

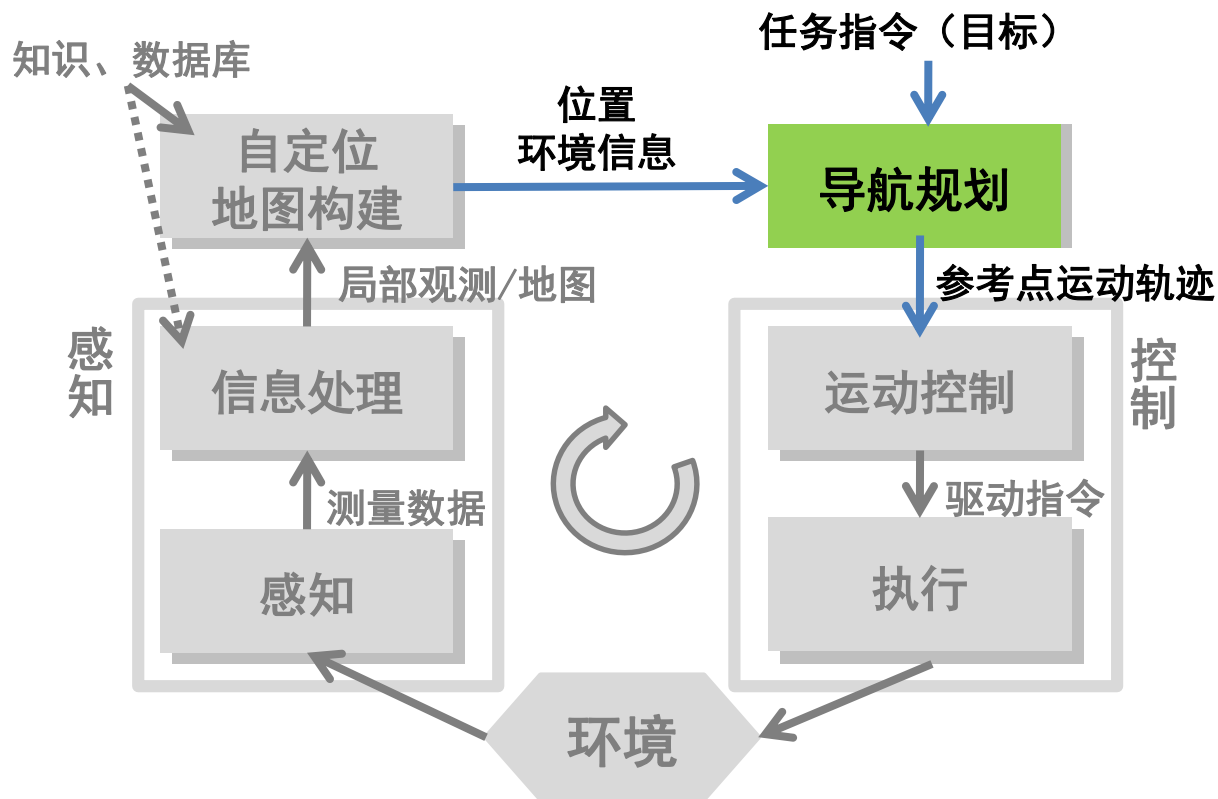


## 第五讲 避障规划

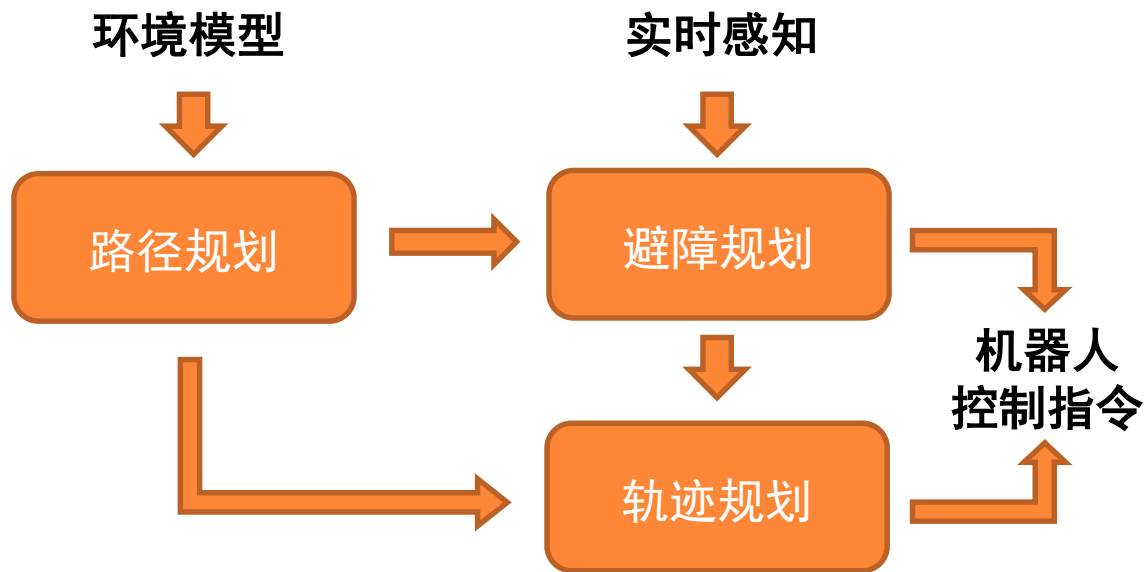
王越

浙江大学 控制科学与工程学院

# 自主移动机器人一般架构



# 路径规划、避障规划、轨迹规划三者关系



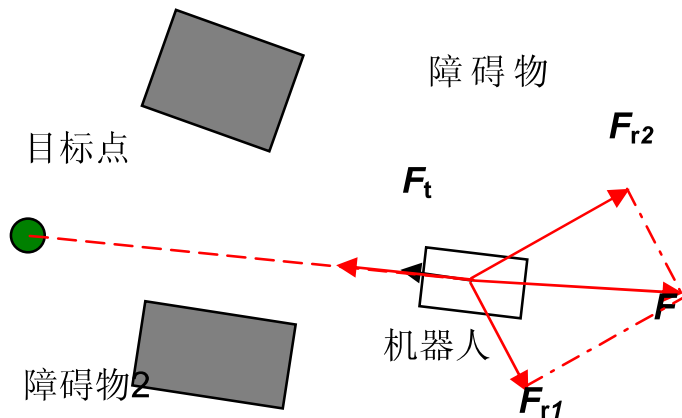
# 避障规划

- 根据所得到的实时传感器测量信息，规划/调整路径/轨迹，以避免发生碰撞，也称为反应式避障
