

Trabajo Fin de Grado (2021/2022)

Alumno: Tutor: Carlos Caminero Abad Jose María Cañas Plaza

Introducción

- La robótica aporta cada vez más servicios útiles a la sociedad.
- Es importante la formación profesional del ingeniero robótico.
- Robótica Educativa
 - The Construct
 - GIRS de la ETSIT (URJC)
 - Robotics Academy y Unibotics



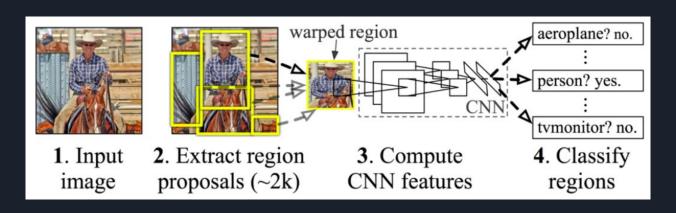






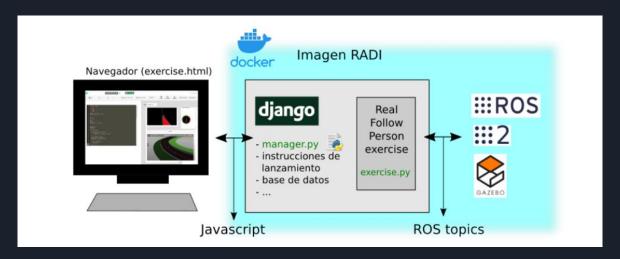
Motivación

- Deep Learning abre un abanico de aplicaciones robóticas.
- Redes Neuronales Convolucionales basadas en Regiones (R-CNN).
- De la clasificación pasamos a la detección de objetos.



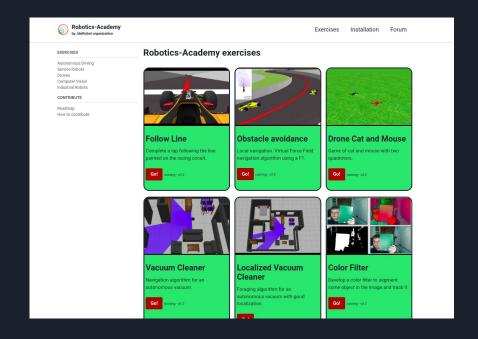
Motivación

- RNA óptima para sistemas computacionales de bajo rendimiento (SSD Inception V2).
 Ejemplos: PC sin GPU, contenedores Docker.
- Programación de un robot real + capa de abstracción (HAL y GUI).



Objetivos

- Desarrollar dos ejercicios para Robotics Academy.
- Soporte de un robot
 TurtleBot2 simulado y real
 (ROS2 Foxy).
- Los alumnos programan un algoritmo de seguimiento.
- Utilización de Deep Learning.



Herramientas utilizadas.

















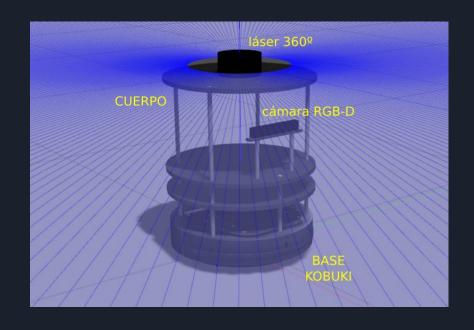
URDF

Xacro



Soporte del TurtleBot2 en ROS2 Foxy

- Drivers de la base Kobuki real en ROS2 (más wrappers).
- ¿y para la simulación?
- Diseño del Turtlebot2 en
 Gazebo más simulación de los sensores y actuadores.
- kobuki_gazebo + cuerpo del robot en Xacro.



Infraestructura de los dos ejercicios

- Desarrollo del frontend de cada ejercicio
 - o plantillas web.
- Desarrollo del entorno simulado
 - plugin (teleoperación C++) e integración hospital
 AWS.
- Creación de Launchers ROS2.
- Comunicación con ROS topics
 - Plantillas python (HAL/GUI e interfaces) adaptadas a ROS2.



