

REPORT 21/04/2018

FRA501 Principles of Model-based Design in Robotics

อาจารย์รัชชา ชูพจน์เจริญ

Quadrotor Dynamic Modelling

การโมเดลระบบของอากาศยานสี่ใบพัด

Member

นายจุฬภัทร จิรชัย	57340500013
นายเจตน์นัท หอมจันทนากุล	57340500015
นายวุฒิภัทร ไชคอนันตทรัพย์	57340500067

Institute of Field Robotics, KMUTT



ชื่อหัวข้อ	Quadrotor Dynamic Modelling การโมเดลระบบของอากาศยานสี่ใบพัด
รายวิชา	FRA501 Principles of Model-based Design in Robotics
สาขาวิชา	วิศวกรรมหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติ
คณะ	สถาบันวิทยาการหุ่นยนต์ภาคสนาม
สถาบัน	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ปีการศึกษา	2560

บทคัดย่อ

งานวิทยานิพนธ์นี้เป็นงานที่เกี่ยวกับการออกแบบและจัดทำแพลตฟอร์มหุ่นยนต์ฮิวมานอยด์ด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ จุดประสงค์คือเพื่อ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	ข
บทที่ 1 Introduction	1
บทที่ 2 System Description	2
2.1 Quadrotor mathematical model.....	2
2.1.1 Preliminar notions	2
2.1.2 Euler angles and Quaternions	4
2.1.3 Qaudroter mathematical model.....	6
2.1.4 Motor model	7
2.2 Linear Quadratic Regulator.....	8
2.3 Hector Quadrotor ROS Stack.....	9
2.3.1 hector_quadrotor_description.....	9
2.3.2 hector_quadrotor_gazebo.....	9
2.3.3 hector_quadrotor_teleop	10
2.3.4 hector_quadrotor_gazebo_plugin.....	10
บทที่ 3 Simulation	11
3.1 Gazebo and Rviz	11
3.1.1 สั่งให้ quadrotor บินขึ้นเหนือพื้น	12
3.1.2 สั่งให้ quadrotor บินวนเป็นเกลียว	12
3.1.3 สั่งให้ quadrotor บินเป็นรูปดาว	13
บทที่ 4 Analysis/Discussion	14
บทที่ 5 Conclusion.....	15
เอกสารอ้างอิง.....	15

บทที่ 1

Introduction

อากาศยานสี่ใบพัด (quadrotor) คือเฮลิคอปเตอร์หลายใบพัด (multi-helicopter) ที่มีลักษณะใบพัดเรียงตัวกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมมุมฉาก หรือเป็นรูปทรงที่มีความสมมาตร เพื่อใช้ในการพยุงพาหนะและควบคุมทิศทางได้อย่างเป็นอิสระมากขึ้นเมื่อเทียบกับเฮลิคอปเตอร์ทั่วไป โดยในปัจจุบัน อากาศยานสี่ใบพัดได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้งานในหลากหลายรูปแบบ ยกตัวอย่างเช่น ด้านเกษตรกรรม(ใช้ในการฉีดยาป้องกันศัตรูพืชหรือตรวจสอบผลผลิตผลเพื่อช่วยเกษตรกร) ด้านอุตสาหกรรม(ใช้สำรวจรอยรั่วที่หลังคาของโรงงาน บ้านเรือน) ด้านการทหาร(ใช้ในการสำรวจพื้นที่ ตรวจสอบที่ตั้งของศัตรู) ด้านกู้ภัยฉุกเฉิน(ใช้ในการหาพื้นที่ประสบภัย ไฟไหม้) ด้านการบันเทิง(ใช้แปรรหัสเป็นรูปภาพและเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ) เป็นต้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าอากาศยานสี่ใบพัดนั้นสามารถนำไปใช้ได้หลากหลายทาง แต่ด้วยจำนวนของใบพัดที่มีมาก ทำให้ระบบมีกลไกและกระบวนการในการควบคุมที่มีความซับซ้อนมากขึ้น ทางคณะผู้จัดทำจึงสนใจที่จะทำโครงการเกี่ยวกับอากาศยานสี่ใบพัด เพื่อศึกษาพลศาสตร์และ ออกแบบระบบควบคุม รวมไปถึงการจำลองการเคลื่อนที่ของอากาศยาน โดยทำผ่านโปรแกรมจำลอง และนำความรู้ทั้งหมดไปใช้ในการพัฒนาการทำงานของอากาศยานสี่ใบพัดต่อไปในอนาคต

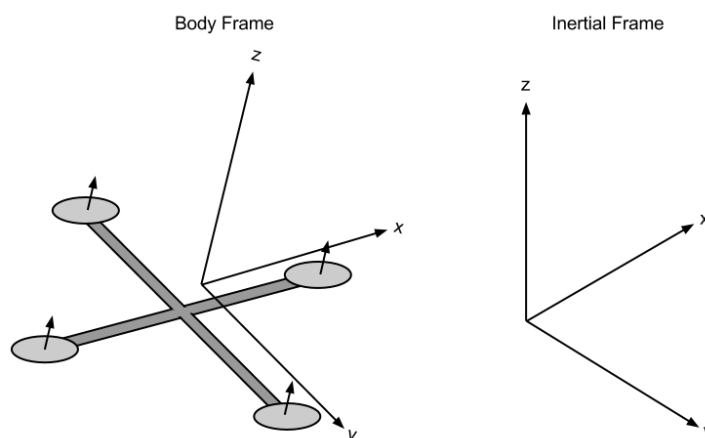
บทที่ 2

System Description

2.1 Quadrotor mathematical model

2.1.1 Preliminary notions

โดรนเป็นอากาศยานชนิดหนึ่งที่มีมอเตอร์เป็นตัวขับเคลื่อนอยู่ 4 ตัว มีบอร์ดควบคุมและสั่งการอยู่ตรงกลางระหว่างมอเตอร์ทั้งสี่ ก่อนจะหาสมการคณิตศาสตร์ของโดรนนั้น จะต้องเริ่มจากรู้จักเฟรมอ้างอิงก่อน เฟรมอ้างอิงนี้จะช่วยบอกได้ว่าตัวโดรนนั้นอยู่ที่ตำแหน่งไหน เอียงอย่างไรอยู่ เฟรมอ้างอิงของโดรนนั้นใช้เพียง 2 เฟรมด้วยกัน คือเฟรมที่อยู่กับที่ไม่ขยับไปไหน และเฟรมที่เคลื่อนที่ไปมา เฟรมแรกคือเฟรมที่อยู่กับที่นั่นมีชื่อว่า “Inertial frame” เฟรมนี้เอาไว้สำหรับใช้ในการอ้างอิงพื้นโลก โดยที่ทิศทางของแรงโน้มถ่วง (gravity) จะมีทิศทางไปทางแกน $-Z$ ของ “Inertial frame” ส่วนเฟรมอีกอันคือ “Body frame” เฟรมนี้เอาไว้ใช้สำหรับในการบอกตำแหน่งและการเอียงของตัวโดรน โดยการบอกนั้นจะบอกเทียบกับ “Inertial frame” การตั้งเฟรมนี้นั้นจะให้แกน $+Z$ ชี้ไปตามทิศของมอเตอร์ทั้งสี่ ดังรูปที่ 2.1

