毕业论文 草稿

**介绍RRT算法及RRT variant**

|  |  |
| --- | --- |
| **算法：** | |
| **数据：** | |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**轨迹规划综述**

**基于采样的方法**

Xxxxxx一些综述？

**RRT方法**

快速搜索随机树（Rapidly-exploring Random Tree）是基于采样的算法，在算法x中，本文提出了简单快速搜索随机树（sRRT）的计算过程。RRT算法需要返回一颗由初始域到目标域的搜索树。新的节点是在域中随机生成的，节点是在搜索树中距离最近的节点，当下一个新节点将被添加到搜索树中时，将被选择为父节点，最终新的节点将按照一定方式生成：

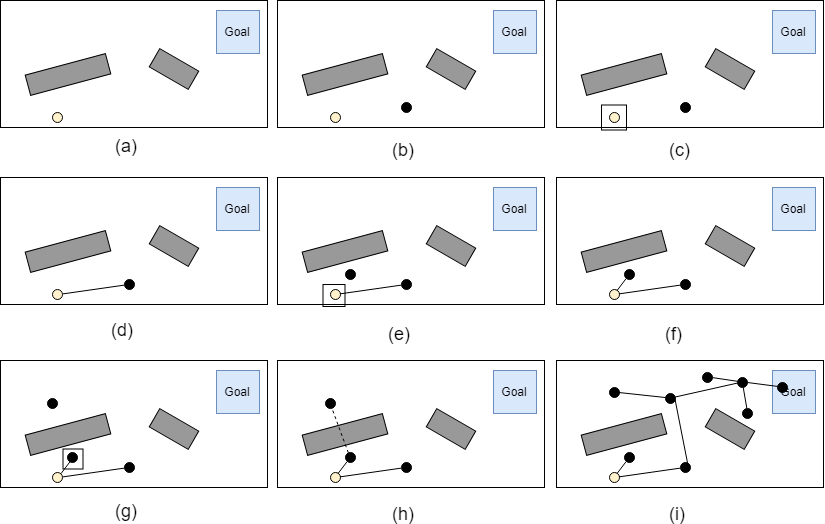


其中  是固定的步长， 表示和之间的距离，表示的方法有很多，一般使用欧式距离表示两点之间的距离。在一定迭代次数限制内，如果sRRT找到了路径会返回搜索树结果，如果在一定时间限制之内没有找到则会返回失败。

为了形象地表示sRRT的规划过程，本文在图x中展示了具体的sRRT的生长过程与寻路过程。图(a)展示了整个域（Configuration Space）的信息，其中黄色的点为初始域，绿色为目标域，灰色的为障碍物域，我们的目标是利用sRRT算法规划出一条非碰撞路径，使得机器人能顺利从初始域到达目标域；初始化时将初始点加入搜索树T中；图(b)表示的是在sRRT算法循环中的第一步，以固定概率生成随机点；图(c)表示从搜索树T中找到距离最近的点，一般的衡量距离都是欧式距离；图(d)表示如果和组成的边在可行域中的话，那么就将新生成的点加入到搜索树中，并且将新边也加入到搜索树的数据结构中；

图(e) ~ (f)表示了循环生成的过程；特殊的，(g) ~ (h)图表示了当生成之后不在可行域中，而是被障碍物域阻隔，这种情况不符合路径要求，所以要舍弃，在算法x的11行中体现了这个特点；在重复算法x的3 ~ 21步之后，我们将得到搜索树的结果，如图(i)所示；

直观的，我们可以将路径从搜索树中抽象出来，规划出一条非碰撞路径使得机器人能顺利从初始域到达目标域，抽象出来的路径如图x所示；本文提出了一种减枝算法使得能从搜索树T中得到从初始域到目标域的唯一一条路径，减枝算法步骤见算法x。



图x.x sRRT算法规划过程

当我们在实验中载入环境信息之后，sRRT算法将会在初始域生成一颗搜索树，并且将会递增的生长去在整个可行域中进行采样搜索。算法可以在算法x中看到，其中包含了生成随机节点，从搜索树中寻找距离随机点最近的节点，在允许的条件下生成新的节点并且加入搜索树中，并且将整个搜索过程约束在一定次数k之内。在算法x中，本论文提出了sRRT的减枝算法，结合数据结构能够较快的实现主干路径的提取，为了不将目标域节点作为叶子节点删除掉，我们首先将其从算法删除范围中排除，然后再进行叶子节点的删除与搜索树的更新。在算法x中，本论文提出了sRRT的路径简化算法，在得到搜索树的主干路径之后，往往从初始域到目标域的路径不是最优的，并且一般是Z字型的，为了解决这个问题简化算法提取了减枝路径中的几个关键节点，使得生成的简化路径既能满足在可行域中，又能满足现实中的机器人运行要求。在算法x中，本论文提出了sRRT的顺滑算法，一般的在转角节点处往往转向角度过大，对于机器人的运行提出了很高的要求，因此顺滑算法提出了顺滑曲线生成方法，首先在转角处依靠简化路径与转角节点形成控制三角形，在三角形的约束下利用Bézier方法生成一条柔顺的曲线。在经过了以上算法的处理之后我们能生成sRRT并从中提取出一条从初始域到目标域的可行柔顺路径。