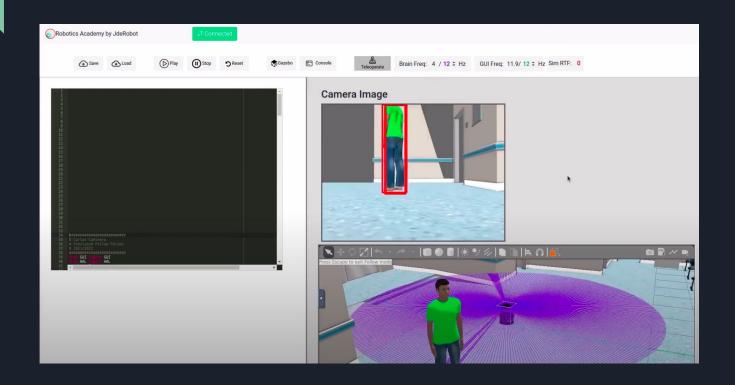


Infraestructura de los dos ejercicios. HAL API - ROS topics

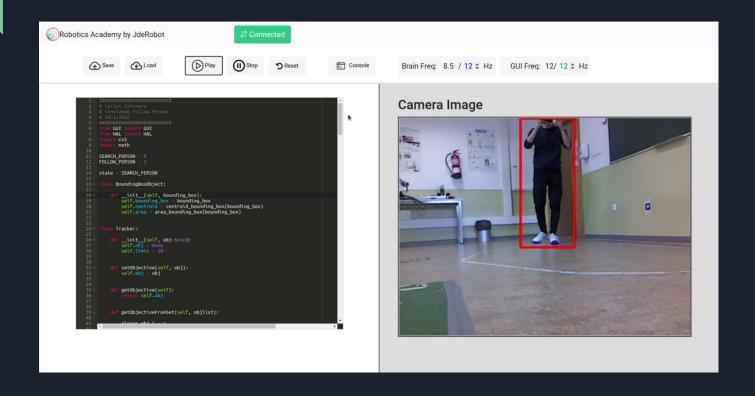
- setV() y setW():
 - o /cmd vel
 - /commands/velocity
- getLaserData():
 - o /scan
- getImage():
 - o /depth_camera/image_raw
 - o /image_raw
- getPose3d():
 - o /odom
- getBoundingBoxes():
 - Llama a SSD Inception

```
class HAL:
        rclpy.init()
        self.motors = PublisherMotors("cmd vel", 4, 0.3)
        self.laser = ListenerLaser("scan")
        self.camera = ListenerCamera("/depth camera/image raw")
        self.odometry = ListenerPose3d("/odom")
        self.listener executor = MultiThreadedExecutor(num threads=4)
        self.listener executor.add node(self.laser)
        self.listener executor.add node(self.camera)
        self.listener executor.add node(self.odometry)
        self.net = NeuralNetwork()
        # Update thread
        self.thread = ThreadHAL(self.listener executor)
    def start thread(self):
        self.thread.start()
    def setV(self, velocity):
        self.motors.sendV(velocity)
    def setW(self, velocity):
        self.motors.sendW(velocity)
    def getLaserData(self):
        values = self.laser.getLaserData().values
        return values[90:0:-1] + values[0:1] + values[360:270:-1]
    def getImage(self):
        return self.camera.getImage().data
```

Plantilla web Sigue-Persona simulado



Plantilla web Sigue-Persona Real



Programación del algoritmo Sigue-Persona

- Dos soluciones de referencia.
- 3 pasos: tracking, VFF y Máquina de Estados.
- Diferente comportamiento en real y en simulado.

Variantes alternativas:

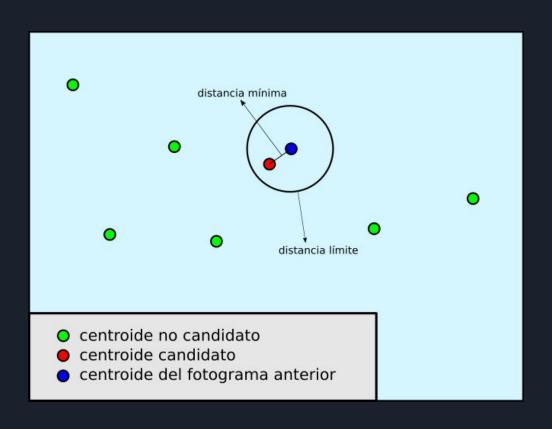
- Control de velocidad basado en casos (franjas).
- Control de velocidad basado en un PID.
- Detección por color de ropa.

