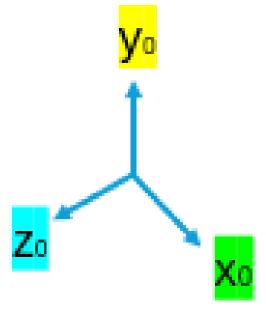
Instituto Tecnológico de Monterrey

#### Análisis de transformaciones

Daniel Castillo López - A01737357 Emmanuel Lechuga Arreola - A01736241 Paola Rojas Domínguez - A01737136

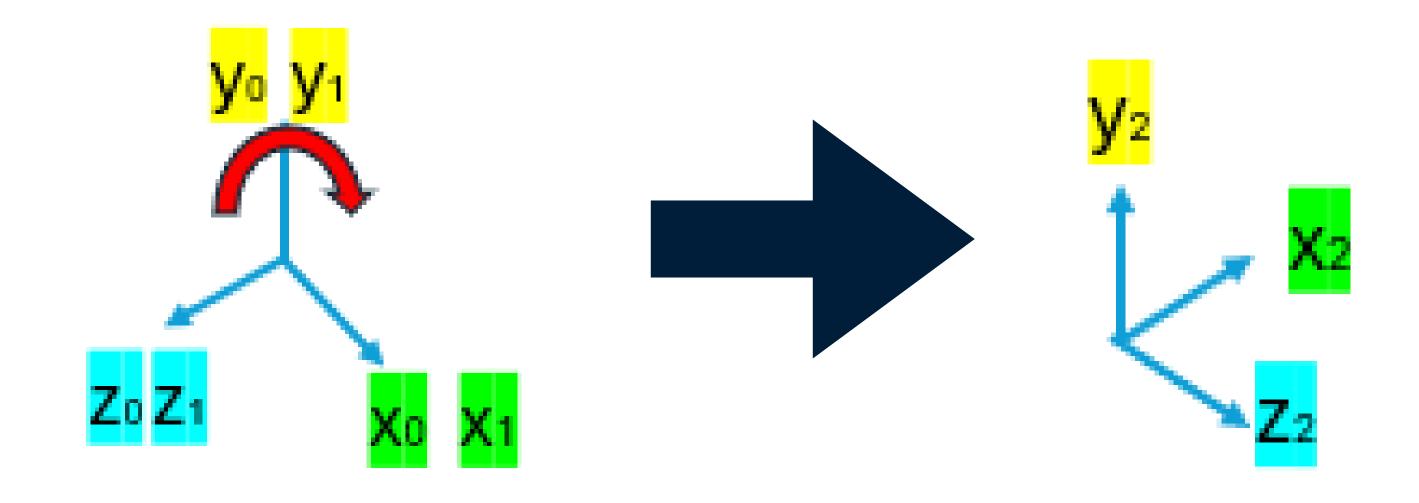
#### Robot cartesiano

Un robot cartesiano de 4 grados de libertad (GDL) es un tipo de manipulador cuya estructura se basa en movimientos de traslación lineales y, en algunos casos, rotaciones simples. Se les llama cartesianos porque sus movimientos están alineados con los ejes del sistema de coordenadas cartesiano (X, Y, Z).



