

# Diseño e implementación de una interfaz entre las bibliotecas OMPL y nD FMM

TRABAJO FIN DE GRADO

13 de octubre de 2015

Álvaro Muñoz Serrano

Departamento de Sistemas y Automática



Universidad  
Carlos III de Madrid

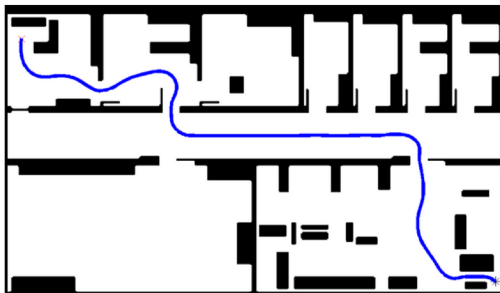


Motivación y objetivos

Marco teórico

Trabajo Realizado

Resultados y conclusiones





nD FMM: n-Dimensional Fast Marching Methods

OMPL: Open Motion Planning Library



Crear una interfaz que permita complementar las funcionalidades que ofrecen ambas bibliotecas.

- ▶ nD FMM
  - ▶ Cargar entornos y robots 3D
  - ▶ Aplicar orientación de los robots
  - ▶ Visualizar resultados
- ▶ OMPL
  - ▶ Utilizar algoritmos basados en Fast Marching

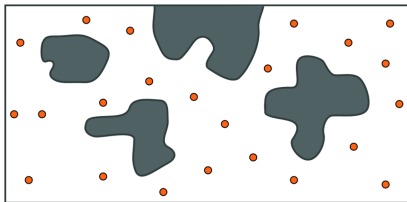


**OBJETIVO:** Trasladar un objeto de un lugar a otro sin colisionar con obstáculos.

- ▶ Métodos combinatorios
- ▶ Métodos basados en muestreo aleatorio

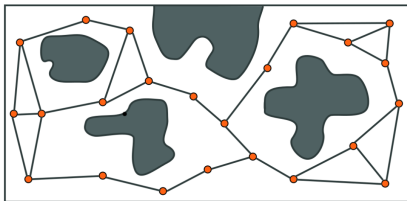
**OBJETIVO:** Trasladar un objeto de un lugar a otro sin colisionar con obstáculos.

- ▶ Métodos combinatorios
- ▶ Métodos basados en muestreo aleatorio



**OBJETIVO:** Trasladar un objeto de un lugar a otro sin colisionar con obstáculos.

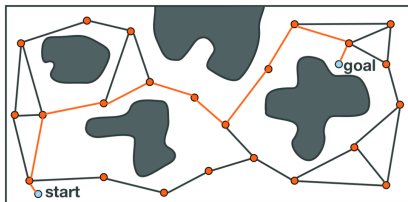
- ▶ Métodos combinatorios
- ▶ Métodos basados en muestreo aleatorio





**OBJETIVO:** Trasladar un objeto de un lugar a otro sin colisionar con obstáculos.

- ▶ Métodos combinatorios
- ▶ Métodos basados en muestreo aleatorio

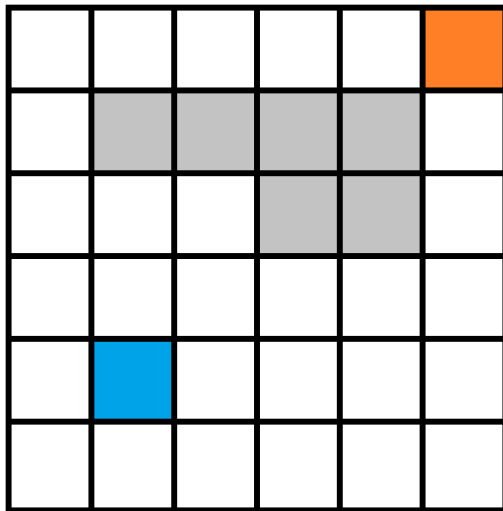




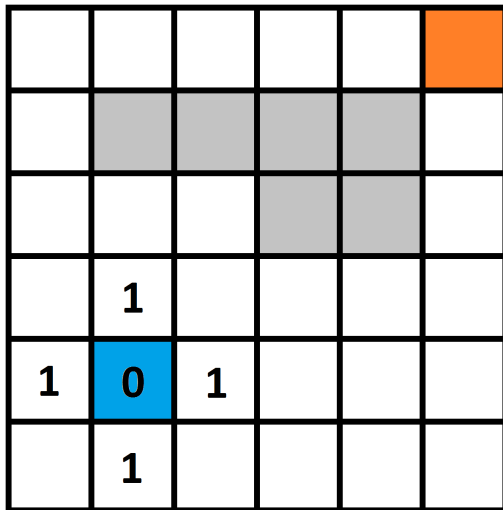
- ▶ El FMM es un método numérico que modeliza el comportamiento de una onda.
- ▶ Se basa en la ecuación Eikonal