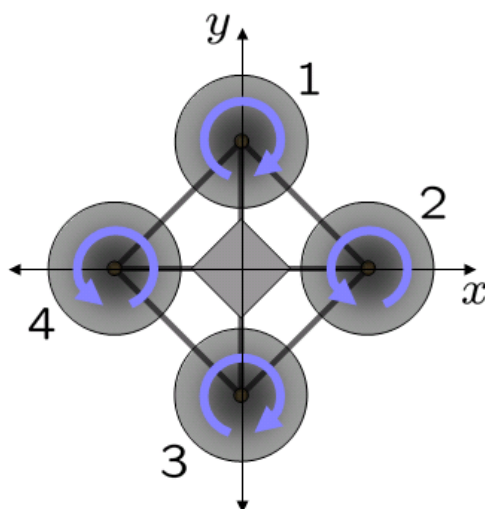


รูปที่ 2.1: เฟรมอ้างอิงของโดรน

การควบคุมตำแหน่งและท่าทางของโดรนนั้น เราสามารถควบคุมได้โดยการสั่งให้มอเตอร์ทั้งสี่ตัวมีความเร็วที่แตกต่างกัน เมื่อมอเตอร์หมุนด้วยความเร็วไม่เท่ากันจะทำให้เกิดแรงและโมเมนต์ขึ้นที่ตัวโดรน แรงยกนั้นจะเกิดขึ้นจากการหมุนมอเตอร์ทั้งหมด ส่วนการเอียง Pitch (หมุนรอบแกน Y ของ Body frame), Roll (หมุนรอบแกน X ของ Body frame) จะเกิดจากความแตกต่างระหว่างแรงยกของมอเตอร์ทั้งสี่ตัว แรงโน้มถ่วงของโลก และ Yaw (หมุนรอบแกน Z ของ Body frame) เกิดจากการที่มอเตอร์หมุนด้วยความเร็วที่ไม่สมดุลกัน โดรนจะไม่หมุน Yaw หากมีมอเตอร์หมุนไปในทิศทางตรงกันข้ามกัน ดังนั้นทำให้เราสามารถแบ่งใบพัดของโดรนออกเป็น 2 กลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีทิศทางการหมุนตรงข้ามกันและอยู่ฝั่งตรงกันข้ามกัน

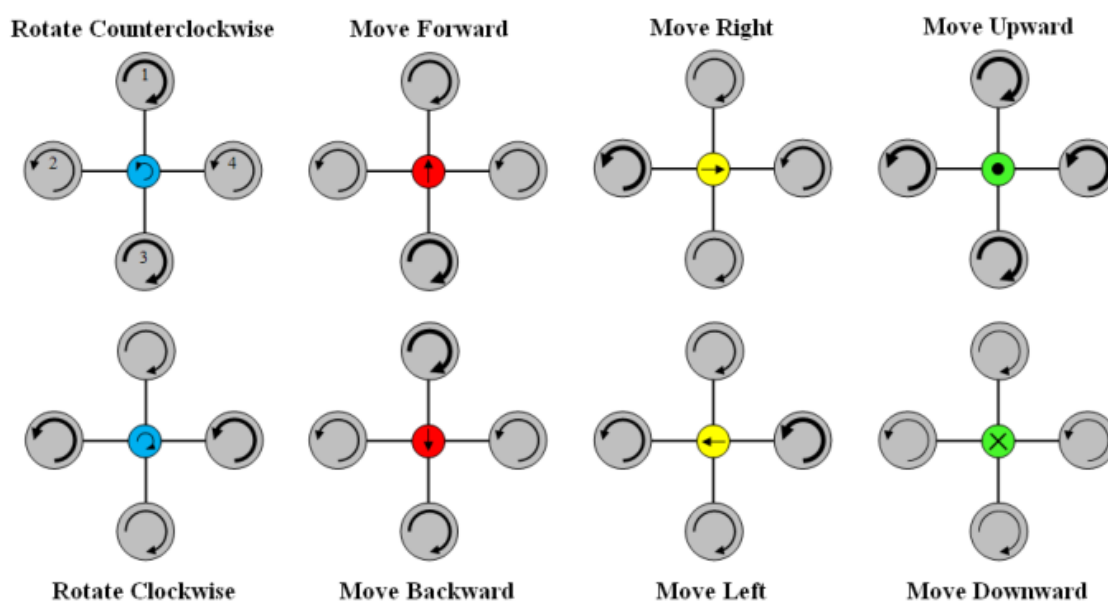
- ใบพัด หน้า และ หลัง (เลข 2 และเลข 4 ในรูปที่ 2.2) จะหมุนทวนเข็มนาฬิกา CCW
- ใบพัด ซ้าย และ ขวา (เลข 1 และเลข 3 ในรูปที่ 2.2) จะหมุนตามเข็มนาฬิกา CW

การเคลื่อนที่ในปริภูมิของโดรนนั้นเราสามารถแบ่งได้ออกเป็น 2 ส่วนคือ การเคลื่อนที่ตามแนวแกน และการเคลื่อนที่หมุนรอบแกน ในการอธิบายการเคลื่อนที่ของโดรนนั้น หากนับองศาอิสระจะได้ทั้งหมดเป็น 6 องศาอิสระ โดย 6 องศาอิสระนี้คือ การเคลื่อนที่ตามแนวแกน 3 แกน (X Y Z) และการเคลื่อนที่หมุนรอบแกน (Roll Pitch Yaw) การควบคุมการเคลื่อนที่ใน 6 องศาอิสระนั้นสามารถทำได้โดยปรับความเร็วการหมุนของมอเตอร์ให้มีความแตกต่างกัน การเคลื่อนที่ไปข้างหน้า ถอยหลัง ไปด้านข้าง ขึ้นลง หมุนรอบ Roll Pitch Yaw, ที่โดรนสามารถหมุนรอบแกน Yaw ได้นั้นเกิดจากทอร์ค