Algoritmo de seguimiento visual (tracking)

- Uso de R-CNN
- filtros: score, clase, área.
- Clase Tracker.
 - Actualiza el objetivo de seguimiento basándose en la distancia euclídea.
 - Bounding Box rojo: objetivo a seguir.
- Tolerancia a la pérdida de detecciones en fotogramas.



Algoritmo de seguimiento visual (tracking)



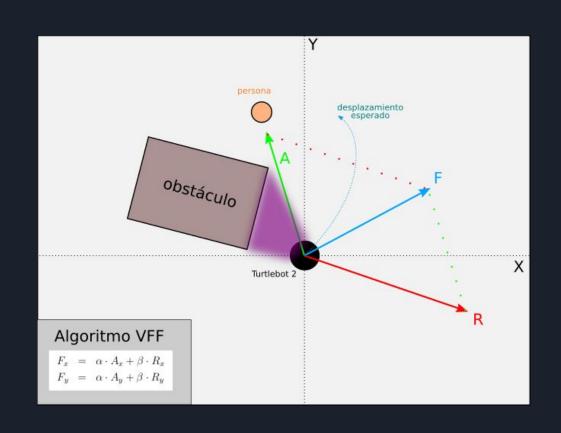
Campo de Fuerzas Virtuales (VFF)

- El movimiento lo determina un vector obtenido a partir de la suma vectorial de:
 - Un vector de atracción. Apunta al objetivo. El ángulo está influenciado por FOV: 60 grados.
 - Un vector de repulsión. Generado por todas las lecturas del láser.
- Dos parámetros que actúan como pesos de los vectores:
 - α Vector de Atracción.
 - o β Vector de Repulsión.

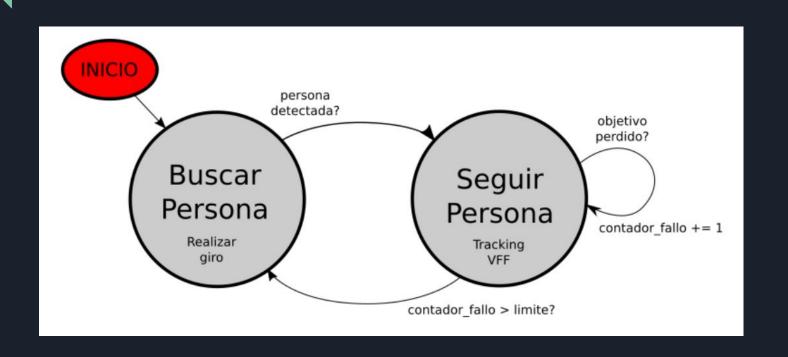
$$F_x = \alpha \cdot A_x + \beta \cdot R_x$$

$$F_y = \alpha \cdot A_y + \beta \cdot R_y$$

Campo de Fuerzas Virtuales (VFF)



Máquina de Estados Finitos (FSM)



Validación experimental Sigue-Persona Simulado



https://www.youtube.com/watch?v=fDAU465eVxQ

Validación experimental Sigue-Persona Real



https://www.youtube.com/watch?v=54Jb4KJwyDM

Conclusiones. Aportaciones

- TurtleBot2 real y simulado en ROS2 Foxy.
- Dos nuevos ejercicios para Robotics Academy.
- Nuevo escenario simulado y plugin de teleoperación.
- Un robot real en un ejercicio de RA.
- Soluciones de referencia.
- Red Neuronal SSD Inception en RADI.

Conclusiones. Líneas Futuras

- Modelos R-CNN ligeros en más ejercicios de RA.
- Nuevos ejercicios con el TurtleBot2
 - Navegación global en el Laboratorio.
- Soporte de Cámaras RGB-D.
- Sigue-Persona basado usando la profundidad.
 - Transformadas
 - PointCloud

Fin

¿PREGUNTAS?

¡MUCHAS GRACIAS!

