

سخنرانی: مدل سازی فیزیکی دینامیک

سید حسین عطارزاده نیاکی

بر اساس اسلایدهای ادوارد لی

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

1

بررسی کنید

• الزامات CPS

- الزامات عملکردی

- الزامات فوق عملکردی

• زمان واقعی بودن

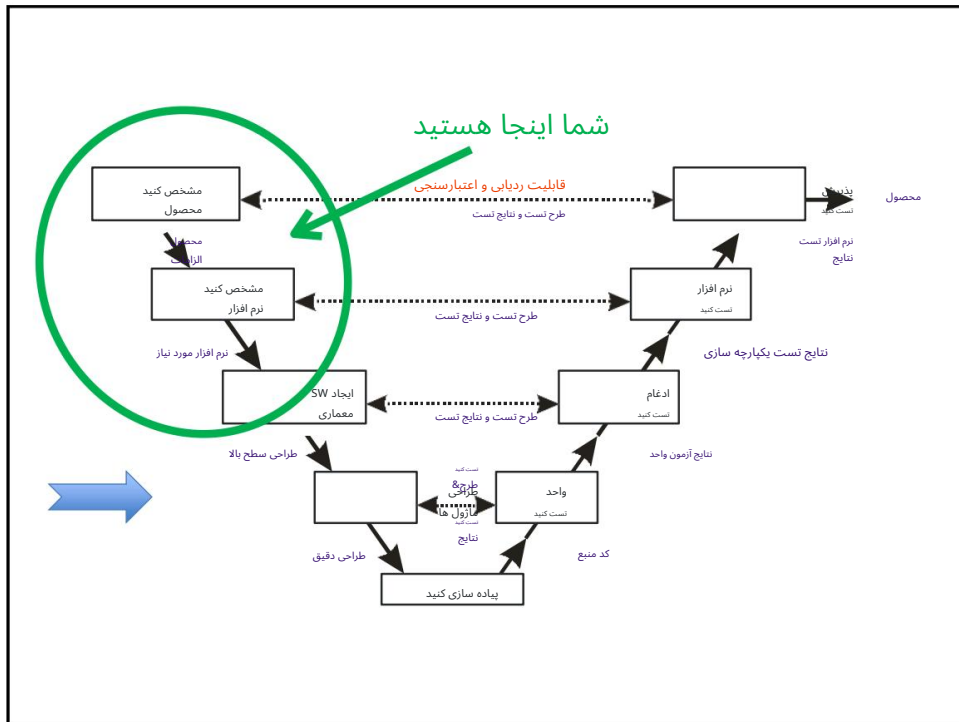
• کارایی (انرژی، اندازه کد، زمان اجرا، و غیره)

قابلیت اطمینان

• تجزیه و تحلیل نیاز

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

2



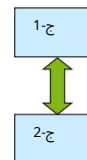
مدل های محاسباتی

• «محاسبه کردن» به چه معناست؟

• مدل های محاسباتی تعریف می کنند

-اجزا و یک مدل اجرایی برای محاسبات هر جزء

-مدل ارتباطی برای تبادل اطلاعات بین اجزا.



تکنیک های مدل سازی در این دوره

مدل هایی که انتزاعی از دینامیک سیستم هستند
(چگونه رفتار سیستم در طول زمان تغییر می کند)

• مدل سازی دینامیک پیوسته - معادلات دیفرانسیل

- سیستم های کنترل بازخورد - مدل سازی دامنه زمانی

• مدل سازی دینامیک گسسته - ماشین های حالت محدود • مدل سازی سیستم های ترکیبی - مدل های مودال، اتومات