- 主要方法：
  - 向量势直方图法
  - 动态窗口法



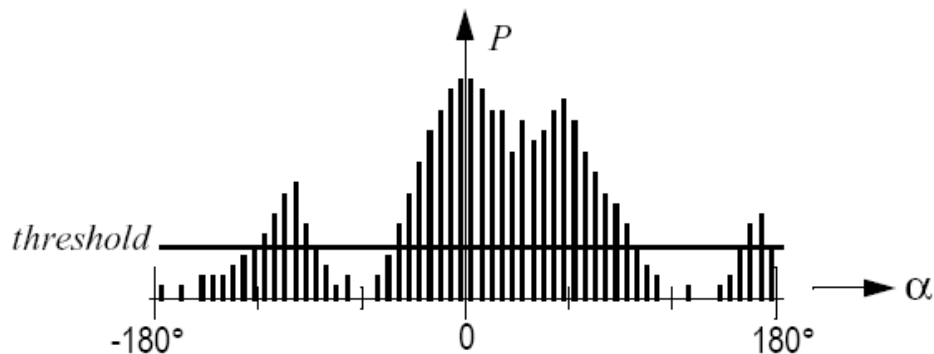
# 向量势直方图法 (VFH: VECTOR FIELD HISTOGRAM)

- 针对问题：势场法容易陷入局部最优，导致存在振荡、难以通过窄通道

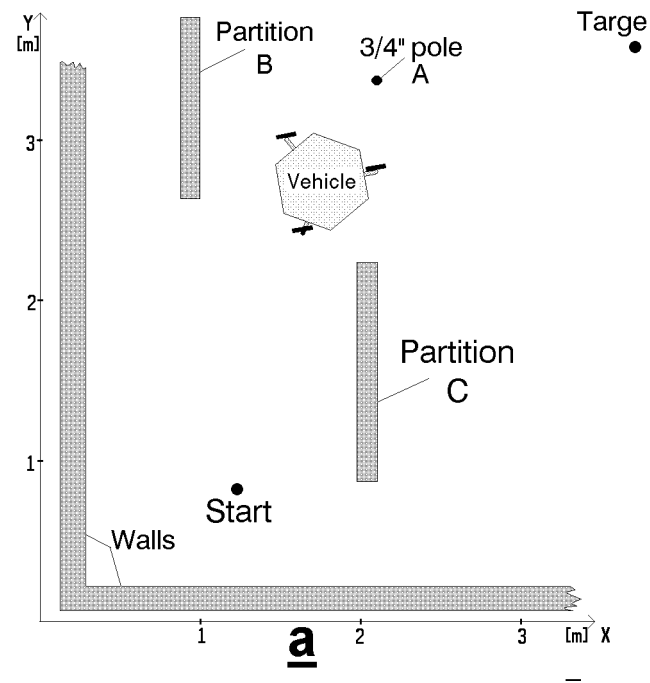
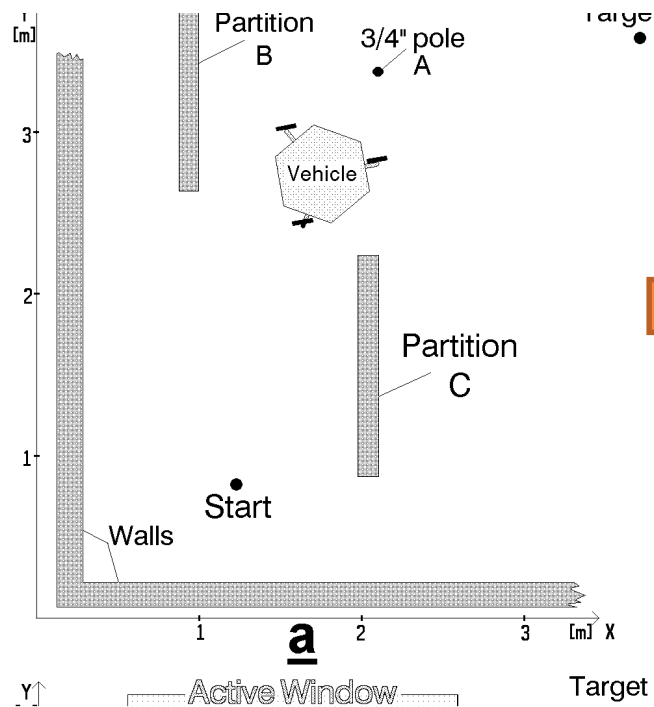