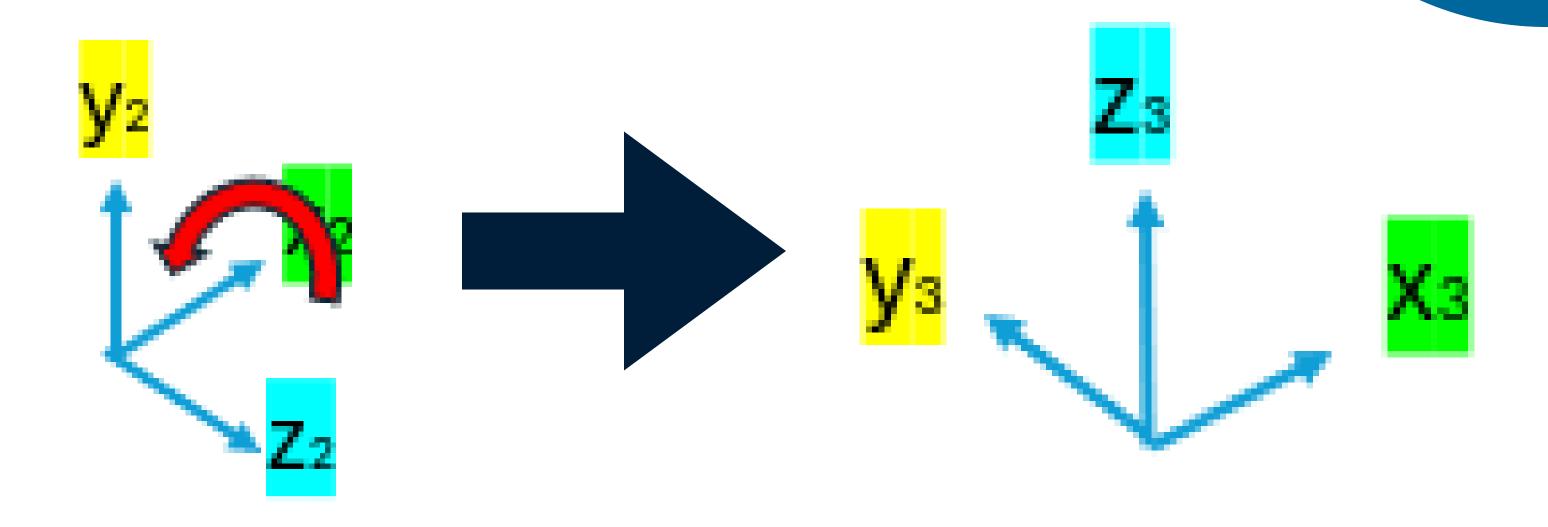


ROBOT CARTESIANO (4GDL)



Rotación positiva de 90 grados alrededor del eje "y1" y translación l1(t) sobre el eje Z1

$$R_{y}(90) \begin{bmatrix} \cos(90) & 0 & \sin(90) \\ 0 & 1 & 0 \\ -\sin(90) & 0 & \cos(90) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & 0 \\ -1 & 0 & 0 \end{bmatrix}$$



Rotación negativa de 90 grados alrededor del eje "x2" y translación l2(t) sobre el eje Z2

$$R_{\mathbf{x}}(\theta) \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & \cos\theta & -\sin\theta \\ 0 & \sin\theta & \cos\theta \end{bmatrix}$$

$$R_{x}(-90) \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & \cos(-90) & -\sin(-90) \\ 0 & \sin\theta & \cos\theta \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \\ 0 & -1 & 0 \end{bmatrix}$$



Matriz identidad, debido a que no hay transformación adicional entre estos sistemas de referencia

La última articulación mantiene la misma orientación y referencia que la anterior, proporcionando otro desplazamiento lineal

## Matrices locales

```
Matriz A1

/ 0, 0, 1, 0 \
| 0, 1, 0, 0 |
| -1, 0, 0, 11(t) |
| 0, 0, 0, 1 /
```

```
Matriz de Transformaco / 1, 0, 0, 0 \
| 0, 0, 1, 0 |
| 0, -1, 0, 12(t) |
| 0, 0, 0, 1 /
```

```
Matriz A3

/ 1, 0, 0, 0 \
| 0, 1, 0, 0 |
| 0, 0, 1, 13(t) |
| 0, 0, 0, 1 /
```

```
Matriz A4

/ 1, 0, 0, 0 \

| 0, 1, 0, 0 |

| 0, 0, 1, 14(t) |

| 0, 0, 0, 1 /
```