های زمان دار

• مدل های همزمان محاسبات

- ترکیب سنکرون

- مدل های جریان داده

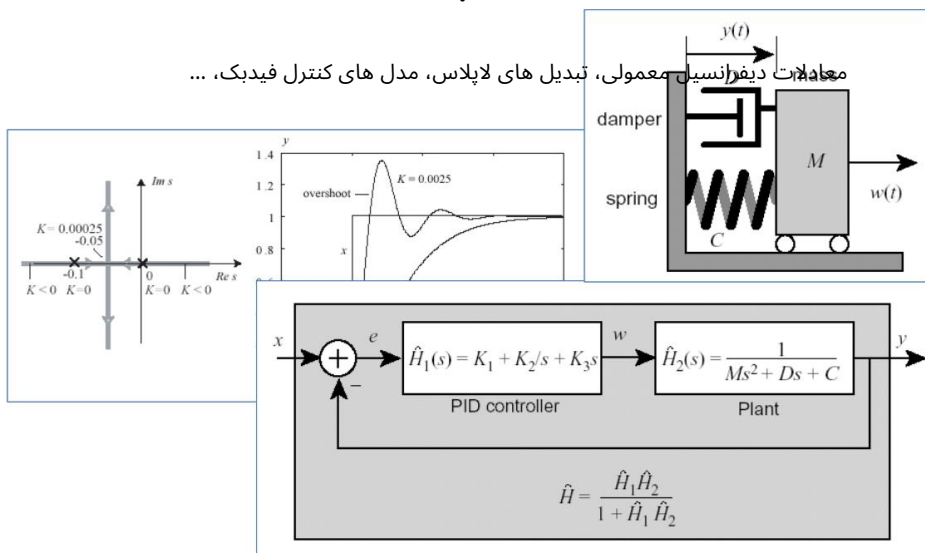
- ...

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

5

مدل سازی دینامیک پیوسته

معادلات دیفرانسیل معمولی، تبدیل های لاپلاس، مدل های کنترل فیدبک، ...



سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

6

یک مثال: دینامیک هلیکوپتر



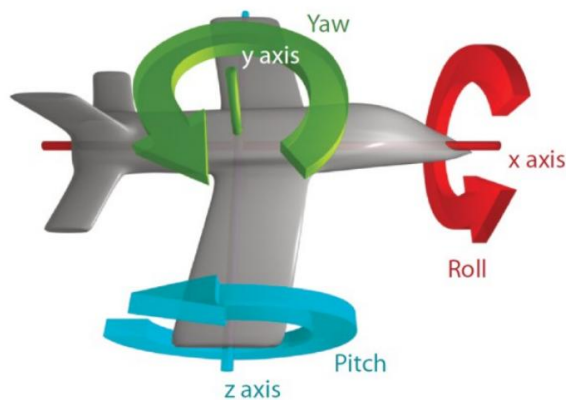
سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

7

مدل سازی حرکت فیزیکی

شش درجه آزادی • موقعیت: x, y, z

جهت: زمین، انحراف، رول



سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

8

نشانه گذاری

سیگنال های زمان پیوسته

Position is given by three functions:

$$x: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$$

$$y: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$$

$$z: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$$

where the domain \mathbb{R} represents time and the co-domain (range) \mathbb{R} represents position along the axis. Collecting into a vector:

$$\mathbf{x}: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}^3$$

Position at time $t \in \mathbb{R}$ is $\mathbf{x}(t) \in \mathbb{R}^3$.

نشانه گذاری

معادله دیفرانسیل

Velocity

$$\dot{\mathbf{x}}: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}^3$$

is the derivative, $\forall t \in \mathbb{R}$,

$$\dot{\mathbf{x}}(t) = \frac{d}{dt} \mathbf{x}(t)$$

Acceleration $\ddot{\mathbf{x}}: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}^3$ is the second derivative,

$$\ddot{\mathbf{x}} = \frac{d^2}{dt^2} \mathbf{x}$$

Force on an object is $\mathbf{F}: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}^3$.

قانون دوم نیوتن

معادلات انتگرال

Newton's second law states $\forall t \in \mathbb{R}$,

$$\mathbf{F}(t) = M\ddot{\mathbf{x}}(t)$$

where M is the mass. To account for initial position and velocity, convert this to an integral equation

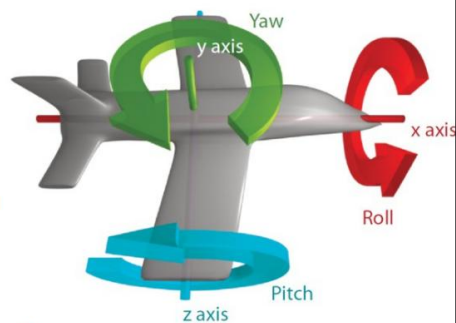
$$\begin{aligned}\mathbf{x}(t) &= \mathbf{x}(0) + \int_0^t \dot{\mathbf{x}}(\tau) d\tau \\ &= \mathbf{x}(0) + t\dot{\mathbf{x}}(0) + \frac{1}{M} \int_0^t \int_0^\tau \mathbf{F}(\alpha) d\alpha d\tau,\end{aligned}$$