# 向量势直方图法 (VFH: VECTOR FIELD HISTOGRAM)

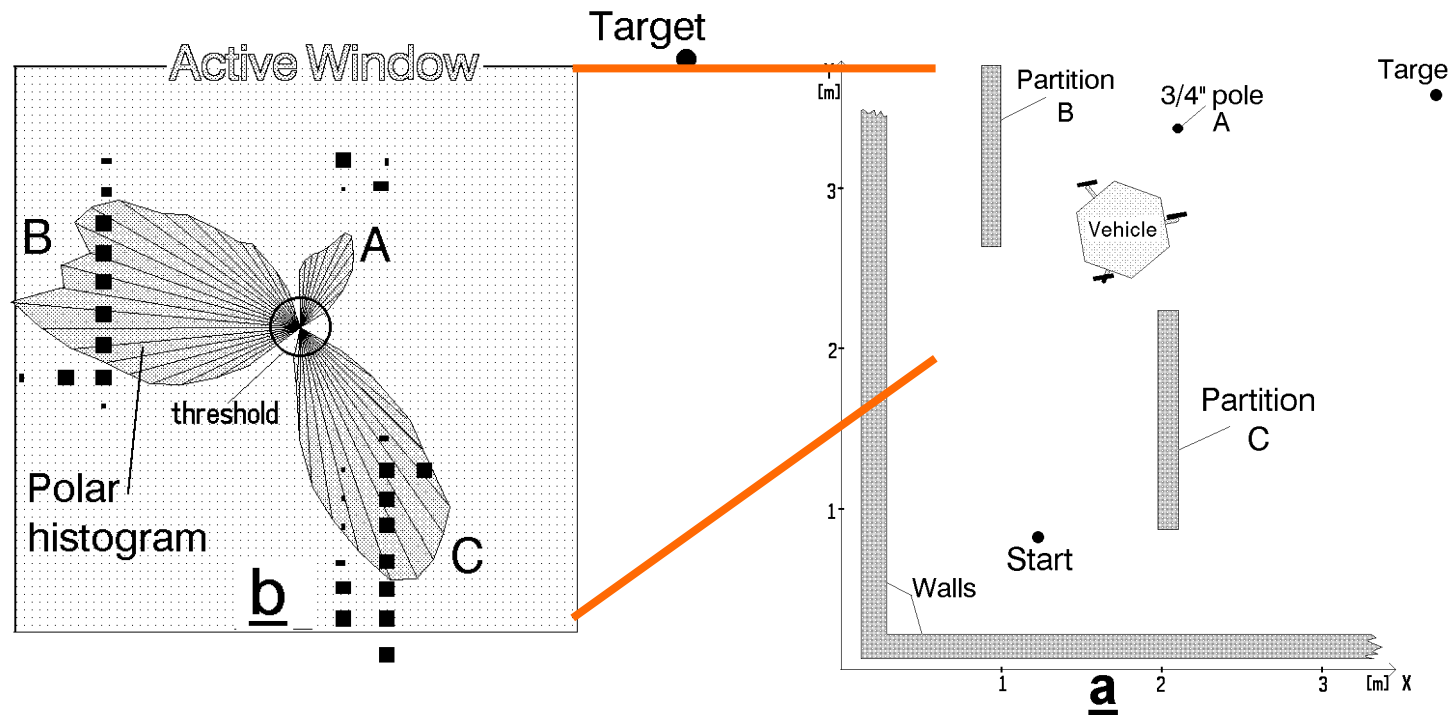
- 1991年美国密歇根大学的Johann Borenstein等提出
- 基本思想：考虑到势场法仅用排斥势来表示障碍物，从而丢失了局部障碍物分布的详细信息，提出根据环境详细栅格地图构建机器人坐标系下障碍物概率直方图，根据概率直方图评估选择最优运动方向



# 向量势直方图法

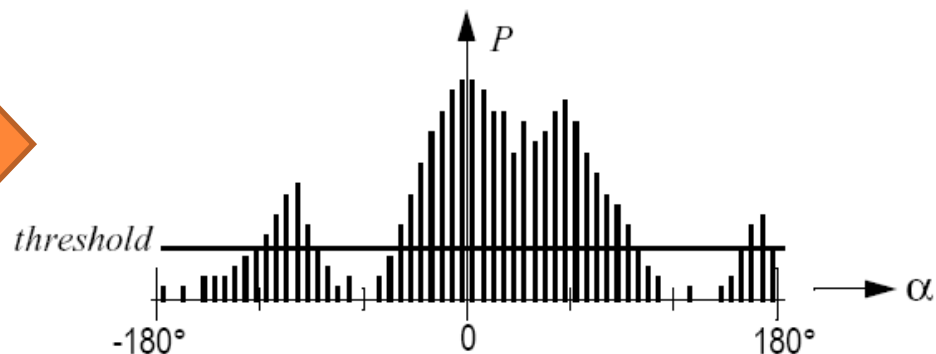
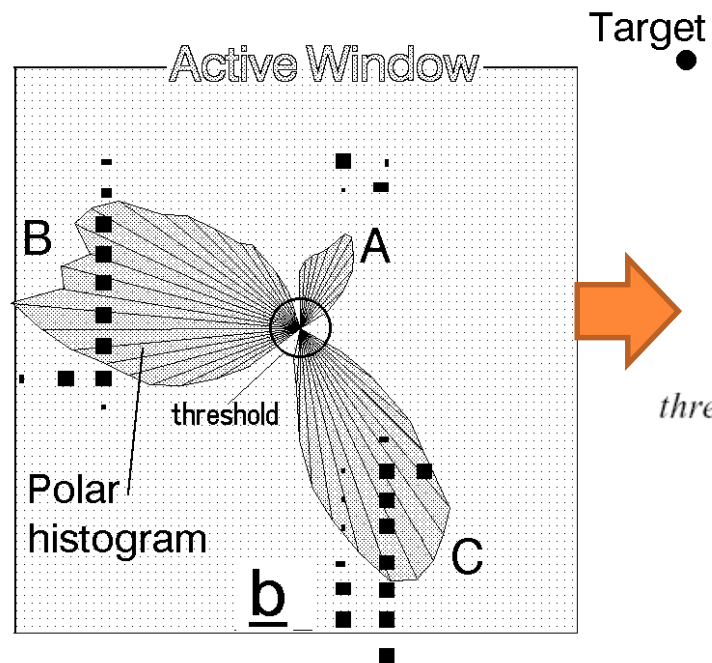


