第三节课习题

2. 群的性质

2.1 {Z, +} 是否为群 (其中 Z 为整数集)

{Z, +} 构成群, 因为

满足封闭性: 整数的和仍为整数 满足结合律: (a + b) + c = a + (b + c) 存在幺元 0 为整数: 满足 a + 0 = 0 + a 存在逆 a¹ = -a 为整数: 满足 a + a¹ = 0

2.2 {N, +} 是否为群 (其中N为自然数集)

{N, +} 不构成群, 因为虽然

满足封闭性: 自然数的和仍为自然数 满足结合律: (a + b) + c = a + (b + c) 存在幺元 0 为自然数: 满足 a + 0 = 0 + a

但是

不存在逆 a⁻¹ = -a 为自然数: 满足 a + a⁻¹ = 0。若 a>0, 则 a⁻¹<0 必不为自然数

2.3 解释什么是阿贝尔群。并说明矩阵及乘法构成的群是否为阿贝尔群。

阿贝尔群也称为交换群或可交换群,它既满足群的性质,其元素的运算又不依赖它们的顺序(满足交换律)。 矩阵及乘法构成群,但不构成阿贝尔群,因为矩阵乘法依赖于矩阵相乘的顺序。

3. 验证向量叉乘的李代数性质

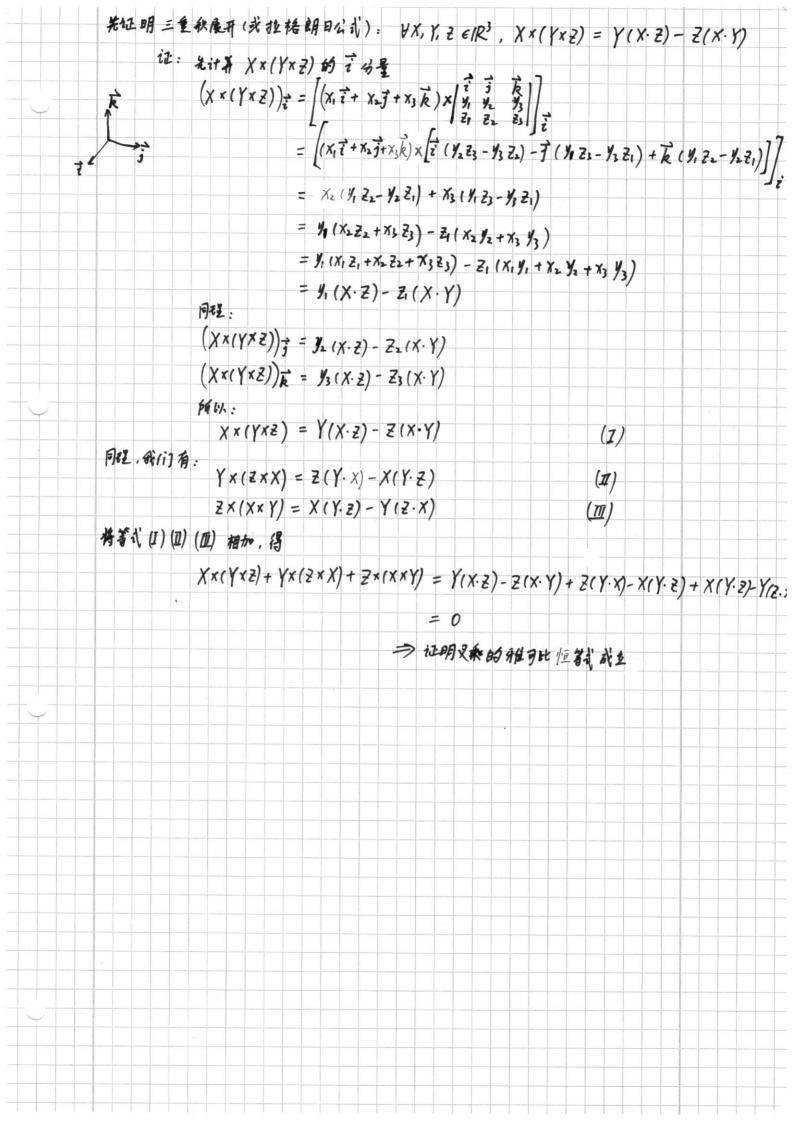
对于向量 $X, Y, Z \in \mathbb{R}^3$, 标量 $a, b \in \mathbb{R}$, 有李括号 $[X, Y] = X \times Y$, 那么该向量及叉乘构成李代数,因为满足下面 4 个条件:

满足封闭性: 因为 $X \times Y$ 的结果仍为 3x1 的矩阵 ($\in \mathbb{R}^3$)

满足双线性: $(aX + bY) \times Z = a(X \times Z) + b(Y \times Z)$, 以及 $Z \times (aX + bY) = a(Z \times X) + b(Z \times Y)$, 因为叉乘本身满足加法分配律,且可将标量作为乘法因子提出

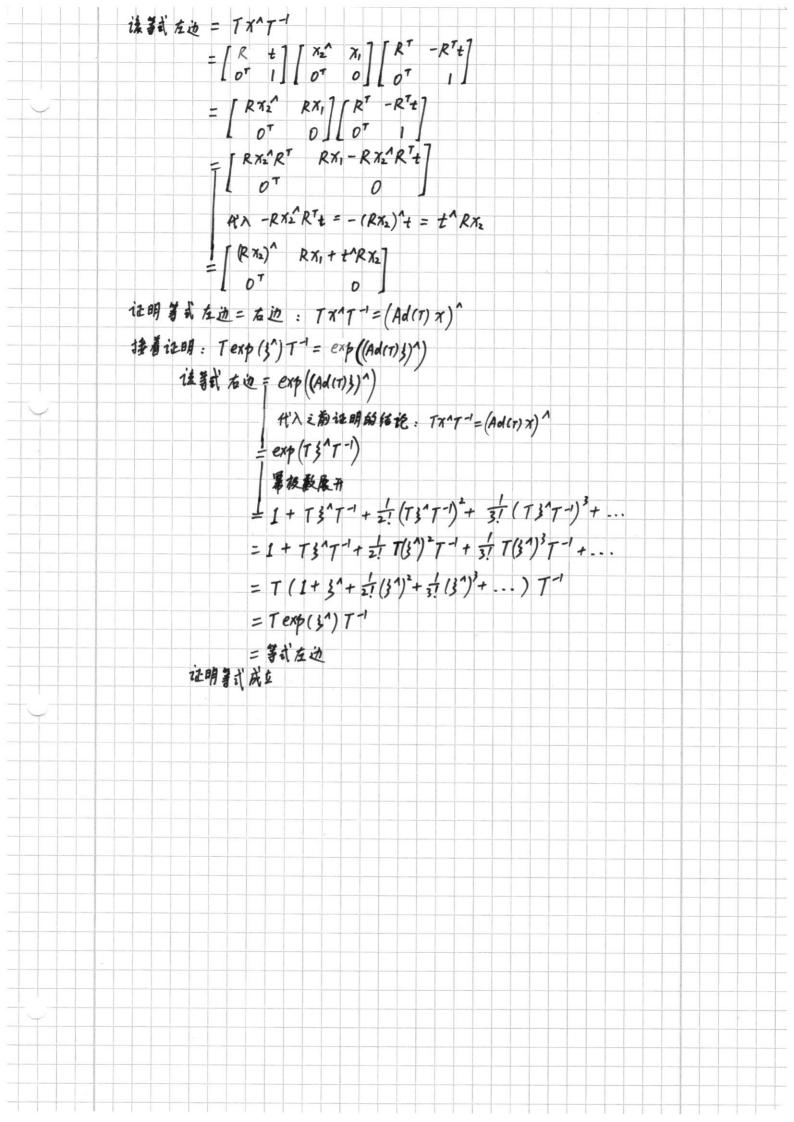
满足自反性: ∀X ∈ ℝ³, 满足 X x X = 0

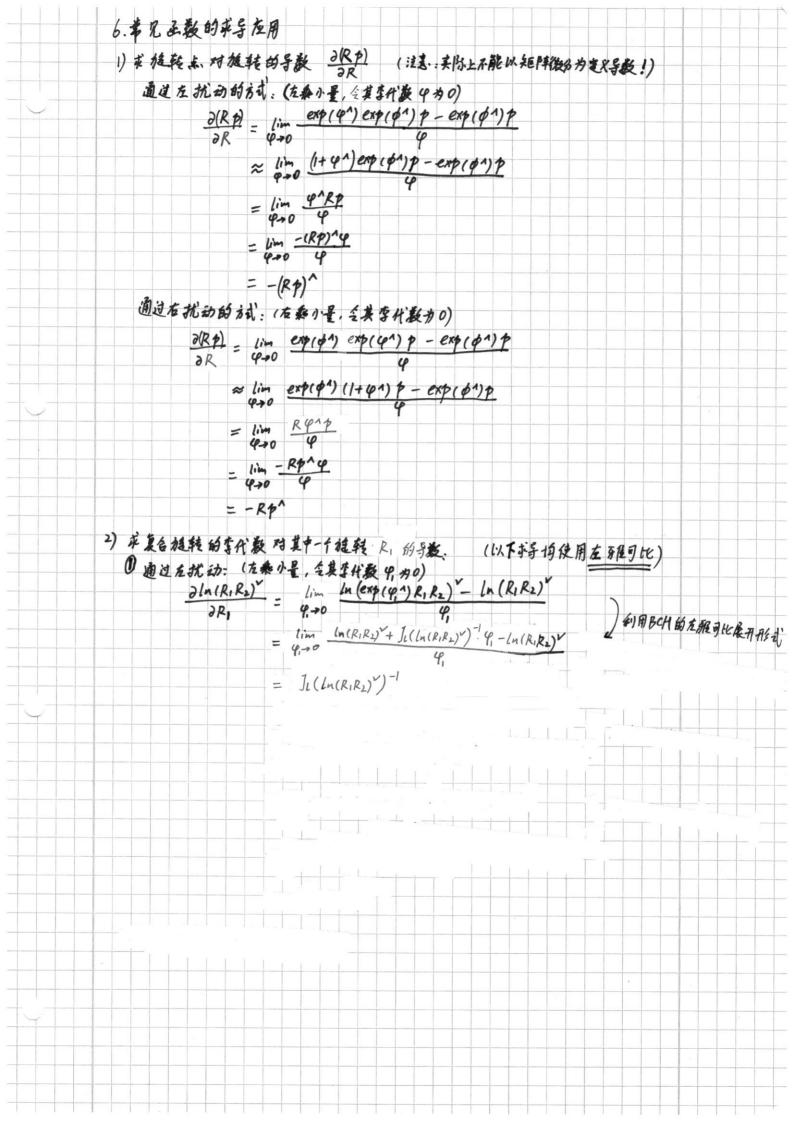
满足雅可比等价::∀X,Y,Z∈ ℝ³,满足 X x (Y x Z) + Y x (Z x X) + Z x (X x Y) = 0, 证明如下(参考[1]):