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

11

جهت گیری

- Orientation: $\theta: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}^3$
- Angular velocity: $\dot{\theta}: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}^3$
- Angular acceleration: $\ddot{\theta}: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}^3$
- Torque: $\mathbf{T}: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}^3$



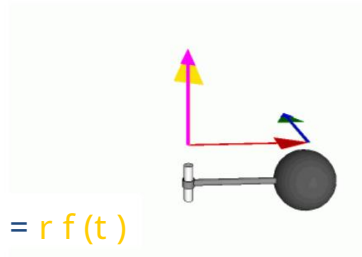
$$\theta(t) = \begin{bmatrix} \theta_x(t) \\ \theta_y(t) \\ \dot{\theta}_z(t) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \text{roll} \\ \text{yaw} \\ \text{pitch} \end{bmatrix}$$

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

12

نسخه زاویه ای نیرو: گشتاور برای جرم نقطه ای که حول یک محور ثابت می چرخد:

- radius of the arm: $r \in \mathbb{R}$
- force orthogonal to arm: $f \in \mathbb{R}$
- mass of the object: $m \in \mathbb{R}$



$$T_y(t) = r f(t)$$

تکانه زاویه ای، تکانه

همانطور که نیرو یک فشار یا کشش است، گشتاور نیز یک پیچ و تاب است.

واحدها: نیوتن متر/رادیان، ژول/رادیان

توجه داشته باشید که رادیان ها متر / متر هستند (2p متر محیط در هر 1 متر شعاع)، بنابراین به عنوان واحد، اختیاری هستند.

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

نسخه چرخشی قانون دوم نیوتن

$$\mathbf{T}(t) = \frac{d}{dt} \left(\mathbf{I}(t) \dot{\boldsymbol{\theta}}(t) \right),$$

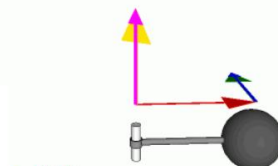
where $\mathbf{I}(t)$ is a 3×3 matrix called the moment of inertia tensor.

$$\begin{bmatrix} T_x(t) \\ T_y(t) \\ T_z(t) \end{bmatrix} = \frac{d}{dt} \left(\begin{bmatrix} I_{xx}(t) & I_{xy}(t) & I_{xz}(t) \\ I_{yx}(t) & I_{yy}(t) & I_{yz}(t) \\ I_{zx}(t) & I_{zy}(t) & I_{zz}(t) \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \dot{\theta}_x(t) \\ \dot{\theta}_y(t) \\ \dot{\theta}_z(t) \end{bmatrix} \right)$$

Here, for example, $T_y(t)$ is the net torque around the y axis (which would cause changes in yaw), $I_{yx}(t)$ is the inertia that determines how acceleration around the x axis is related to torque around the y axis.

مشکل کنترل بازخورد

هلیکوپتر بدون روتور دم، مانند تصویر زیر، به دلیل گشتاور ناشی از اصطکاک در محور روتور، به‌طور غیرقابل کنترلی می‌چرخد.



مشکل سیستم کنترل: گشتاور را با استفاده از روتور دم برای تعادل اعمال کنید

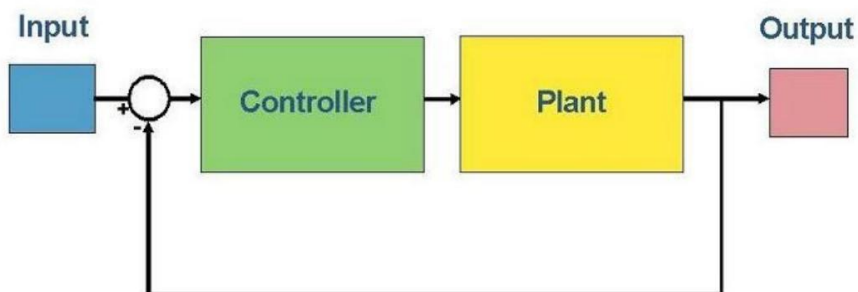
گشتاور روتور بالایی



سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

15

کارخانه و کنترل کننده



سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

16

مدل ساده شده

Yaw dynamics:

$$T_y(t) = I_{yy} \ddot{\theta}_y(t)$$

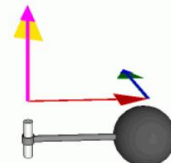
To account for initial angular velocity, write as

$$\dot{\theta}_y(t) = \dot{\theta}_y(0) + \frac{1}{I_{yy}} \int_0^t T_y(\tau) d\tau.$$

این نوع ساده سازی «کاهش سفارش مدل» نامیده می شود.