# 向量势直方图法



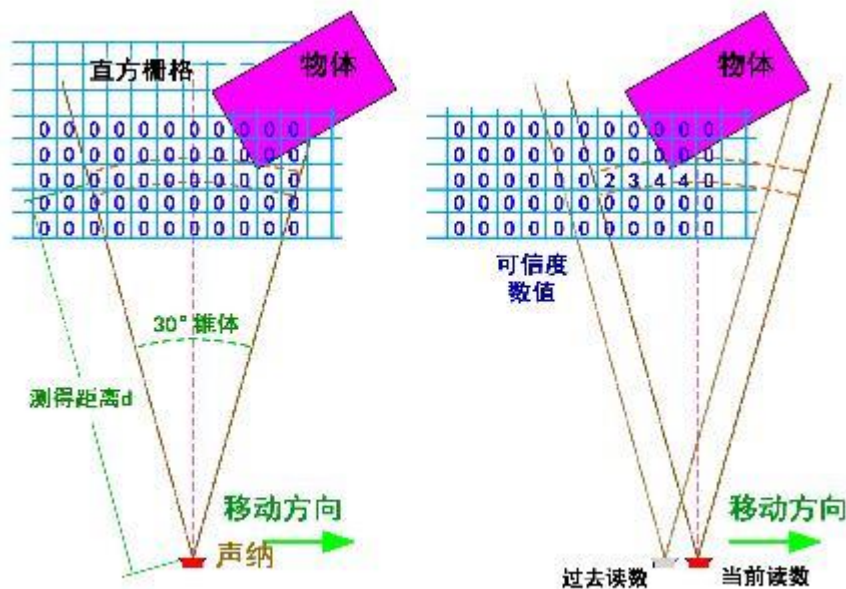


# 向量势直方图法



# 向量势直方图法实现步骤

## 1. 构建并维护机器人周围环境的局部栅格地图



直接根据距离传感器检测数据将相关栅格被占值加1

# 向量势直方图法实现步骤

## 2. 为每个栅格计算其障碍物向量，距离机器人越近向量越大

向量方向  $\beta_{i,j} = \tan^{-1} \frac{y_i - y_0}{x_i - x_0}$

向量大小  $m_{i,j} = (c_{i,j}^*)^2 (a - bd_{i,j})$

$(x_0, y_0)$  为机器人位置

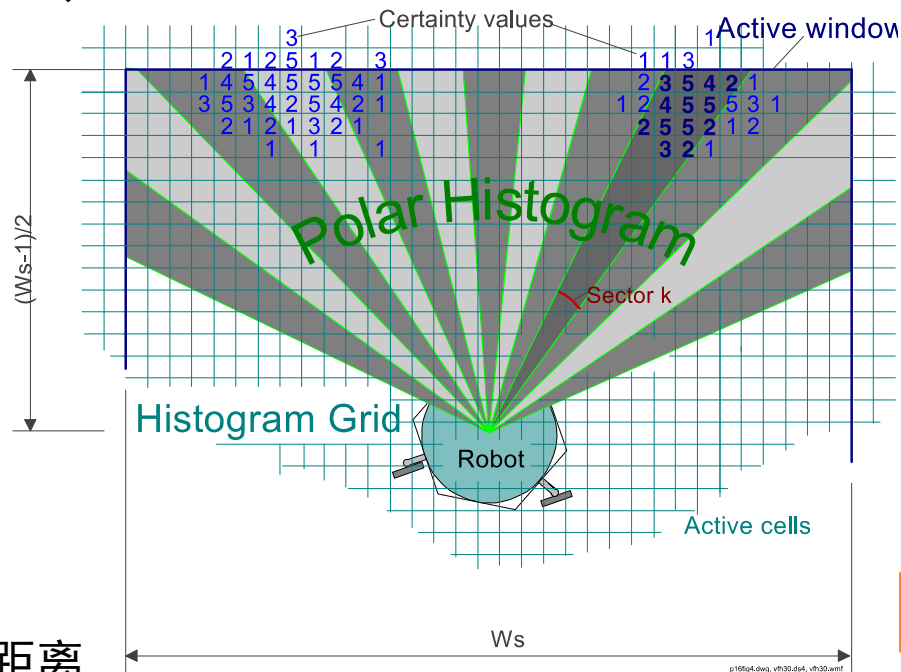
$(x_i, y_i)$  为单元位置

$c_{i,j}^*$  为单元栅格值

$d_{i,j}$  为单元与机器人之间距离

$a, b$  为正常数  $a - bd_{max} = 0$

$d_{max}$  最远活跃单元与机器人的距离



# 向量势直方图法

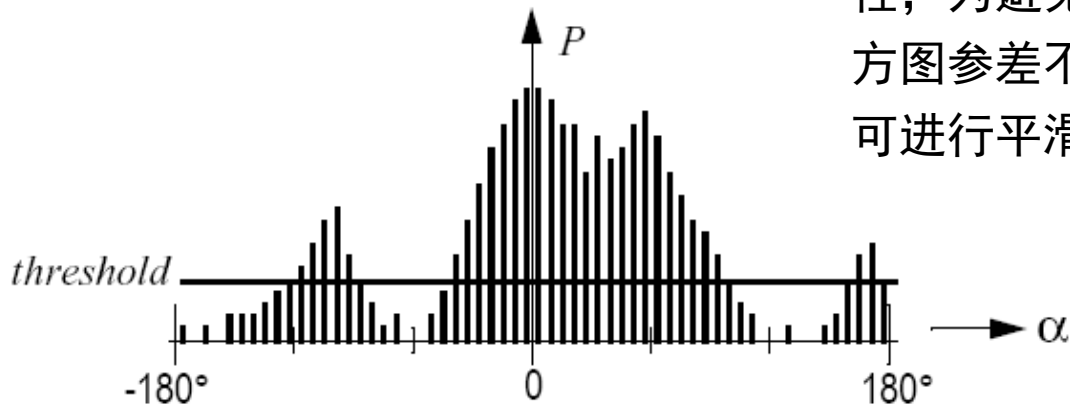
## 3. 转换为极坐标下的障碍物概率直方图

按分辨率 $\alpha$ 将0-360度分为n个扇区，单元所属扇区为 $k = \text{int} \left( \frac{\beta_{i,j}}{\alpha} \right)$ ,