$$1 = F(x) |\nabla T(x)| \quad (1)$$

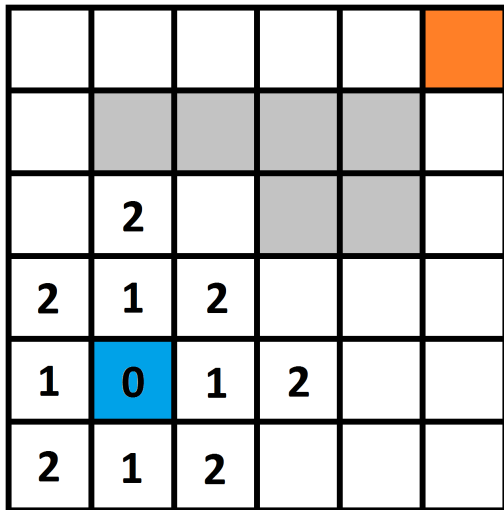
# Fast Marching Method



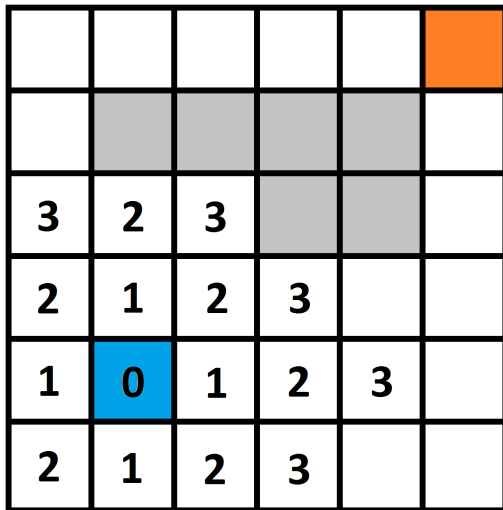
# Fast Marching Method



# Fast Marching Method



# Fast Marching Method



# Fast Marching Method



5					
4					
3	2	3			
2	1	2	3	4	5
1	0	1	2	3	4
2	1	2	3	4	5

# Fast Marching Method



5	6	7			
4					7
3	2	3			6
2	1	2	3	4	5
1	0	1	2	3	4
2	1	2	3	4	5

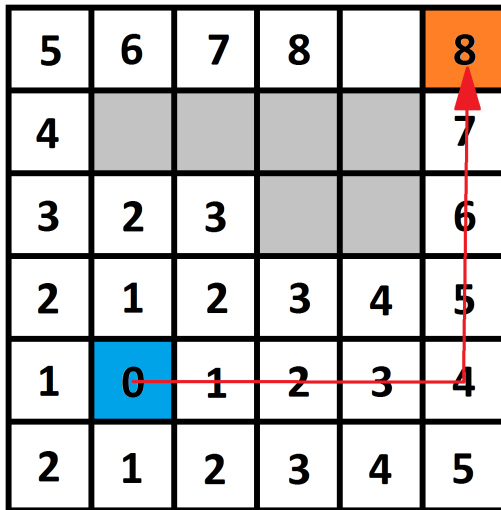


# Fast Marching Method



5	6	7	8		8
4					7
3	2	3			6
2	1	2	3	4	5
1	0	1	2	3	4
2	1	2	3	4	5

# Fast Marching Method

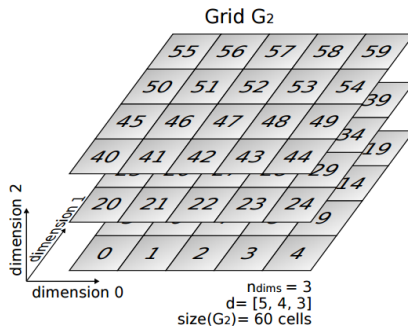
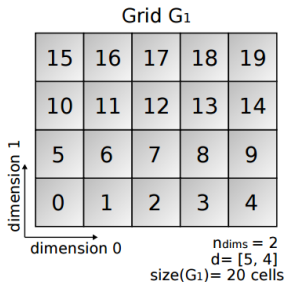


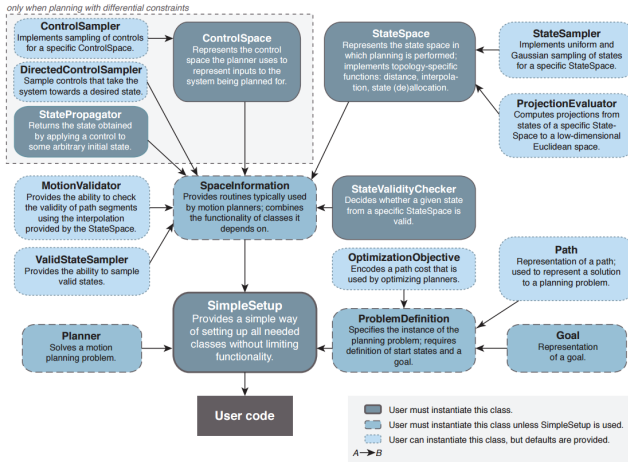


## Clases principales de nD FMM

- ▶ nDGridMap: Contiene la información del espacio.
- ▶ Solver: Implementa los algoritmos basados en FMM para la expansión de la onda.
- ▶ GradientDescent: Calcula el camino mediante la aplicación del descenso de gradiente.