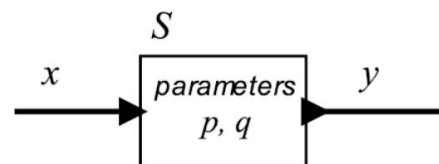
سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

17



مدل بازیگری سیستم ها

سیستم تابعی است که سیگنال ورودی را می پذیرد و سیگنال خروجی را می دهد .



دامنه و محدوده تابع سیستم مجموعه ای از سیگنال ها هستند که خود تابع هستند.

$$x: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}, \quad y: \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$$

$$S: X \rightarrow Y$$

$$X = Y = (\mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R})$$

پارامترها ممکن است بر تعریف تابع تأثیر بگذارند.

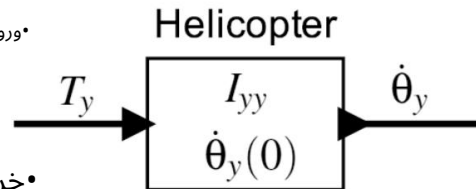
سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

18

بازیگر مدل هلیکوپتر

• ورودی گشتاور خالص روتور دم و روتور بالایی است.

• خروجی زاویه ای است
سرعت حول محور y



• پارامترهای

مدل نشان دهنده مشتق هالده
چشمه است.

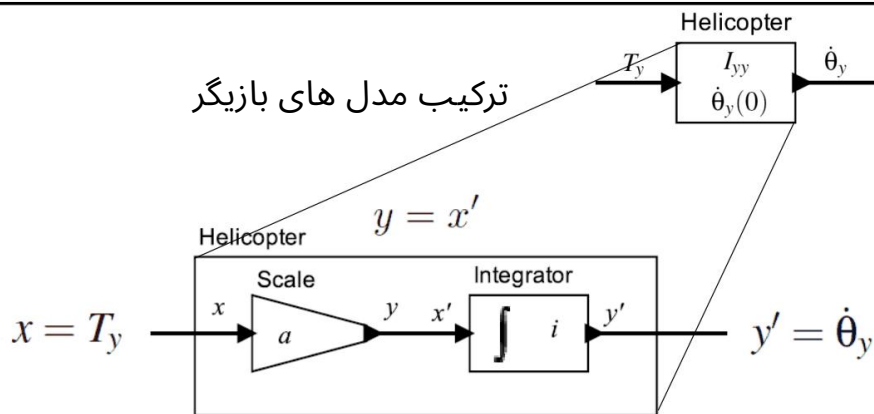
• ورودی و خروجی • ورودی
رابطه توانایی عملی و سمت
معادله سمت راست

$$\dot{\theta}_y(t) = \dot{\theta}_y(0) + \frac{1}{I_{yy}} \int_0^t T_y(\tau) d\tau$$

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

19

ترکیب مدل های بازیگر



$$\forall t \in \mathbb{R}, \quad y(t) = ax(t) \quad y'(t) = i + \int_0^t x'(\tau) d\tau$$

$$y = ax$$

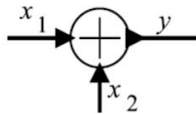
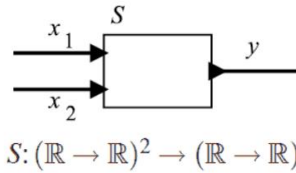
$$a = 1/I_{yy}$$

$$i = \dot{\theta}_y(0)$$

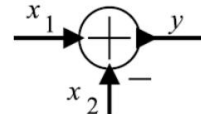
سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