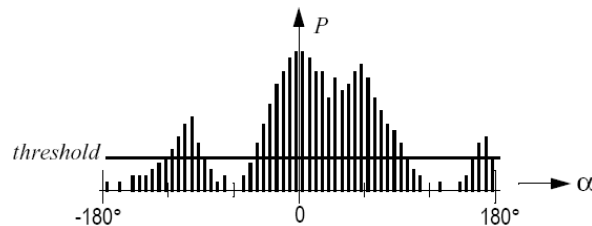
极障碍密度为

$$h_k = \sum m_{i,j}$$

由于直方栅格地图的离散特性，为避免一维极坐标系直方图参差不齐影响方向选择，可进行平滑



# 向量势直方图法



4. 根据直方图，识别所有可以让机器人通过的通道，然后对每个通道计算成本，选择具有最低成本的通道，得到导航方向

成本计算示例：

$$G = a \cdot target\_direction + b \cdot wheel\_orientation + c \cdot previous\_direction$$

target\_direction : 路径与目标之间的对齐量

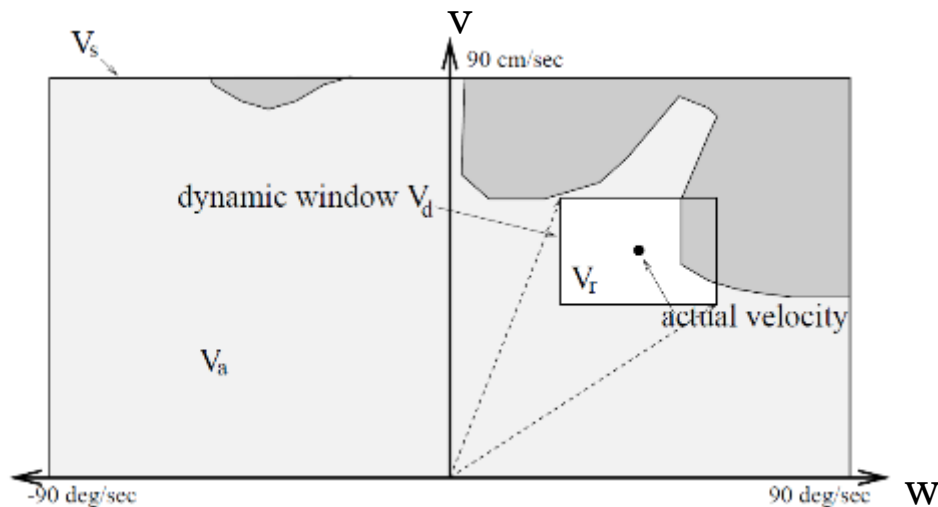
wheel\_orientation: 新方向和当前机器人方向的差异量

Previous\_direction: 原来选择方向和新方向之间的差异量

通过a,b,c进行权重调节，这三个量都是角度量，因此不需要做归一化

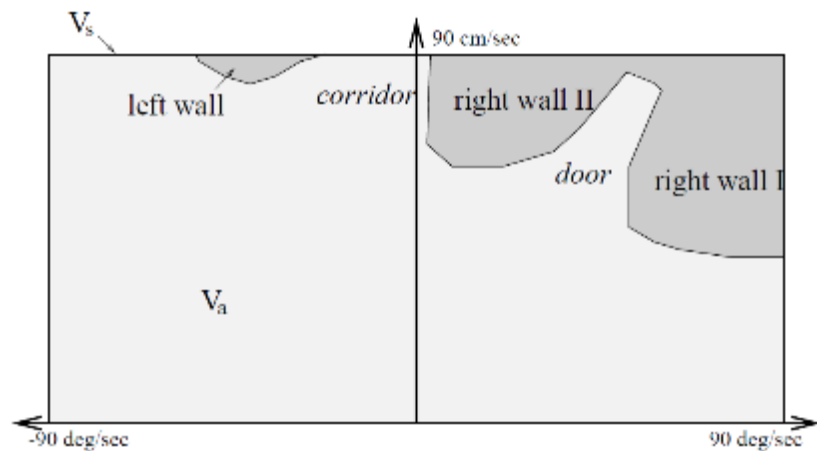
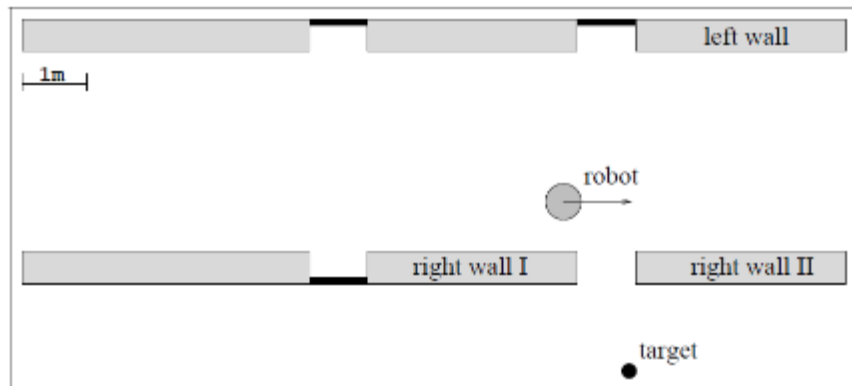
# 动态窗口法(DWA, Dynamic Window Algorithm)