# Matriz global

```
Matriz de Transformación global
             12(t)
 0, 0, 1, 13(t) + 14(t)
             11(t)
```

## Jacobianos

Jacobiano lineal

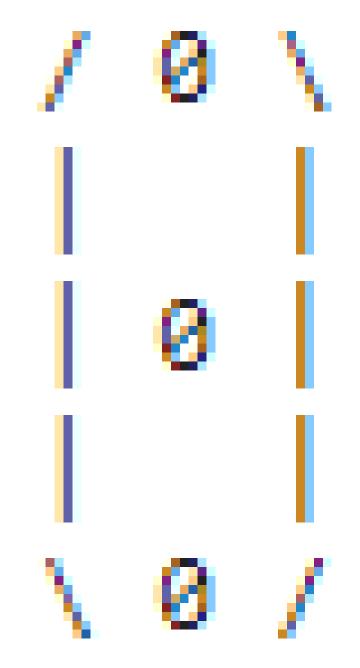
Jacobiano angular



#### Velocidades

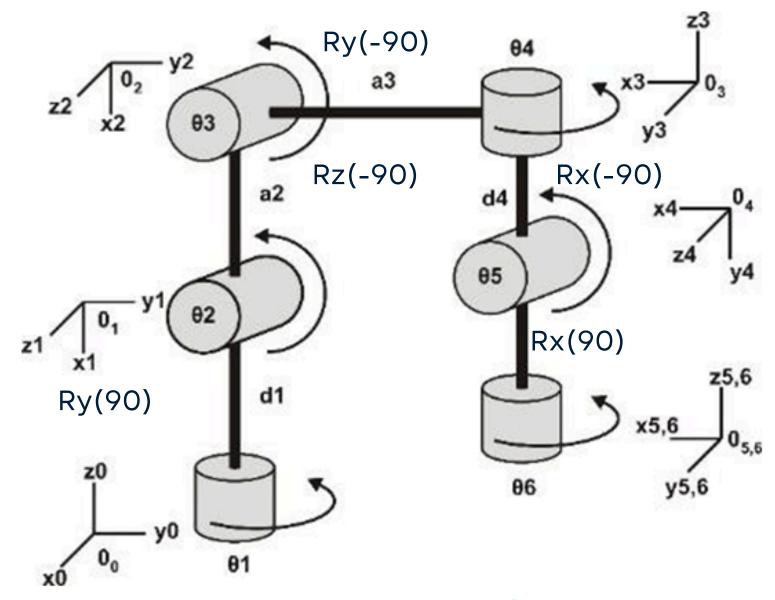
Velocidad lineal

Velocidad angular



#### Sistema de interacción

Un Sistema de interacción de 6 grados de libertad (GDL) es un tipo de manipulador cuya estructura se basa en movimientos angulares y con rotaciones de simples a compuestas.



SISTEMA DE INTERACCIÓN (6GDL)

$$R_{z}(\theta) \begin{bmatrix} \cos\theta & -\sin\theta & 0 \\ \sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

$$R_{y}(90) \begin{bmatrix} \cos(90) & 0 & \sin(90) \\ 0 & 1 & 0 \\ -\sin(90) & 0 & \cos(90) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & 0 \\ -1 & 0 & 0 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} \cos\theta & -\sin\theta & 0 \\ \sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 0 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & 0 \\ -1 & 0 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & -\sin(\theta) & \cos(\theta) \\ 0 & \cos(\theta) & \sin(\theta) \\ -1 & 0 & 0 \end{bmatrix}$$



```
R_z(\theta) \begin{bmatrix} \cos\theta & -\sin\theta & 0 \\ \sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}
```



$$R_{z}(\theta) \begin{bmatrix} \cos\theta & -\sin\theta & 0 \\ \sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

$$R_{y}(-90) \begin{bmatrix} \cos(-90) & 0 & \sin(-90) \\ 0 & 1 & 0 \\ -\sin(-90) & 0 & \cos(-90) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 0 & -1 \\ 0 & 1 & 0 \\ 1 & 0 & 0 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} \cos\theta & -\sin\theta & 0 \\ \sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 0 & 0 & -1 \\ 0 & 1 & 0 \\ 1 & 0 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & -\sin(\theta) & -\cos(\theta) \\ 0 & \cos(\theta) & -\sin(\theta) \\ 1 & 0 & 0 \end{bmatrix}$$

$$R_{2.1}(\theta) \begin{bmatrix} 0 & -\sin(\theta) & -\cos(\theta) \\ 0 & \cos(\theta) & -\sin(\theta) \\ 1 & 0 & 0 \end{bmatrix}$$

$$R_{z}(-90) \begin{bmatrix} \cos(-90) & -\sin(-90) & 0 \\ \sin(-90) & \cos(-90) & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & 1 & 0 \\ -1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} 0 & -\sin(\theta) & -\cos(\theta) \\ 0 & \cos(\theta) & -\sin(\theta) \\ 1 & 0 & 0 \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 0 & 1 & 0 \\ -1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \sin(\theta) & 0 & -\cos(\theta) \\ -\cos(\theta) & 0 & -\sin(\theta) \\ 0 & 1 & -1 \end{bmatrix}$$

$$R_{z}(\theta) \begin{bmatrix} \cos\theta & -\sin\theta & 0 \\ \sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

$$R_{x}(-90)\begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & \cos(-90) & -\sin(-90) \\ 0 & \sin(-90) & \cos(-90) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \\ 0 & -1 & 0 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} \cos\theta & -\sin\theta & 0 \\ \sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \\ 0 & -1 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \cos(\theta) & 0 & -\sin(\theta) \\ \sin(\theta) & 0 & \cos(\theta) \\ 0 & -1 & 0 \end{bmatrix}$$

$$R_z(\theta) \begin{bmatrix} \cos\theta & -\sin\theta & 0 \\ \sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix}$$

$$R_x(90) \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & \cos(90) & -\sin(90) \\ 0 & \sin(90) & \cos(90) \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & -1 \\ 0 & 1 & 0 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} \cos\theta & -\sin\theta & 0 \\ \sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \times \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & -1 \\ 0 & 1 & 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \cos(\theta) & 0 & \sin(\theta) \\ \sin(\theta) & 0 & -\cos(\theta) \\ 0 & 1 & 0 \end{bmatrix}$$

```
R_z(\theta) \cos\theta -\sin\theta 0 R_z(\theta) \sin\theta \cos\theta 0 0 0 0
```

• Matrices global

• Jacobiano lineal

• Velocidades