รูปที่ 2.2: ทิศทางการหมุนของแต่ละใบพัด

ของมอเตอร์ทั้งสี่ ผลรวมของทอร์คจะส่งผลต่อความเร็วในการหมุนรอบแกน Yaw หากมอเตอร์ทุกตัวหมุนด้วยความเร็วเท่ากัน ผลรวมทอร์คจะมีค่าเท่ากับศูนย์ทำให้โดรนไม่หมุน แต่ถ้ามอเตอร์หมุนด้วยความเร็วไม่เท่ากัน จะทำให้ผลรวมทอร์คมีค่าไม่เท่ากับศูนย์จะส่งผลให้โดรนเกิดการหมุนรอบแกน Yaw ได้ ถ้ามอเตอร์ทุกตัวหมุนด้วยความเร็วเพิ่มขึ้นหรือลดลงพร้อมกันจะทำให้โดรนเคลื่อนที่ขึ้นหรือลงตามแนวดิ่ง และด้วยการที่เรามี 4 Inputs แต่มี 6 Outputs นั้นทำให้การควบคุมโดรนเป็นแบบ Underactuated ซึ่งมีความซับซ้อนพอสมควร เพื่อที่จะคอนโทรลโดรนได้นั้น ให้สมมุติว่าตัวโดรนเป็นวัตถุชิ้นเดียว (Rigid body) โครงสร้างมีความสมมาตร (Symmetric) ความเร็วของแต่ละมอเตอร์ จะทำให้ใบพัดมีแรงยก เราสามารถบอกลักษณะการเคลื่อนที่ของโดรนได้ ดังรูปที่ 2.3



รูปที่ 2.3: ทิศทางการเคลื่อนที่ของโดรนเมื่อมอเตอร์หมุนด้วยความเร็วต่างๆ

2.1.2 Euler angles and Quaternions

Euler angles

มุมออยเลอร์เป็นมุม 3 มุมที่คิดโดย Leonhard Euler เพื่อที่จะเอาไว้ใช้อธิบายการเอียงของวัตถุในปริภูมิ ใช้ตัวแปรเพียงแค่ 3 ตัวเท่านั้น การบอกมุมออยเลอร์สามารถบอกได้หลายวิธี ในที่นี้เราใช้ ZYX Euler angles ในการอธิบายมุมเอียงของเฟรมอ้างอิงที่เราสนใจเทียบกับเฟรมอ้างอิงเฟรมอื่น มุมออยเลอร์เกิดจากการหมุนเฟรมรอบแกนสามแกน มาหมุนเรียงต่อกัน ต่อไปจะเป็นการรวมแมทริกการหมุนสามแกนเข้าด้วยกัน

$$R_x(\phi) = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & c(\phi) & -s(\phi) \\ 0 & s(\phi) & c(\phi) \end{bmatrix} \quad (2.1)$$

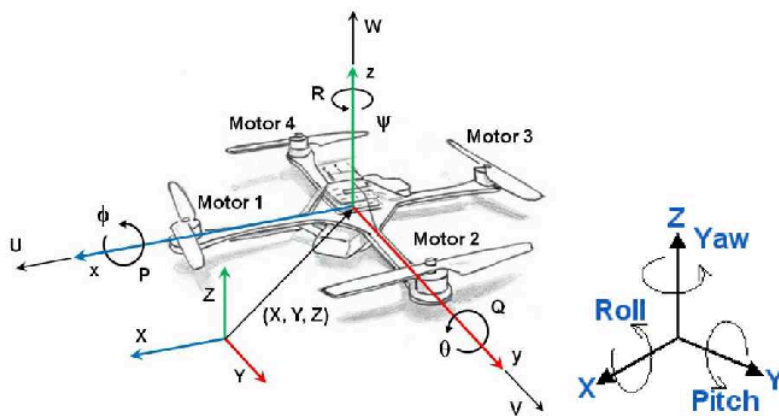
$$R_y(\theta) = \begin{bmatrix} c(\theta) & 0 & s(\theta) \\ 0 & 1 & 0 \\ -s(\theta) & 0 & c(\theta) \end{bmatrix} \quad (2.2)$$

$$R_z(\psi) = \begin{bmatrix} c(\psi) & -s(\psi) & 0 \\ s(\psi) & c(\psi) & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \quad (2.3)$$

โดยที่ $c(\phi) = \cos(\phi)$, $s(\phi) = \sin(\phi)$, $c(\theta) = \cos(\theta)$, $s(\theta) = \sin(\theta)$, $c(\psi) = \cos(\psi)$, $s(\psi) = \sin(\psi)$ จากแมทริกการหมุนแสดงให้เห็นว่า “Inertial frame” และ “Body frame” มีความสัมพันธ์กันเป็นแมทริกการหมุนคือ $R_{zyx}(\phi, \theta, \psi)$

$$\begin{aligned} R_{zyx}(\phi, \theta, \psi) &= R_z(\psi)R_y(\theta)R_x(\phi) \\ &= \begin{bmatrix} c(\theta)c(\psi) & s(\phi)s(\theta)c(\psi) - c(\phi)s(\psi) & c(\phi)s(\theta)c(\psi) + s(\phi)s(\psi) \\ c(\theta)s(\psi) & s(\phi)s(\theta)s(\psi) + c(\phi)c(\psi) & c(\phi)s(\theta)s(\psi) - s(\phi)c(\psi) \\ -s(\theta) & s(\phi)c(\theta) & c(\phi)c(\theta) \end{bmatrix} \end{aligned} \quad (2.4)$$

แมทริกจากสมการที่ 2.4 เป็นแมทริกที่อธิบายถึงการหมุนจาก “Body frame” ไปยัง “Inertial frame” ดังรูปที่ 2.4