|  |  |
| --- | --- |
| **算法：**简单快速搜索随机树（Simple Rapidly-exploring Random Tree） | |
| **数据：**T = 搜索树；初始域；目标域 | |
| 1 | T.add(); |
| 2 | p = RandomProbability( ); |
| 3 | **for** i = 1→k |
| 4 | 以p概率将作为，以1 - p的概率在域中随机生成 ； |
| 5 | 计算得到搜索树T中距离距离最近的； |
| 6 | 计算； |
| 7 | **if**  不在域中 |
| 8 | **Continue**； |
| 9 | **End if** |
| 10 | **if** 不在障碍物域中 |
| 11 | **if** 在可行域中 |
| 12 | Vertices ← ； |
| 13 | Edges ← ； |
| 14 | **if** 在搜索树范围内 |
| 15 | Vertices ← ； |
| 16 | Edges ← ； |
| 17 | **Return** T |
| 18 | **End if** |
| 19 | **End if** |
| 20 | **End if** |
| 21 | **End for** |
| 22 | **Return** failure |

算法x xxx

|  |  |
| --- | --- |
| **算法：**sRRT减枝算法 | |
| **数据：**搜索树 = T；目标域 = | |
| 1 | FirstVertices ← 数据结构 Edge中的第一个顶点信息； |
| 2 | SecondVertices ← 数据结构 Edge中的第二个顶点信息； |
| 3 | LeafVertices ← ； |
| 4 | 将从LeafVertices中删除，保留主路径； |
| 5 | **while** LeafVertices非空 |
| 6 | 更新Vertices，从Vertices中删除LeafVertices； |
| 7 | 更新Edge，从Edge中删除叶子边； |
| 8 | LeafVertices ← ； |
| 9 | **End while** |
| 10 | **Return** T |

算法x xxx

|  |  |
| --- | --- |
| **算法：**RRT路径抽象（skeleton）算法 | |
| **数据：**减枝后的搜索树 = | |
| 1 | index ← 1; |
| 2 | AbstractedVertices ← Vertices(index); |
| 3 | **For** i = 2 → VerticesQuantity() |
| 4 | **If**  与障碍物域冲突 |
| 5 | index ← i - 1; |
| 6 | AbstractedVertices ← AbstractedVertices ∪ Vertices(index); |
| 7 | **End If** |
| 8 | **End For** |
| 9 | 利用AbstractedVertices构建一条抽象出来的路径P； |
| 10 | **Return** P; |

算法x xxx

|  |  |
| --- | --- |
| **算法：**RRT路径顺滑（smooth）算法 | |
| **数据：**路径P | |
|  | TurningVertices ← Vertices \ { ∪ } |
|  | Curve ← {}; |
|  | Trajectory ← {}; |
|  | **For** i = 1 → VerticesQuantity(TurningVertices) |
|  | 在转角点TurningPoint依靠路径P设置凸控制三角形CvxPolygon; |
|  | 在CvxPolygon中生成顺滑曲线C； |
|  | Curve ← {Curve∪C}； |
|  | **End For** |
|  | 将直线部分与曲线部分Curve合并加入Traj; |
|  | **Return** Trajectory |

算法x xxx

**关于基于样条(Spline-Based)的曲线生成方法**

在数学的数值分析中，样条是一种特殊的函数，由多项式分段定义。样条的英文spline来源于可变形的样条工具，那是在造船与工程制图时用来画出光滑形状的工具。显然的生成光滑曲线需要插入一些点才能在其约束下利用多项式去生成。同时利用样条插值通常情况下比多项式插值来的好，利用低阶样条插值能产生和高阶多项式插值类似的效果，并且还可以避免称为“龙格现象”的一种数值不稳定的现象出现。低阶的样条插值还具有“保凸”的性质。本论文柔顺算法中就利用了相关的方法去生成了二次Bézier曲线。

给定两个点和，Bézier的一次曲线定义如下：



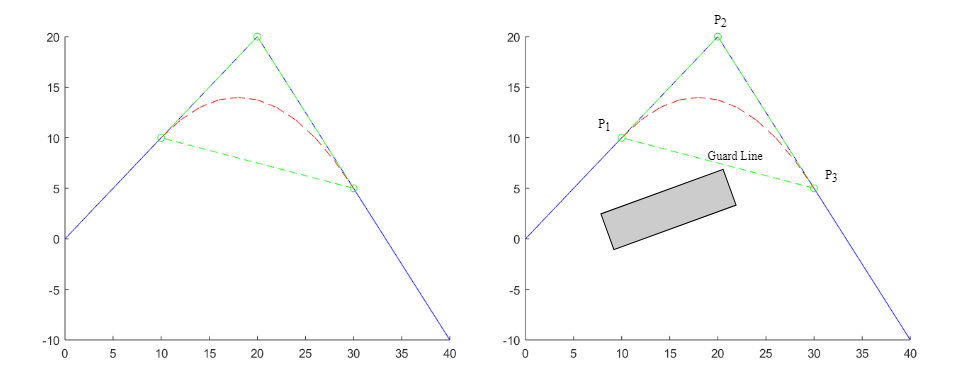
给定三个点，和，利用一次Bézier曲线定义进行迭代，我们能得到二次Bézier曲线（Quadratic Bézier Curve）定义如下：