- 1997年由德国波恩大学Dieter Fox, Wolfram Burgard和美国卡耐基梅隆大学Sebastian Thrun提出
- 基本思想：在速度空间中搜索适当的平移速度和旋转速度指令  $(v, w)$



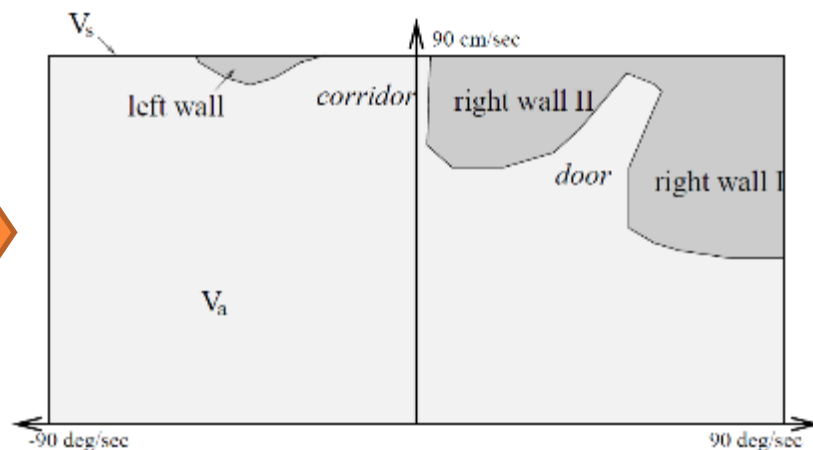
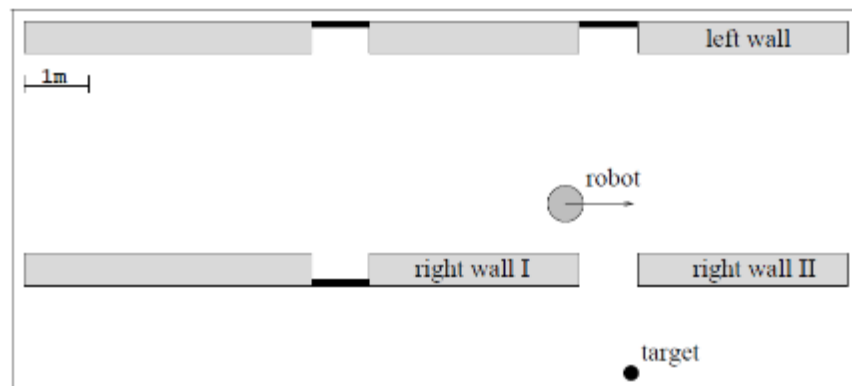
# 动态窗口法