รูปที่ 2.4: ภาพแสดงการบอกแมทริกการหมุนของ Body frame

Quaternions

ในบางครั้งหรือบางกรณี Euler angles อาจจะทำให้เกิด Gimbal lock ได้ ซึ่งจะทำให้การควบคุมเสียไป 1 องศาอิสระ เพื่อที่จะหลีกเลี่ยงเหตุการณ์นี้จึงได้นำ quaternions มาใช้ quaternions ใช้เพื่อที่จะบอกมุมเอียงของวัตถุใดๆ ได้เหมือนกับ Euler angles โดยที่เราสามารถแปลง Euler angles ให้เป็น quaternions ได้จากสมการที่ 2.5

$$\begin{bmatrix} q_1 \\ q_2 \\ q_3 \\ q_4 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} c(\frac{\phi}{2})c(\frac{\theta}{2})c(\frac{\psi}{2}) + s(\frac{\phi}{2})s(\frac{\theta}{2})s(\frac{\psi}{2}) \\ s(\frac{\phi}{2})c(\frac{\theta}{2})c(\frac{\psi}{2}) + c(\frac{\phi}{2})s(\frac{\theta}{2})s(\frac{\psi}{2}) \\ c(\frac{\phi}{2})s(\frac{\theta}{2})c(\frac{\psi}{2}) + s(\frac{\phi}{2})c(\frac{\theta}{2})s(\frac{\psi}{2}) \\ c(\frac{\phi}{2})c(\frac{\theta}{2})s(\frac{\psi}{2}) + s(\frac{\phi}{2})s(\frac{\theta}{2})c(\frac{\psi}{2}) \end{bmatrix} \quad (2.5)$$

และเราสามารถที่จะเขียนแมทริกการหมุนให้อยู่ในรูปของ quaternions ได้ดังสมการที่ 2.6

$$R_{zyx}(\phi, \theta, \psi) = \begin{bmatrix} q_1^2 + q_2^2 - q_3^2 - q_4^2 & 2(q_2q_3 - q_1q_4) & 2(q_1q_3 + q_2q_4) \\ 2(q_2q_3 + q_1q_4) & q_1^2 - q_2^2 + q_3^2 - q_4^2 & 2(q_3q_4 - q_1q_2) \\ 2(q_2q_4 - q_1q_3) & 2(q_1q_2 - q_3q_4) & q_1^2 - q_2^2 - q_3^2 + q_4^2 \end{bmatrix} \quad (2.6)$$

2.1.3 Qaudroter mathematical model

ในส่วนนี้จะเป็นการอธิบายสมการการเคลื่อนที่ของโดรน โดยใช้สมการของ Newton และ Euler มาช่วยในการอธิบายพลวัต (Dynamics) ของโดรน เพื่อใช้ทำแบบจำลอง (Simulating) และควบคุม (Controlling) ทำทางของโดรนด้วย เริ่มจากให้ $[x \ y \ z \ \phi \ \theta \ \psi]^T$ เป็นเวกเตอร์ที่บอกตำแหน่งและมุม (linear/angular position) ของโดรนโดยเทียบจากเฟรมโลก (Inertial frame) และ $[u \ v \ w \ p \ q \ r]^T$ เป็นเวกเตอร์ที่บอกความเร็วเชิงเส้นและความเร็วเชิงมุม (linear/angular velocity) ของโดรนโดยเทียบจากเฟรมโดรน (Body frame) พลวัตของโดรนจะเปิดจากเฟรมอ้างอิงสองเฟรมนี้มีความสัมพันธ์กัน

$$\begin{aligned}\nu &= R\nu_B \\ \omega &= T\omega_B\end{aligned}\tag{2.7}$$

โดยที่ $\nu = [\dot{x} \ \dot{y} \ \dot{z}]^T$, $\omega = [\dot{\phi} \ \dot{\theta} \ \dot{\psi}]^T$, $\nu_B = [u \ v \ w]^T$, $\omega_B = [p \ q \ r]^T$ และ T เป็นเมทริกซ์การแปลงมุมการหมุน (angular transformation)

$$T = \begin{bmatrix} 1 & s(\phi)t(\theta) & c(\phi)t(\theta) \\ 0 & c(\phi) & -s(\phi) \\ 0 & \frac{s(\phi)}{c(\theta)} & \frac{c(\phi)}{c(\theta)} \end{bmatrix}\tag{2.8}$$

โดยที่ $t(\theta) = \tan(\theta)$ ดังนั้นเราจะได้สมการจลศาสตร์ (Kinematic model) ของโดรนเป็น

$$\begin{bmatrix} \dot{x} \\ \dot{y} \\ \dot{z} \\ \dot{\phi} \\ \dot{\theta} \\ \dot{\psi} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} w[s(\phi)s(\psi) + c(\phi)c(\psi)s(\theta)] - v[c(\phi)s(\psi) - c(\psi)s(\phi)s(\theta)] + u[c(\psi)c(\theta)] \\ v[c(\phi)c(\psi) + s(\phi)s(\psi)s(\theta)] - w[c(\psi)s(\phi) - c(\phi)s(\psi)s(\theta)] + u[c(\theta)s(\psi)] \\ w[c(\phi)c(\theta)] - u[s(\theta)] + v[c(\theta)s(\phi)] \\ p + r[c(\phi)t(\theta)] + q[s(\phi)t(\theta)] \\ q[c(\phi)] - r[s(\phi)] \\ r\frac{c(\phi)}{c(\theta)} + q\frac{s(\phi)}{c(\theta)} \end{bmatrix}\tag{2.9}$$

จากกฎของนิวตันระบุความสัมพันธ์ของแรงรวมที่กระทำต่อโดรนดังเมทริกซ์ต่อไปนี้

$$m(\omega_B \wedge \nu_B + \dot{\nu}_B) = \mathbf{f}_B\tag{2.10}$$

โดย m คือน้ำหนักของโดรน, \wedge คือ cross product และ $\mathbf{f}_B = [f_x \ f_y \ f_z]^T \in \mathbf{R}^3$ คือแรงรวมจากสมการออยเลอร์ ให้แรงบิดรวมที่ใช้กับโดรน เป็นไปดังนี้

$$I.\dot{\omega}_B + \omega_B \wedge (I.\omega_B) = \mathbf{m}_B\tag{2.11}$$

โดย $\mathbf{m}_B = [m_x \ m_y \ m_z]^T \in \mathbf{R}^3$ เป็นแรงบิดรวม และ I เป็นเมทริกซ์ของความเฉื่อย :

$$I = \begin{bmatrix} I_x & 0 & 0 \\ 0 & I_y & 0 \\ 0 & 0 & I_z \end{bmatrix} \wedge \mathbf{R}^{3 \times 3}\tag{2.12}$$