20

مدل های بازیگر با ورودی های متعدد



$$\forall t \in \mathbb{R}, \quad y(t) = x_1(t) + x_2(t)$$

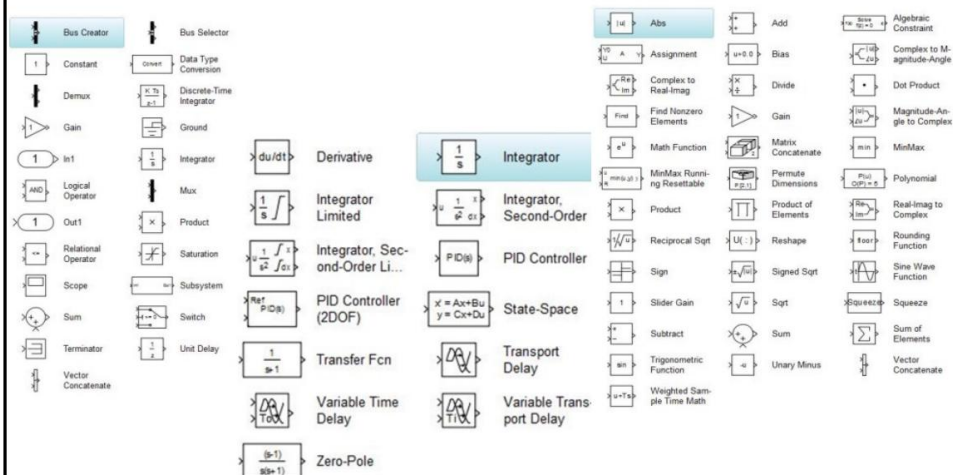


$$(S(x_1, x_2))(t) = y(t) = x_1(t) - x_2(t)$$

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

21

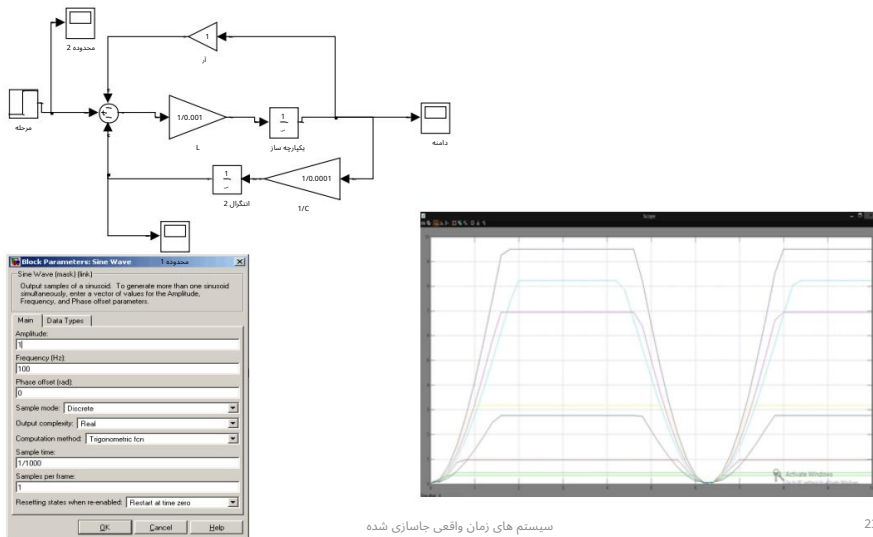
کتابخانه سیمولینک



سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

22

مدل های سیمولینک



23

ویژگی های سیستم های I

سیستم های علی

- یک سیستم در صورتی علی است که خروجی آن فقط به ورودی های فعلی و گذشته بستگی داشته باشد
- به عنوان مثال، اگر برای دو ورودی ممکن که تا (و از جمله) زمان T یکسان هستند، خروجی ها تا (و شامل) زمان T یکسان هستند.

سیستم های بدون حافظه

- یک سیستم دارای حافظه است اگر خروجی نه تنها به ورودی های فعلی، بلکه به ورودی های گذشته نیز بستگی داشته باشد

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

24

ویژگی های سیستم های II

سیستم های خطی و ثابت با زمان (LTI).

• ارضای برهم نهی $x_1, x_2 \in X$ و $\bullet \in R$, $S(ax_1 + bx_2) = aS(x_1) + bS(x_2)$ و $S(D\tau(x)) = D\tau(S(x))$ و $\bullet \in X \times X$ (عامل تاخیر است) اگر $\tau \in R$, $(D\tau(x))(t) = x(t - \tau)$.

سیستم های پایدار

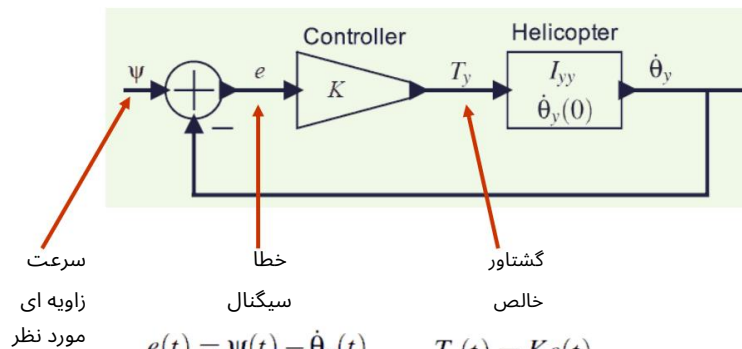
اگر سیگنال خروجی برای همه سیگنال های ورودی محدود شده باشد، سیستمی پایدار است.