- 从几何空间搜索转化为速度空间搜索



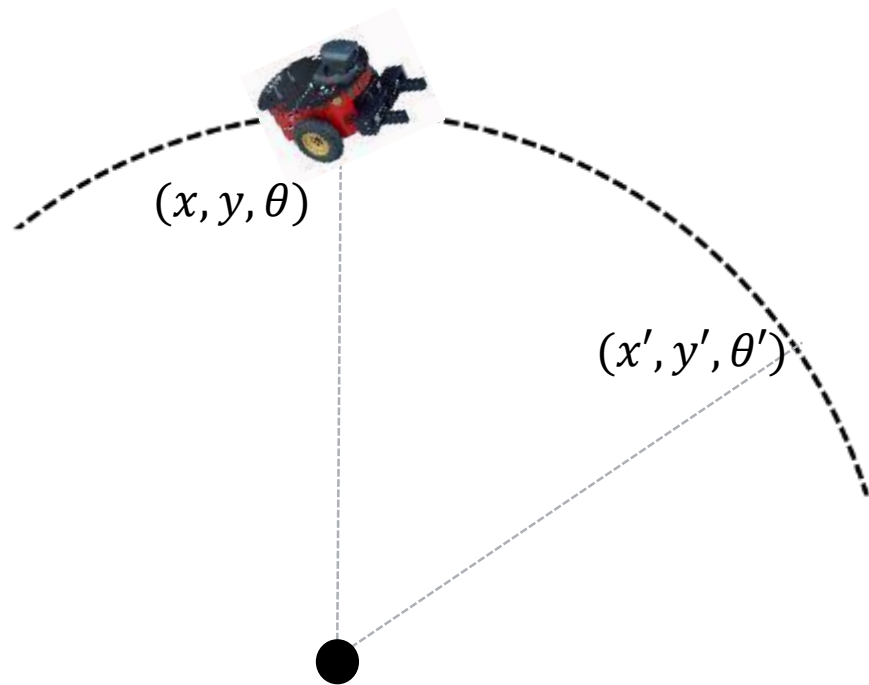
# 实现步骤

## (1) 基于速度控制运动模型，构建可行的速度空间





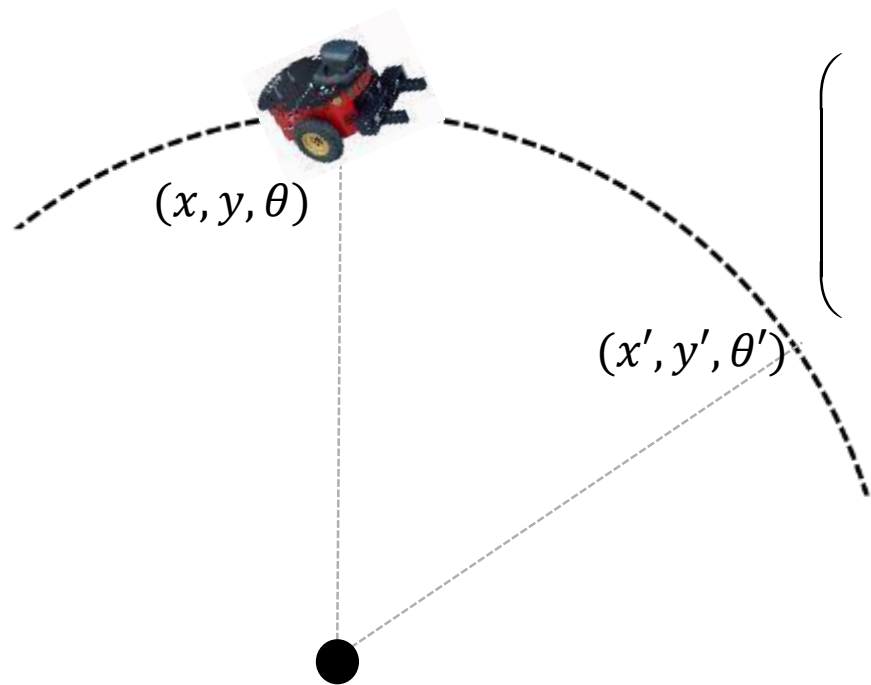
# 机器人的速度控制运动模型



假设没有噪声，控制时间间隔为  $\Delta t$   
时间间隔内机器人速度和角速度保持不变，则机器人绕着半径为  $r$  的圆周运动

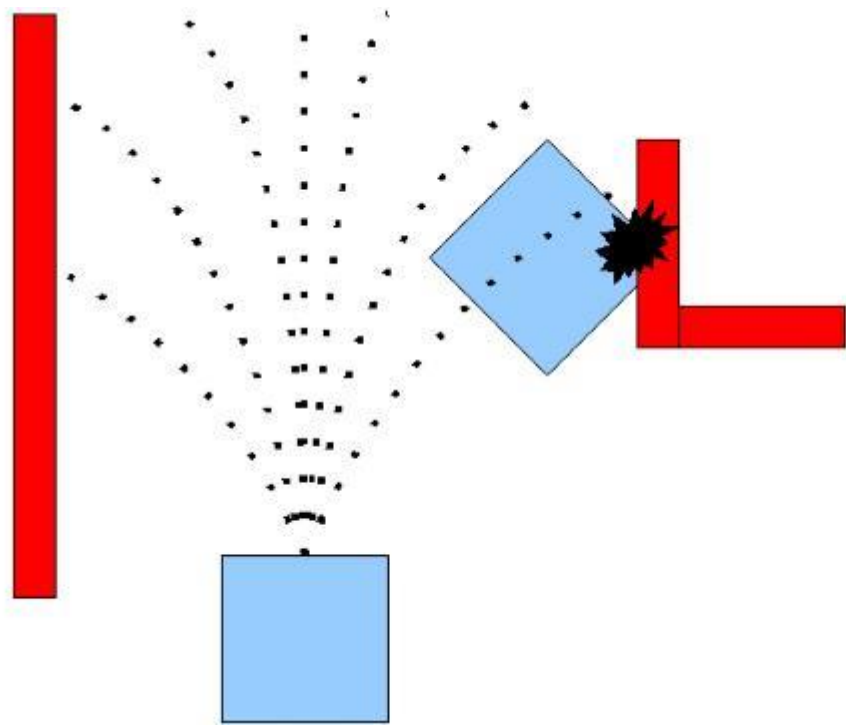
$$r = \left| \frac{v}{\omega} \right|$$

# 机器人的速度控制运动模型



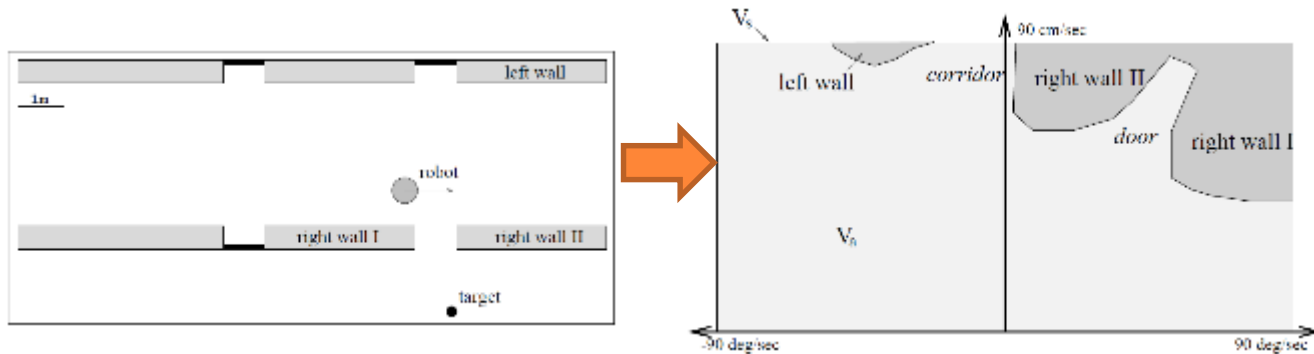
$$\begin{pmatrix} x' \\ y' \\ q' \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} x - \frac{v}{w} \sin(q) + \frac{v}{w} \sin(q + w\Delta t) \\ y + \frac{v}{w} \cos(q) - \frac{v}{w} \cos(q + w\Delta t) \\ q + w\Delta t \end{pmatrix}$$





不同的速度指令  $(v, w)$  会得到不同的运动半径，同样的时间间隔到达不同的终止位置。有些位置是安全的，有些会与障碍物发生碰撞





可以让机器人停止不与障碍物相碰的可行速度集合

$$V_a = \left\{ (v, w) \mid v \in \sqrt{2 \times \text{dist}(v, w) \times \dot{v}_b} \cup w \in \sqrt{2 \times \text{dist}(v, w) \times \dot{w}_b} \right\}$$