ดังนั้น จะได้ dynamic model ของโดรนโดยอ้างอิง body frame ดังนี้

$$\begin{bmatrix} f_x \\ f_y \\ f_z \\ m_x \\ m_y \\ m_z \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} m(\dot{u} + qw - rv) \\ m(\dot{v} - pw + ru) \\ m(\dot{w} + pv - qu) \\ \dot{p}I_x - qrI_y + qrI_z \\ \dot{q}I_y + prI_x - prI_z \\ \dot{r}I_z - pqI_x + pqI_y \end{bmatrix}\tag{2.13}$$

2.1.4 Motor model

ในแต่ละใบพัดของ quadrotor จะให้แรงที่มีทิศทางตรงข้ามกับแกน Z ของ body frame แรงที่เกิดจากการหมุนจะทำให้เกิดแรงบิดรอบแนวแกน roll pitch yaw โดยแรงและแรงบิดจะขึ้นอยู่กับความเร็วของใบพัดและค่าคงที่ค่าหนึ่ง ซึ่งสามารถแสดงความสัมพันธ์ของแรงได้ดังสมการที่ 2.14 และความสัมพันธ์ของแรงบิดได้ดังสมการที่ 2.15

$$F_i = k_f \Omega_i^2 \quad (2.14)$$

$$T_i = -k_t \text{sgn}(i) \Omega_i^2 \quad (2.15)$$

โดยที่ตัวห้อย i จะแสดงถึงลำดับของใบพัดแต่ละตัว Ω_i แสดงถึงความเร็วการหมุนของใบพัด k_f และ k_t เป็นค่าคงที่การคูณของแรงและแรงบิด sgn เป็นฟังก์ชันที่ใช้บอกทิศทางการหมุนของใบพัดที่มีความแตกต่างกันตามการติดตั้งแรงทั้งหมดที่เกิดขึ้นบน quadrotor สามารถที่จะเขียนสมการให้อยู่ในรูปของความเร็วการหมุนของใบพัดคูณกับแมทริกการแปลง M ดังสมการที่ 2.16

$$\begin{bmatrix} F \\ \tau_\phi \\ \tau_\theta \\ \tau_\psi \end{bmatrix} = M \begin{bmatrix} \Omega_1^2 \\ \Omega_2^2 \\ \Omega_3^2 \\ \Omega_4^2 \end{bmatrix} \quad (2.16)$$

โดยที่ แมทริกการแปลง M มีการกำหนดไว้ดังสมการที่ 2.17

$$M = \begin{bmatrix} k_f & k_f & k_f & k_f \\ \frac{k_f d}{\sqrt{2}} & -\frac{k_f d}{\sqrt{2}} & -\frac{k_f d}{\sqrt{2}} & \frac{k_f d}{\sqrt{2}} \\ \frac{k_f d}{\sqrt{2}} & \frac{k_f d}{\sqrt{2}} & -\frac{k_f d}{\sqrt{2}} & -\frac{k_f d}{\sqrt{2}} \\ k_t & -k_t & k_t & -k_t \end{bmatrix} \quad (2.17)$$

โดยที่ Ω_i^2 เป็นความเร็วการหมุนของใบพัดกำลังสอง และ d คือระยะทางจากจุดศูนย์กลางมวลของ quadrotor ไปถึงจุดกึ่งกลางของใบพัด

2.2 Linear Quadratic Regulator

2.3 Hector Quadrotor ROS Stack

Hector Quadrotor เป็น ROS stacks (stack เป็นการรวบรวม packages ที่มีหลากหลายฟังก์ชันเอาไว้ด้วยกัน) โดยภายในประกอบไปด้วย ROS packages ดังต่อไปนี้

- 1) hector_quadrotor_description
- 2) hector_quadrotor_gazebo
- 3) hector_quadrotor_teleop
- 4) hector_quadrotor_gazebo_plugin

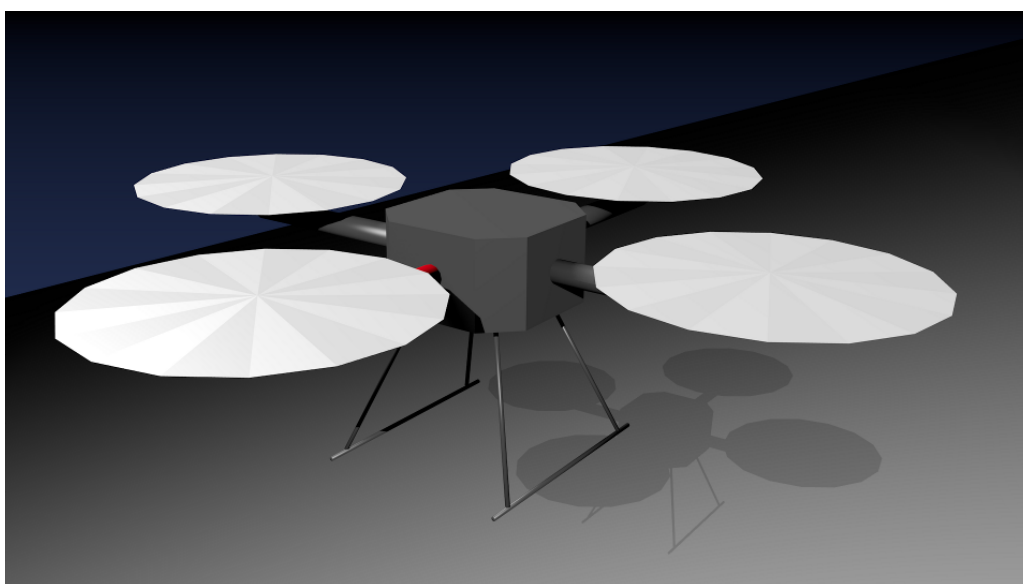
2.3.1 hector_quadrotor_description

package นี้ให้ URDF model ของ quadrotor มี visual geometry เป็นไฟล์ COLLADA และ collision geometry เป็นไฟล์ STL โดยจะเป็นส่วนเสริมที่ทำให้เราสามารถที่จะใช้ model ในโปรแกรม Gazebo ได้¹

quadroter_base.urdf.xacro เป็นไฟล์ xacro ของโมเดลขั้นพื้นฐานของ quadroter

quadrotor.urdf.xacro เป็นไฟล์ xacro สำหรับการแสดงโมเดลขั้นพื้นฐานโดยไม่มีเซนเซอร์เพิ่มเติม

quadrotor_hokuyo_utm30lx.urdf.xacro เป็นไฟล์ xacro สำหรับการแสดงโมเดลขั้นพื้นฐานโดยเพิ่มเติมเซนเซอร์ Hokuyo เข้าไปสำหรับสแกนสิ่งแวดล้อม