简化后能够利用如下的公式进行曲线的生成：



公式中的t可以表示为赋予路径以时间的信息，也可以表示采样比例，用来迭代生成采样点序列形成一条顺滑的轨迹，本论文依照二次Bézier曲线提出了转折节点的顺滑方法，如图x所示，蓝色表示原始路径，其中最高点是原始搜索树的节点之一，在原始路径分别前后取点和，构成如图的绿色的控制三角形。我们可以将无人机的路径由转变为，通过将转化为控制点我们可以生成一条光滑曲线。



图x xxx

值得注意的是，由于域中有障碍物域，在构成控制三角形时，我们将称为GuideLine，本论文采取冗余的方法，要求GuideLine在可行域中，不能与障碍物域冲突从而一定保证了曲线路径一定在可行域中。

另外，作为一条可运行的路径，必须要求在入点和出点是连续且可导的才能保证轨迹的鲁棒性。对于进行求导，可以得到下式：



对于入点是t = 0的情况得到，表明轨迹在曲线入点处时是顺滑的，同理出点对应t = 1的情况得到表明轨迹在曲线出点处也是顺滑的。保证了二次Bézier曲线运用在sRRT中是连续可行的。

实验部分

实验环境

操作系统：Window10 Professional Version

数值实验软件及版本：MATLAB R2017a

仿真实验软件及版本：V-Rep 3.6.1 EDU Version

代码托管地址：<https://github.com/Lewis-Lu/RRTSimulation>

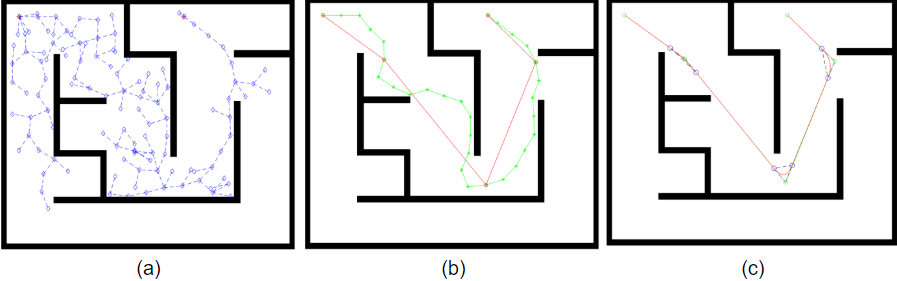
对于随机搜索树本文采用的数据结构如下，顶点采用数组存储：

|  |  |
| --- | --- |
| Vertices No. | [x, y] |
| 1 |  |
| 2 |  |
| ... | ... |
| n |  |

搜索树的边采用了冗余存储的方式，分别将每条边的两个顶点都用数组存储了起来：

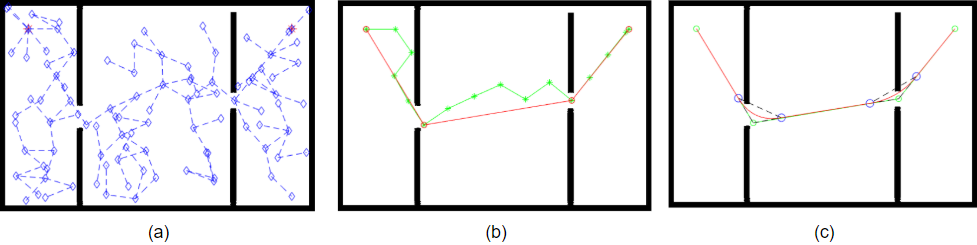
|  |  |
| --- | --- |
| Edges No. | [x, y] |
| E1 FirstVetrice |  |
| E1 SecondVertice |  |
| E2 FirstVetrice |  |
| E2 SecondVertice |  |
| ... | ... |
| En FirstVetrice |  |
| En SecondVertice |  |

sRRT实验分别在迷宫与狭窄通道中进行，一下分别为实验的结果图，图x表示sRRT在迷宫环境中搜索，减枝与柔顺的过程，(a)表示sRRT的搜索结果，(b)表示搜索树的减枝与简化结果，(c)表示最终的柔顺路径。



图x xxx

图x表示sRRT在狭窄通道环境下的实验结果，(a)表示sRRT的搜索结果，(b)表示搜索树的减枝与简化结果，(c)表示最终的柔顺路径。



图x xxx