# Representación del espacio en nD FMM



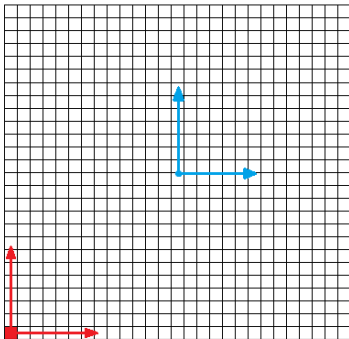




- ▶ Describe el espacio de la manera mas general posible
- ▶ Encapsulados en clase StateSpace
  - ▶ RealVectorStateSpace
  - ▶ SO2StateSpace
  - ▶ SO3StateSpace
  - ▶ CompoundStateSpace
    - ▶ SE2StateSpace
    - ▶ SE3StateSpace
- ▶ Los espacios de estados son continuos



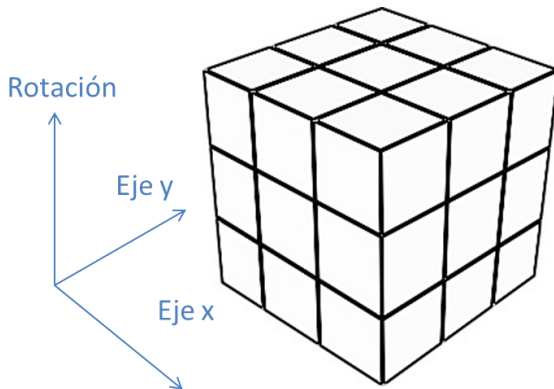
- ▶ Expansión de la OMPL para la resolución de problemas SE(2) y SE(3)
- ▶ SE2RigidBodyPlanning y SE3RigidBodyPlanning
- ▶ Implementa un detector de colisiones
- ▶ Permite cargar archivos COLLADA de entornos y robots en 3D
- ▶ Incluye una interfaz gráfica de usuario



1. Utilizar método  $as<T>$  para hacer casting de StateSpace
2. Obtener vector de coordenadas
3. Obtener límites del entorno
4. Unificar ejes de coordenadas
5. Convertir coordenadas a índice en la rejilla

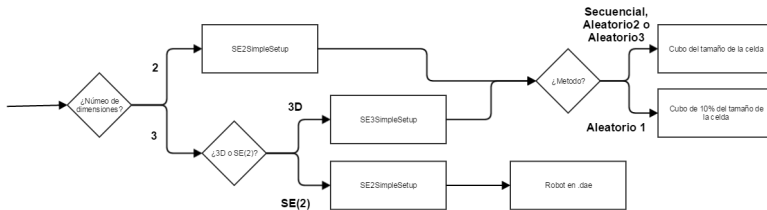


# Conversión de la rotación

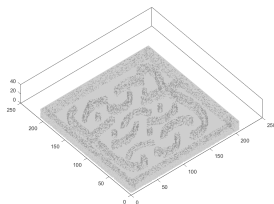
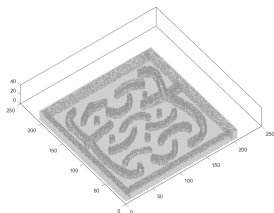
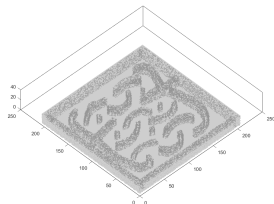
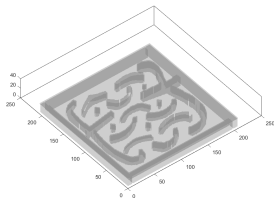




- ▶ No todos los algoritmos requieren mapas exactos
- ▶ Es preferible en algunos casos minimizar el coste computacional
- ▶ Dos tipos de métodos para convertir mapas
  - ▶ Muestreo secuencial
  - ▶ Muestreo aleatorio



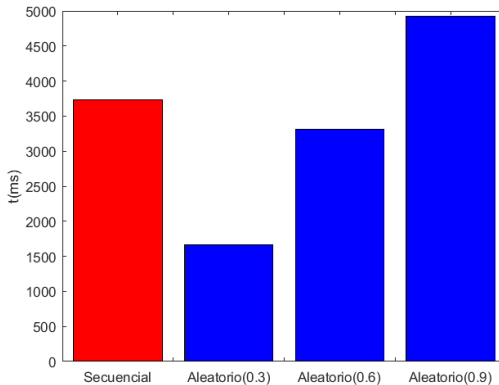
# Comparación de métodos 1 y 2



# Comparación de métodos 1 y 2



18



¿Alguna pregunta?



Universidad  
Carlos III de Madrid