รูปที่ 2.5: ภาพ quadrotor ที่ render ด้วย Blender

2.3.2 hector_quadrotor_gazebo

package นี้ให้ quadroter model ที่มาจากไฟล์ urdf และมาแสดงผลในโปรแกรม Gazebo โดย features² ที่มีคือ

- 1) Colored COLLADA quadrotor mesh model (.dae)
- 2) URDF description
- 3) Publishing of ground truth pose and simulated imu data
- 4) Spawnable in Gazebo
- 5) Controller สำหรับใช้ใน Gazebo โดยสามารถควบคุมผ่าน geometry_msgs/Twist message ใน topic 'cmd_vel'

¹http://wiki.ros.org/hector_quadrotor_description

²http://wiki.ros.org/hector_quadrotor_gazebo

2.3.3 hector_quadrotor_teleop

package นี้จะทำให้เราสามารถที่จะควบคุม quadrotor ผ่าน gamepad ได้ โดยจะมี node ที่ publish geometry_msgs/Twist message ไปที่ topic 'cmd_vel' ปัจจุบันมี gamepad 2 ชนิดที่นำมาใช้ได้ก็คือ

- 1) logitech_gamepad.launch สำหรับ Logitech gamepads
- 2) xbox_controller.launch สำหรับ Xbox controller gamepads

แต่หากต้องการใช้งานนอกเหนือจากนี้ สามารถที่จะสร้าง node ขึ้นมาใหม่ได้

2.3.4 hector_quadrotor_gazebo_plugin

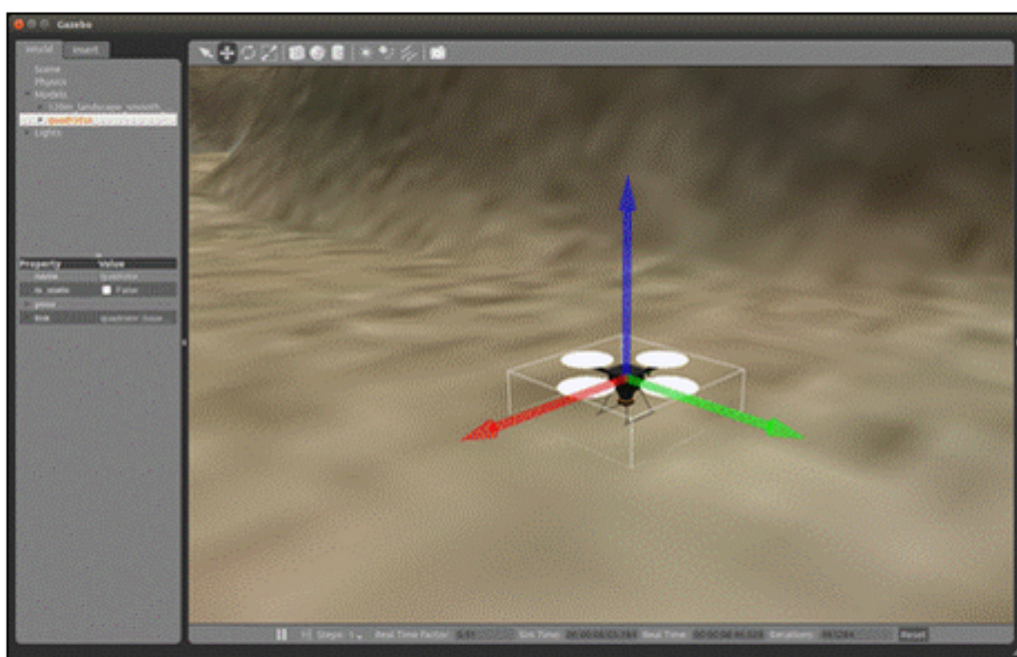
package นี้เป็นส่วนเสริมของ Gazebo ที่จะทำให้มีเซนเซอร์ต่างๆเข้ามาในระบบได้

Barometer Plugin เป็นส่วนเสริมที่จำลองเซนเซอร์ที่ใช้วัดความสูงของ quadrotor โดยมีพื้นฐานมาจากการวัด barometric pressure

Simple Controller Plugin package นี้เป็นส่วนเสริมของ Gazebo ที่จะทำให้เราสามารถควบคุม Velocities และ Yaw rate ได้โดยการคำนวณ แรงและแรงบิด โดยในปัจจุบันยังไม่สามารถที่จะควบคุมตำแหน่ง ทิศทางการหันหัว และความสูงได้ แต่สามารถที่จะเขียนทับเข้าไปได้

Quadrotor Propulsion Plugin / Quadrotor Aerodynamics Plugin package นี้เป็นส่วนเสริมของ Gazebo ที่จะทำให้เราสามารถควบคุมการหมุนของใบพัด quadrotor ได้ โดยการควบคุม voltages ของมอเตอร์ และยังจำลอง wind vector ได้อีกด้วย

Matlab Compilation ในการเขียนสมการต่างๆของระบบ quadrotor มักจะนิยมใช้ Matlab script และคอมไพล์เป็น C libraries โดยใช้ Matlab Coder ส่วนเสริมตัวนี้จะช่วยให้สามารถเชื่อมต่อกับ Matlab ได้