LeeSshia را برای تعاریف رسمی بررسی کنید.

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

25

کنترل کننده متناسب



$$\dot{\theta}_y(t) = \dot{\theta}_y(0) + \frac{1}{I_{yy}} \int_0^t T_y(\tau) d\tau$$

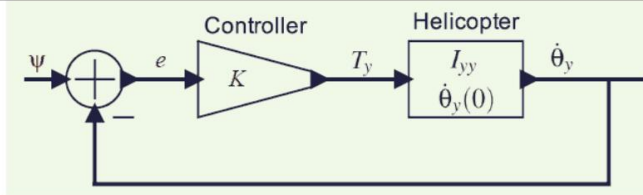
$$= \dot{\theta}_y(0) + \frac{K}{I_{yy}} \int_0^t (\psi(\tau) - \theta_y(\tau)) d\tau$$

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

توجه داشته باشید که سرعت زاویه ای در هر دو طرف ظاهر می شود، بنابراین حل این معادله بی اهمیت نیست.

26

رفتار از
کنترل کننده



$$\dot{\theta}_y(t) = \dot{\theta}_y(0) + \frac{K}{I_{yy}} \int_0^t (\psi(\tau) - \dot{\theta}_y(\tau)) d\tau$$

سرعت زاویه ای مورد نظر: $\psi(t) = 0$

معادله دیفرانسیل را ساده می کند:

$$\dot{\theta}_y(t) = \dot{\theta}_y(0) - \frac{K}{I_{yy}} \int_0^t \dot{\theta}_y(\tau) d\tau$$

که به صورت زیر قابل حل است (به کتاب درسی مراجعه کنید):

$$\dot{\theta}_y(t) = \dot{\theta}_y(0) e^{-Kt/I_{yy}} u(t)$$

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

27

ورزش کنید

• مدل هلیکوپتر را طوری فرموله کنید که دارای دو ورودی باشد، گشتاور روتور بالا و گشتاور روتور دم.

• نشان دهید (با شبیه سازی) که اگر روتور بالا اعمال می شود گشتاور ثابت، پس کنترل کننده ما نمی تواند هلیکوپتر را از چرخش جلوگیری کند. با این حال، افزایش بازخورد، سرعت چرخش را کاهش می دهد.

• یک کنترلر بهتر شامل یک انتگرالگر در کنترلر می شود. چنین کنترل کننده هایی در تئوری سیستم های کنترل مورد مطالعه قرار می گیرند.

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

28

سوالات

• آیا رفتار این کنترلر هنگام پیاده سازی در نرم افزار تغییر می کند؟

• چگونه سرعت زاویه ای را در عمل اندازه گیری می کنیم؟
چگونه نویز را در این مدل قرار دهیم؟

• چه اتفاقی می افتد در صورت خرابی (حسگرها، محرکها، نرم افزارها، رایانهها
یا شبکهها)

<https://www.youtube.com/watch?v=MhEXXgiIVuY>

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

29

سخنرانی بعدی

• طراحی معماری

-بلوک دیاگرام ها

-نمودارهای توالی

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

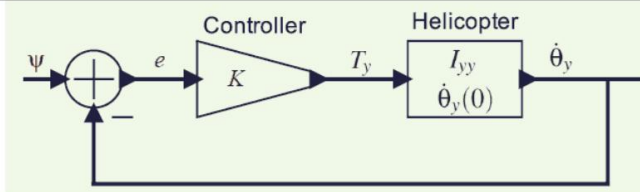
30

اسلایدهای یدکی

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

31

رفتار از
کنترل کننده



Assume that helicopter is initially at rest,

$$\dot{\theta}_y(t) = \dot{\theta}_y(0) + \frac{K}{I_{yy}} \int_0^t (\psi(\tau) - \dot{\theta}_y(\tau)) d\tau$$

$$\dot{\theta}(0) = 0,$$

and that the desired signal is

$$\psi(t) = au(t)$$

for some constant a .

By calculus (see notes), the solution is

$$\dot{\theta}_y(t) = au(t)(1 - e^{-Kt/I_{yy}})$$

سیستم های زمان واقعی جاسازی شده

32