

智能汽车路径规划与轨迹跟踪 系列算法精讲及Matlab程序实现

第二讲 蚁群算法

创作者: Ally

时间: 2020/12/26





全局路径规划算法——蚁群算法





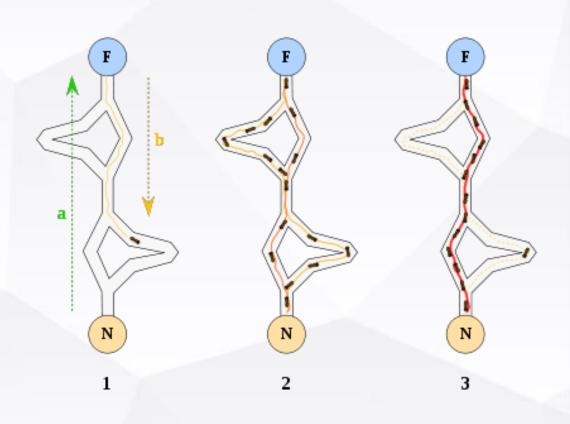
算法简介

- ▶ 蚁群算法 (Ant Colony Algorithm, ACA) 于1992年在首次提出,该算法模拟了自然界中蚂蚁的觅食行为。
- •蚂蚁在寻找食物源时, 会在其经过的路径上释放一种信息素, 并能够感知其它蚂蚁释放的信息素。信息素浓度的大小表征路径的远近, 信息素浓度越高, 表示对应的路径距离越短。
- ▶ 通常, 蚂蚁会以较大的概率优先选择信息素浓度较高的路径, 并释放一定量的信息素, 以增强该条路径上的信息素浓度, 这样, 会形成一个正反馈。最终, 蚂蚁能够找到一条从巢穴到食物源的最佳路径, 即距离最短。



算法思想

- 用蚂蚁的行走路径表示待优化问题的可行解,整个蚂蚁群体的所有路径构成待优化问题的解空间。
- 路径较短的蚂蚁释放的信息素量较多,随着时间的推进,较短的路径上累积的信息素浓度逐渐增高,选择该路径的蚂蚁个数也愈来愈多。
- ▶ 最终,整个蚂蚁会在正反馈的作用下集中到最佳的路径上,此时对应的便是待优化问题的最优解。



蚂蚁觅食行为示意图

全局路径规划算法——蚁群算法





算法精讲

不失一般性,设整个蚂蚁群体中蚂蚁的数量为m,城市的数量为n,城市i与城市j之间的相互距离为 $d_{ij}(i,j=1,2,...,n)$,t时刻城市i与城市j 连接路径上的信息素浓度为 $\tau_{ij}(t)$ 。初始时刻,各个城市间连接路径上的信息素浓度相同,不妨设为 $\tau_{ij}(0)=\tau_0$ 。

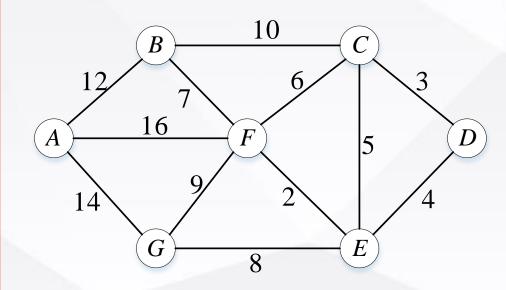
蚂蚁k(k=1,2,...,m) 根据各个城市间连接路径上的信息素浓度决定其下一个访问城市,设 $P_{ij}^{k}(t)$ 表示t时刻蚂蚁k从城市i转移到城市j的概率,其计算公式如下:

多到城市
$$J$$
 的概率,其计算公式如下:
$$P_{ij}^{k} = \begin{cases} \frac{\left[\tau_{ij}(t)\right]^{\alpha} \cdot \left[\eta_{ij}(t)\right]^{\beta}}{\sum\limits_{s \in allow_{k}} \left[\tau_{is}(t)\right]^{\alpha} \cdot \left[\eta_{is}(t)\right]^{\beta}}, s \in allow_{k} \\ 0, & s \notin allow_{k} \end{cases}$$

$$\tag{1}$$

其中, $\eta_{ij}(t)$ 为启发函数, $\eta_{ij}(t)=1/d_{ij}$,表示蚂蚁从城市 i 转移到城市 j 的期望程度。 $allow_k(k=1,2,...,m)$

为蚂蚁k待访问城市的集合。开始时, $allow_k$ 中有(n-1)个元素,即包括除了蚂蚁k出发城市的其它所有城市。随着时间的推进, $allow_k$ 中的元素不断减少,直至为空,即表示所有的城市均访问完毕。 α 为信息素重要程度因子,其值越大,表示信息素的浓度在转移中起的作用越大; β 为启发函数重要程度因子,其值越大,表示启发函数在转移中的作用越大,即蚂蚁会以较大的概率转移到距离短的城市。



全局路径规划算法——蚁群算法





算法精讲

在蚂蚁释放信息素的同时,各个城市间连接路径上的信息素逐渐消失,设参数 $\rho(0<\rho<1)$ 表示信息素的挥发程度。因此,当所有蚂蚁完成一次循环后,各个城市间连接路径上的信息素浓度需进行实时更新,具体公式如下:

$$\begin{cases}
\tau_{ij}(t+1) = (1-\rho) * \tau_{ij}(t) + \Delta \tau_{ij} \\
\Delta \tau_{ij} = \sum_{k=1}^{n} \Delta \tau_{ij}^{k}
\end{cases}, 0 < \rho < 1$$
(2)

其中, Δau_{ij}^* 表示第k只蚂蚁在城市i与城市j 连接路径上释放的信息素浓度, Δau_{ij} 表示所有蚂蚁在城市i与城市j 连接路径上释放的信息素浓度之和。

ant cycle system 模型中, Δau_{ij}^k 的计算公式如式(3)所示。

$$\Delta \tau_{j}^{k} = \begin{cases} Q/L_{k}, & \hat{\mathbf{x}}_{k} \in \mathbb{N}, \\ 0, & \text{其它} \end{cases}$$
 (3)