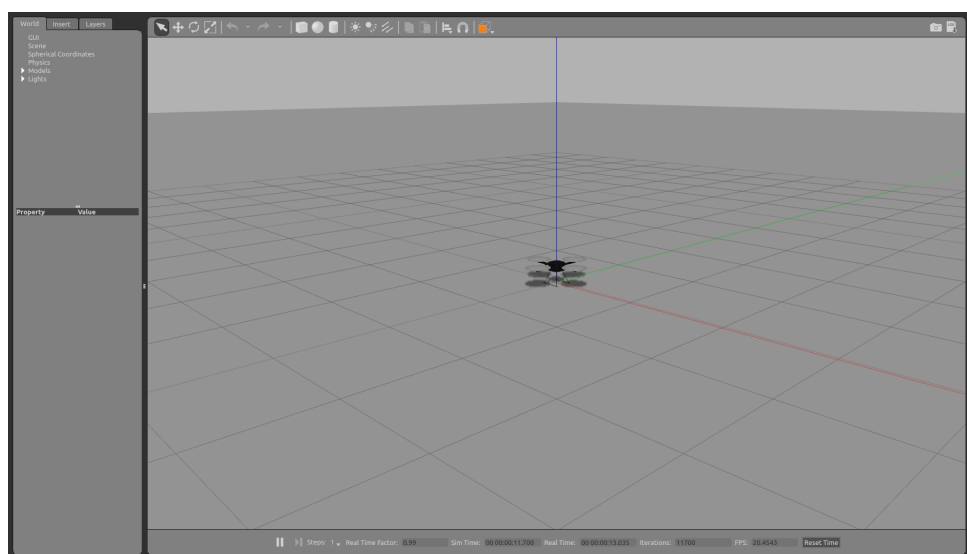
รูปที่ 2.6: ภาพ quadrotor ในโปรแกรม Gazebo

บทที่ 3

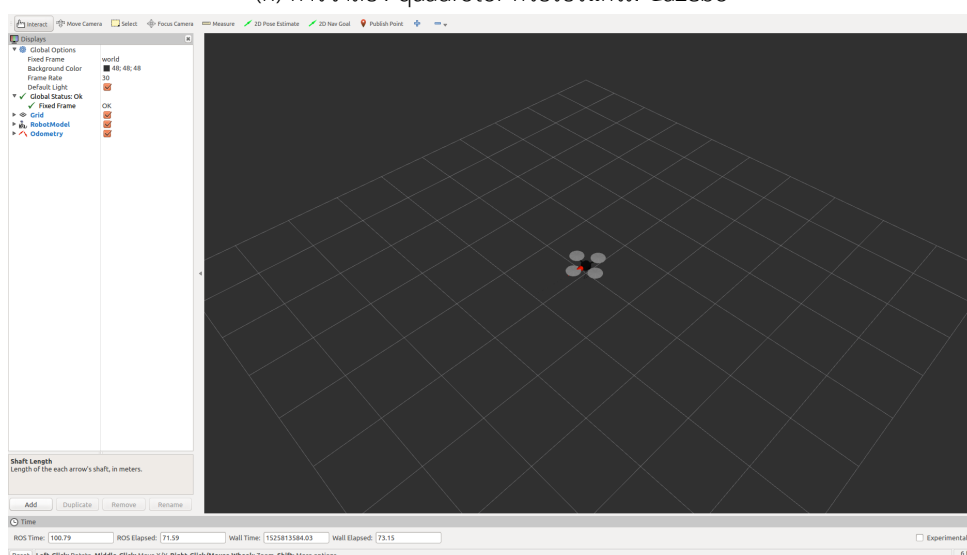
Simulation

ทดสอบการทำงานของโปรแกรม Matlab โดยจำลองในโปรแกรม Gazebo และแสดงผลภาพใน Rviz การทดสอบแบ่งเป็น 3 ตัวอย่าง

- 1) สั่งให้ quadrotor บินขึ้นเหนือพื้น
- 2) สั่งให้ quadrotor บินวนเป็นเกลียว
- 3) สั่งให้ quadrotor บินเป็นรูปดาว



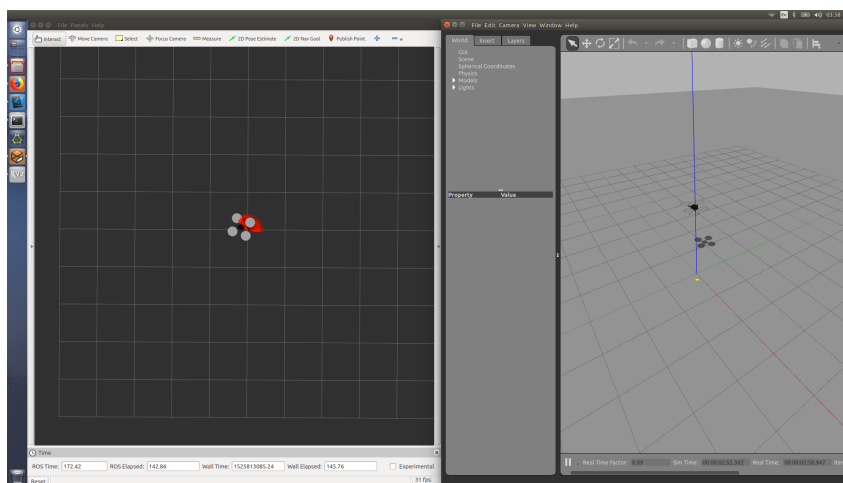
(ก) การจำลอง quadrotor ด้วยโปรแกรม Gazebo



(ข) การแสดงผลภาพ quadrotor ด้วยโปรแกรม Rviz

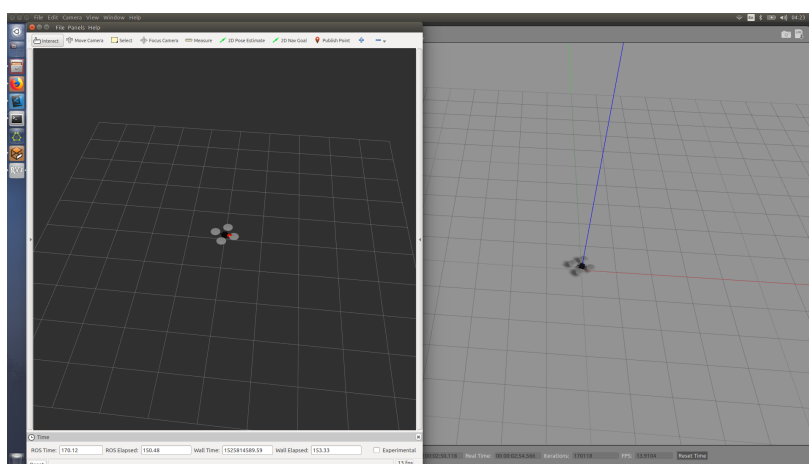
รูปที่ 3.1: การจำลองและการแสดงผลภาพของ quadrotor