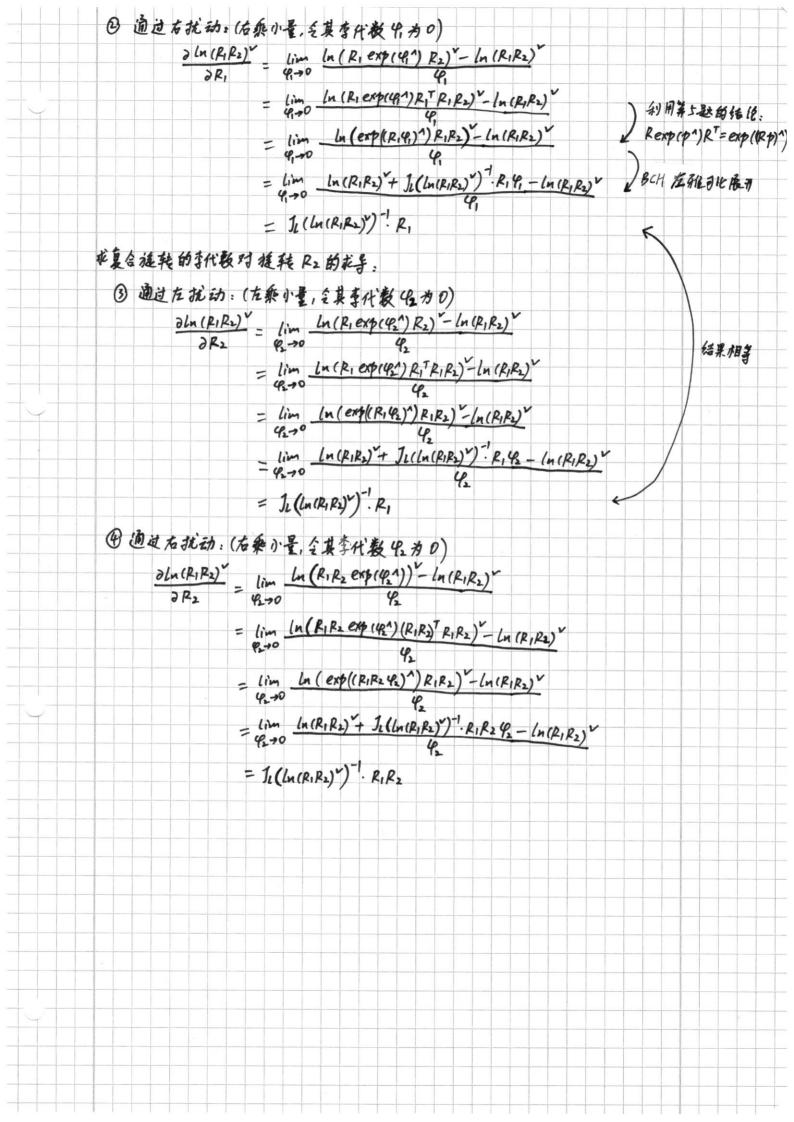


```
4 推导 SE(3) 的指数 映射
  设 } = [p, d] E Se(3), 则 E的指数映射力:
         exp(3) = I + 3^1 + \frac{1}{2!} 3^1 2^2 + 3! 3^1 3^1 + 4! 3^1 3^3 3^1 + \cdots
                     = \left| \sum_{n=0}^{\infty} \frac{1}{n!} (\beta^{n})^{n} \right| \sum_{n=0}^{\infty} \frac{1}{(n+n)!} (\beta^{n})^{n} \beta^{n}
 接着证明左张可比:
         2 9 = 8a, AP'h :
               E (n+1)! (p1) = I + 2! 0 a + 3! 0 ara + 4! 0 ara ara + +! 0 4 (ar) 4.
                                     A' A a a = a a - I = a a a a = - a 1
                                    = aa - a'a + = 1 0 a + 1 0 2 a'a - 4 0 a - + 0 4 (an) + ...
                                    = aa^{7} + (\frac{1}{2!}\theta - \frac{1}{4!}\theta^{3} + \frac{1}{6!}\theta^{5} - ...) a^{4} - (1 - \frac{1}{3!}\theta^{2} + \frac{1}{5!}\theta^{4} - ...) a^{4}
                                    = \alpha a^{T} + \frac{1 - \cos \theta}{\theta} a^{2} - \frac{\sin \theta}{\theta} a^{2}a^{2}
                                    = aa^{T} + \frac{1 - \omega_{S}\theta}{\theta} a^{2} - \frac{\sin\theta}{\theta} (aa^{T} - I)
                                    = sing I + (1-sing) aat + 1-cos & at
                                   $ 1
阿以:
        exp(3^{1}) \triangleq \begin{cases} R & JP \end{cases}
```

```
5. 伴随
1) it 明 50(3) #随的性质: Rexp(p*) RT = exp((Rp)*), 此明练 Ad(R) = R
    iz: 首先注明 Ya ER3, RankT=(Ra)1
          链等式左边=(Ra)1
                      =(Ra) × RR
                      对于史乘,我们有(Ra) x (Rb) = R (axb), 代入
                     =R(axRT)
                     = Ra^RT
                     = 署式左边
        掩着证明 R \exp(p^{\Lambda}) R^{T} = \exp((Rp)^{\Lambda})
           族等式 右边 ~ exp((Rp)^1)
                      代入之前证的结论. RankT=(Ra)1
                     = exp(Rp^R)
                      黑被数度开
                     = 1 + RPART + 2 (RPART) + 3, (RPART) + ...
                                                                          ) AXRTR=1
                     = 1 + Rp^R + 1 R(p^)2 RT + 37 R(p^)3 RT + ...
                     = Rexp(p1) RT
                     = 第式左边
          此时然 Ad(R)=R
2) 证明 SE(3) 详随的性质、Texp(5^) T-1 = exp((Ad(T) 3)^), 其中 Ad(T) = [R t^R]
   证: 首先证明 \forall x \in \mathbb{R}^6, T \times^1 T^{-1} = (Ad(T) \times)^{\wedge}
            读等式在边 = (Ad(T) x)^
                     = [[R + A] x)^
                      设 X=[X1] 其中 X1, X2 EIR3
                     [ RX1 + + 1 RX] 1
RX2
                     对于任意 6 \times 1 的知识 a = \begin{bmatrix} a_1 \\ a_2 \end{bmatrix},其中 a_1, a_2 \in IR^3,有意义反义统法的军 a^2 = \begin{bmatrix} a_2 \\ o \end{bmatrix} a_1
                   I (RX2) ~ RX1+ t^RX2]
```