$\text{dist}(v, w)$  表示速度配置  $(v, w)$

所对应圆弧上最近障碍物的距离

$$s = \frac{1}{2} a t^2 = \frac{v^2}{2a}$$

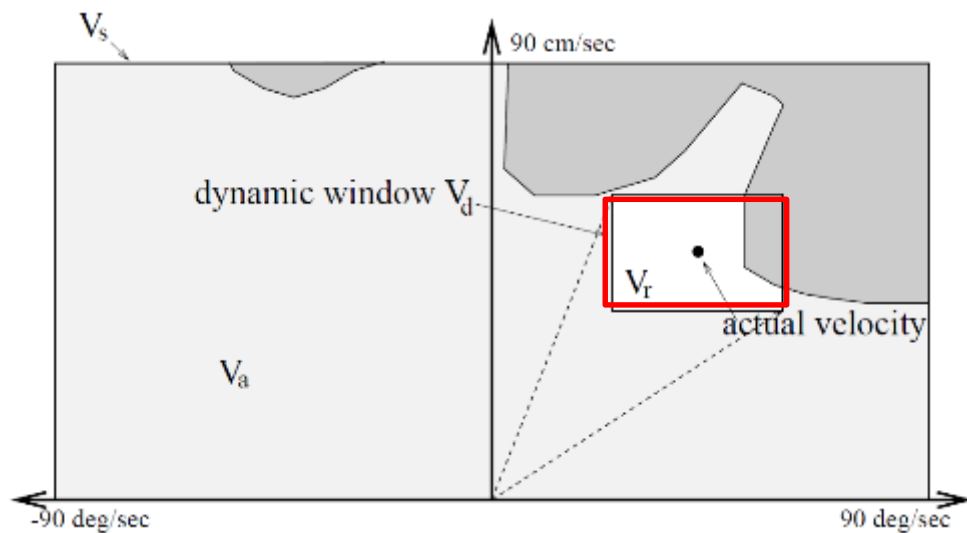
$\dot{v}_b$  刹车平移加速度

$\dot{w}_b$  刹车旋转加速度



# 实现步骤

(2) 考虑到机器人在运动过程中最大加速度的约束，在当前速度配置处以固定的小时间间隔开一个速度窗口空间



# 实现步骤

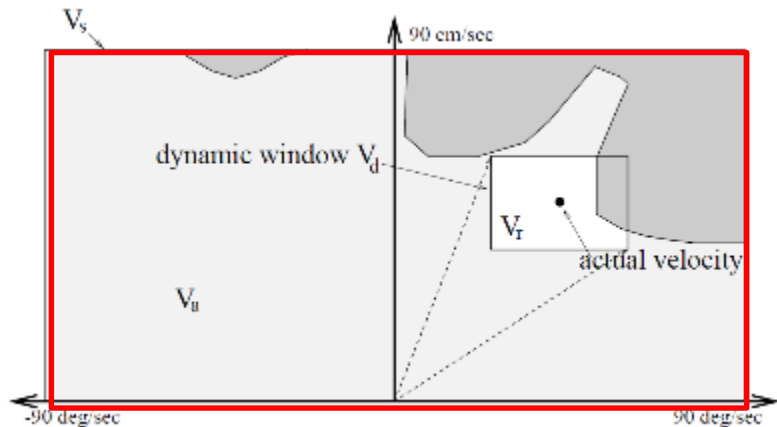
(2) 考虑到机器人在运动过程中最大加速度的约束，在当前速度配置处以固定的小时间间隔开一个速度窗口空间

$$V_d = \{(v, \omega) \mid v \in [v_l, v_h] \wedge \omega \in [\omega_l, \omega_h]\}$$

$$\begin{cases} v_l = v_a - a_{v\max} \times \Delta t \\ v_h = v_a + a_{v\max} \times \Delta t \\ \omega_l = \omega_a - a_{\omega\max} \times \Delta t \\ \omega_h = \omega_a + a_{\omega\max} \times \Delta t \end{cases}$$



# 实现步骤



(3)结合机器人速度约束,  
获得可行速度空间为

$$V_r = V_a \cap V_d \cap V_s$$

$$V_a = \left\{ (v, \omega) \mid v \in \sqrt{2 \times \text{dist}(v, \omega) \times \dot{v}_b} \cup \omega \in \sqrt{2 \times \text{dist}(v, \omega) \times \dot{\omega}_b} \right\}$$

$$V_d = \{ (v, \omega) \mid v \in [v_l, v_h] \wedge \omega \in [\omega_l, \omega_h] \}$$

$$V_s = \{ (v, \omega) \mid v \in [-v_{\max}, v_{\max}] \wedge \omega \in [-\omega_{\max}, \omega_{\max}] \}$$

# 实现步骤

## (4) 在可行速度空间中选择最优的速度控制指令

$$evaluation(v, \omega) = \alpha \cdot heading(v, \omega) + \beta \cdot dist(v, \omega) + \gamma \cdot velocity(v, \omega)$$

$$\alpha + \beta + \gamma = 1 (\alpha \geq 0, \beta \geq 0, \gamma \geq 0)$$

$heading(v, \omega)$  朝向目标点 : 保证机器人朝目标点运动

$dist(v, \omega)$  远离障碍物 : 保证机器人避开障碍物, 安全不碰撞

$velocity(v, \omega)$  速度最大化 : 保证机器人以最大速度运动

注意各项的归一化处理



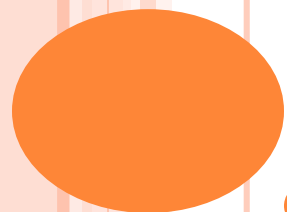


# 动态窗口法

## ○ 存在问题：

- 根据单步信息数据计算期望速度，在评估选择速度时不考虑速度和路径平滑，容易导致机器人运动存在震动和轨迹扭动问题
- 参数较多，实际实现依赖工程经验，难以适应各种情况





**END!**