3.1 สั่งให้ quadrotor บินขึ้นเหนือพื้น

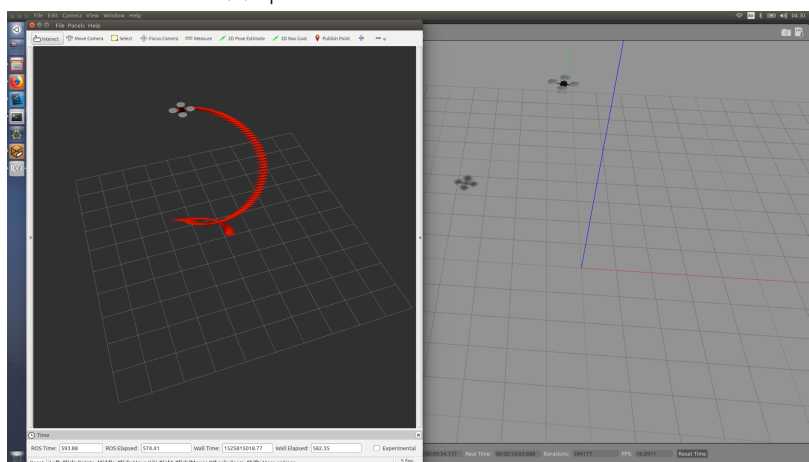


รูปที่ 3.2: ผลการสั่งให้ quadrotor บินขึ้นเหนือพื้น 2 เมตร

3.2 สั่งให้ quadrotor บินวนเป็นเกลียว



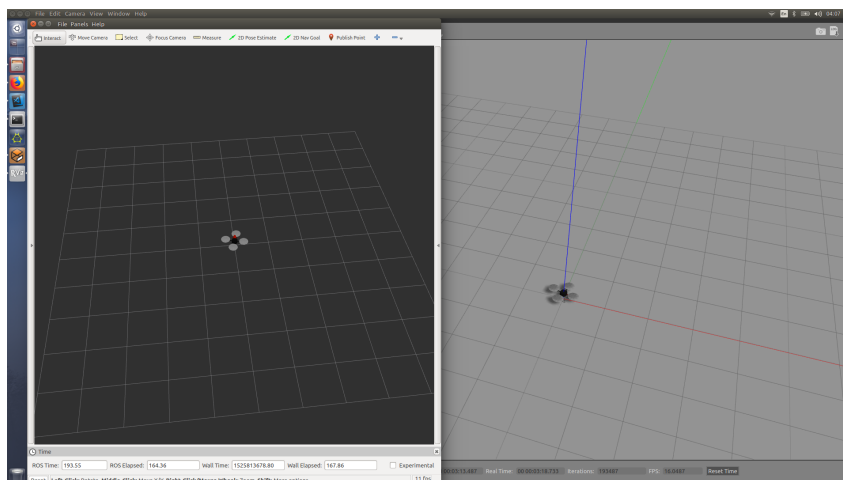
(ก) quadrotor บินวนเป็นเกลียว ชั้นที่ 1



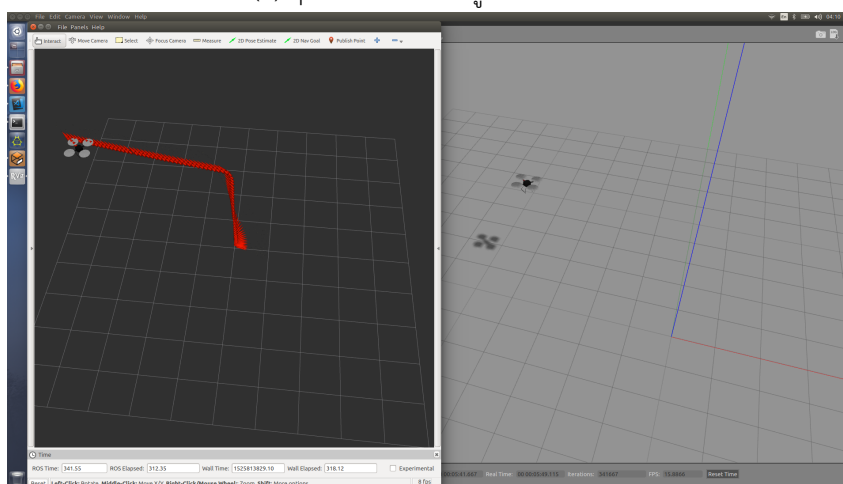
(ข) quadrotor บินวนเป็นเกลียว ชั้นที่ 2

รูปที่ 3.3: ผลการสั่งให้ quadrotor บินวนเป็นเกลียว

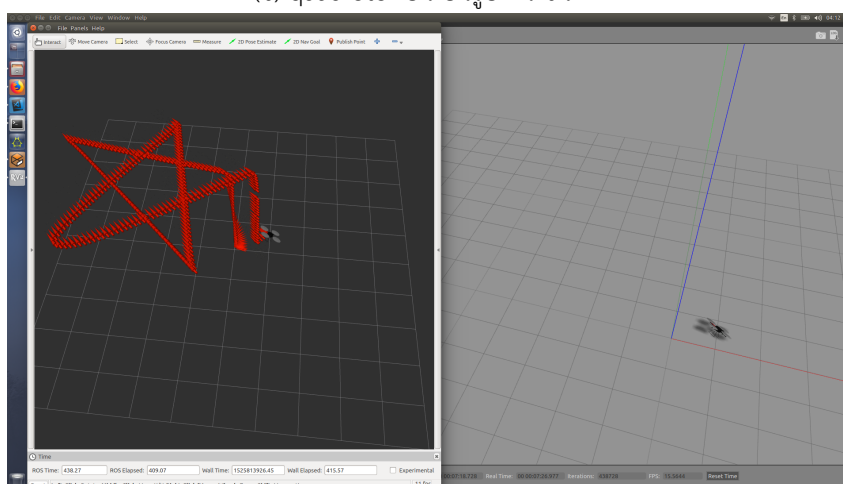
3.3 สั่งให้ quadrotor บินเป็นรูปดาว



(ก) quadrotor บินเป็นรูปดาว ขั้นที่ 1



(ข) quadrotor บินเป็นรูปดาว ขั้นที่ 2



(ค) quadrotor บินเป็นรูปดาว ขั้นที่ 3

รูปที่ 3.4: ผลการสั่งให้ quadrotor บินเป็นรูปดาว

บทที่ 4

Analysis/Discussion

บทที่ 5

Conclusion