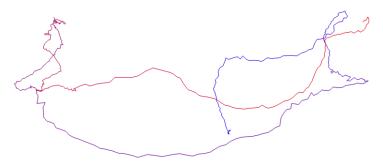
7. 轨迹的描绘

7.1 T_{wc} 平移部分的物理意义是什么?

 T_{WC} 的平移部分指的是机器人坐标系原点指向世界坐标系原点的向量,它随着时间的变化其实就构成了机器人移动的轨迹。

7.2 数据读取

源文件 draw_trajectory.cpp 和可执行文件位于文件夹 L3_code 内,绘制轨迹如下: (轨迹开始为红色 glColor3f(1.0f, 0.0f, 0.0f),轨迹末尾为蓝色 glColor3f(0.0f, 0.0f, 1.0f))。[2]



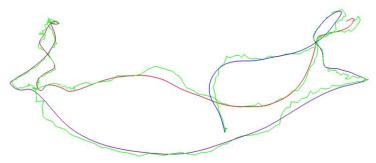
8. *轨迹的误差

源文件 draw_trajectory.cpp 和可执行文件位于文件夹 L3_code 内, 运算结果为 2.20727, 见下图:



为了能同时显示两条轨迹, 创建函数

轨迹绘制如下:



其中由红到蓝的曲线是真实轨迹 (ground-truth), 绿色曲线(glColor3f(0.0f, 1.0f, 0.0f))为估计轨迹 (estimated)。

参考文献:

[1] Triple product

https://en.wikipedia.org/wiki/Triple product

[2] glColor3f 函数颜色

https://blog.csdn.net/Jcy8126/article/details/8241097