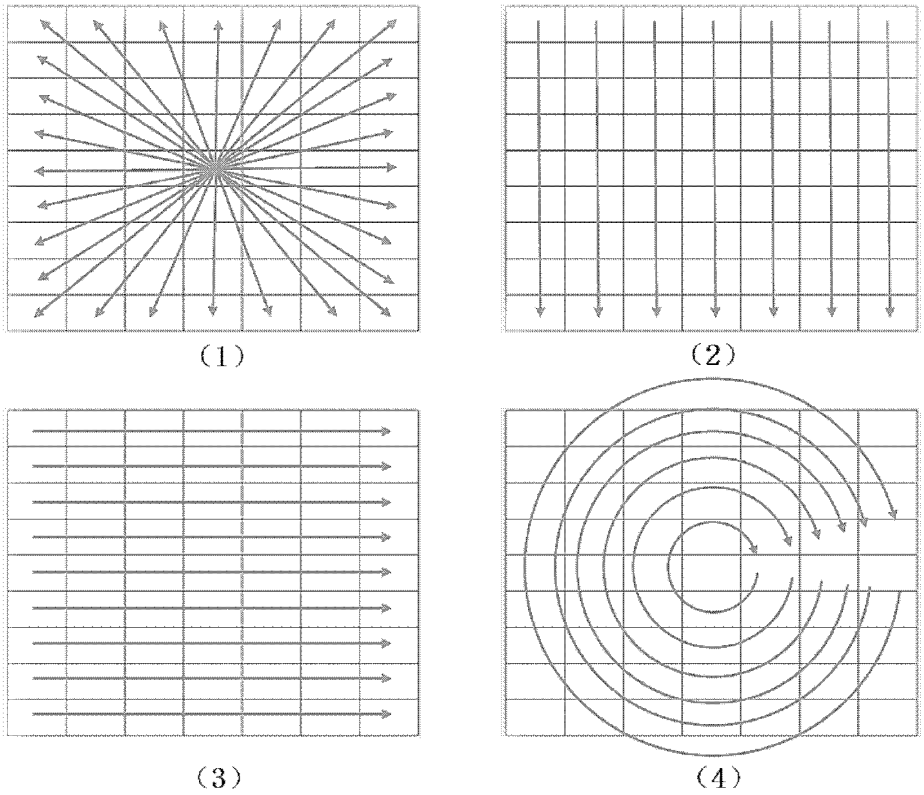

图 5

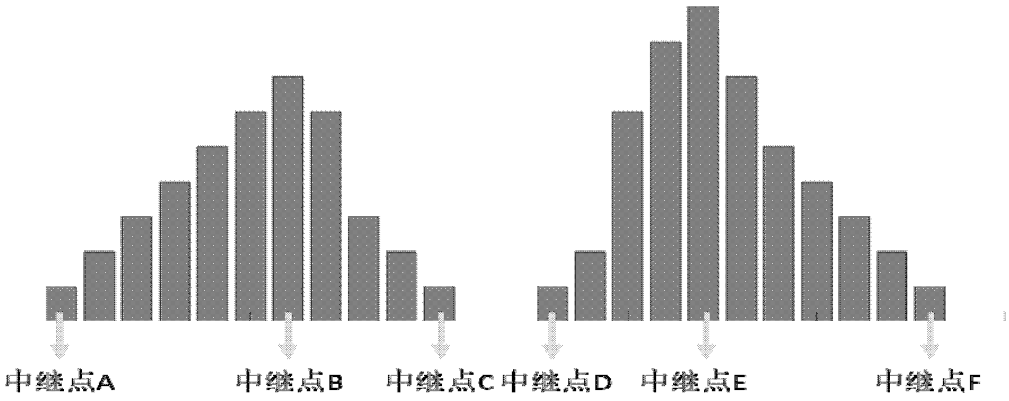

图 6