# 达妙H723开发板姿态解算

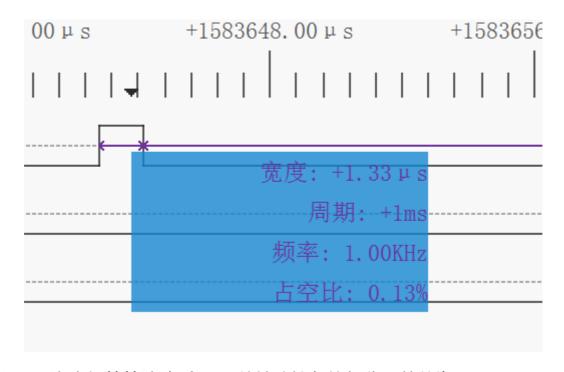
此惯导姿态解算算法EKF部分移植于: <u>WangHongxi2001/RoboMaster-C-Board-INS-Example (github.com)</u>, Mahony部分我魔改了一部分。具体原理请看上面链接,同时还有开源的Mahony算法作为对比测试,开启了H7的cache作为优化,同时大量使用arm的dsp库进行优化。具体移植注意事项请看下文。

## 注意:

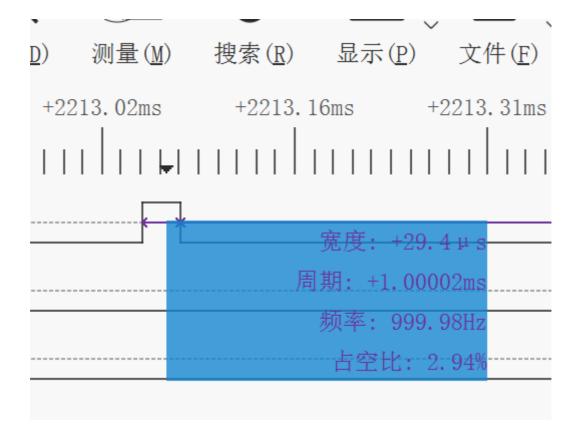
AC5的文件夹是使用AC5编译器的Code, AC6文件夹装着的是AC6的 Code。需要注意的是AC6, 如果使用cubemx重新生成后需要替换freertos 中RVDS中的文件为armgcc中的文件, 否则会导致编译失败。具体可以查阅相关资料。

## 实际测试

开源Mahony算法-包含四元数转欧拉角的部分为1.33us,加四元数转欧拉角只需要520ns



开源EKF姿态解算算法-包含四元数转欧拉角的部分,总共为29.4us.



## 开发板购买链接

https://item.taobao.com/item.htm?ft=t&id=767305853444



## 使用注意事项:

1.上电后先进行恒温控制(温度控制我简单的调了一下PID,具体可以打开DEBUG进行设定,不同的电压PID可能稍有差别,需要对PID进行调整), 当温度达到设定温度(40°),进行一个计数,当计数值达到阈值(目的是确保温度已经到40度附近)才进行到第二个状态 2.第二个状态,即attitude\_flag==1,进行陀螺仪0飘初始化,此过程中需要保持开发板静止。初始化结束后进入第三个状态

3.attitude\_flag==2, 进行姿态解算

此代码中, cheat是通过一定的作弊手段, 去掉了陀螺仪gyro[2]小的值从而使得yaw完全静止不太飘, 如果应用场景角速度变化不明显建议去掉。

获得陀螺仪的pitch, roll, yaw通过调用函数。

四元数位于QEKF\_INS.q 的数组中

#### 串口显示曲线

默认开了一个线程通过USB CDC进行上位机数据发送,文件位于Algorithm.c。

上位机默认协议使用vofa的justfloat协议。vofa下载链接:<u>VOFA-Plus上位机</u>机 <u>I VOFA-Plus上位机</u>

虚拟串口为自动波特率可以随意设置,自动识别。

发送的四个口分别为pitch, roll, yaw, temp。temp为陀螺仪温度可以用于调节温度控制PID

```
void vofa_demo(void)
```

```
{
   // Call the function to store the data in the buffer
   //ekf姿态解算的值
   vofa_send_data(0, pitch);
   vofa_send_data(1, roll);
   vofa_send_data(2, yaw);
   //mahony解算的值
   vofa_send_data(3, pitch_mahony);
   vofa_send_data(4, roll_mahony);
   vofa_send_data(5, yaw_mahony);
   vofa_send_data(6, temp); //陀螺仪加热温度
   vofa_send_data(7, H723_Temperature);//h723内部温度
   // Call the function to send the frame tail
   vofa_sendframetail();
}
```

## 移植注意

mahony代码只有mahonyahrs.c/.h文件, ekf在QuaternionEKF还有 kalman filter 的.c/.h中

## EKF部分

需要实现这里的malloc,这里本文使用freertos的malloc来托管。

```
void* user_malloc(size_t size)
{
    void* tmp = 0;
    tmp = pvPortMalloc(size);
    return tmp;
}
```

如果移植到别的平台还需要优化kalman filter.h里面的

```
#define mat arm_matrix_instance_f32
#define Matrix_Init arm_mat_init_f32
#define Matrix_Add arm_mat_add_f32
#define Matrix_Subtract arm_mat_sub_f32
#define Matrix_Multiply arm_mat_mult_f32
#define Matrix_Transpose arm_mat_trans_f32
#define Matrix_Inverse arm_mat_inverse_f32
```

同时本文使用了dsp库中的函数加速,如果移植到别的平台还需要解决以下函数。

arm\_atan2\_f32 反正切函数 替换为相应平台的反正切

\_\_sqrtf(x); 为dsp库内的 1/sqrt(t)函数。可以使用 mahonyahrs.c库中的 float Mahony invSgrt(float x)来代替,

## Mahony部分

这个函数由于只有arm平台可以使用,别的平台请使用另外一个函数: float Mahony\_invSqrt(float x),也在mahonyahrs文件中

```
static float invSqrt(float x) // if use other platform
please use float Mahony_invSqrt(float x)
{
    volatile float tmp = 1.0f;
    tmp /= __sqrtf(x);
    return tmp;
}
```

下面这个函数为所有平台都可以用的invSqrt函数,用于加速sqrt过程。

```
float Mahony_invSqrt(float x)
{
    float halfx = 0.5f * x;
    float y = x;
    long i = *(long*)&y;
    i = 0x5f3759df - (i>>1);
    y = *(float*)&i;
    y = y * (1.5f - (halfx * y * y));
    y = y * (1.5f - (halfx * y * y));
    return y;
}
```

如果移植到别的平台还需要解决,同ekf一样只要将arm\_atan2\_f32替换为自己平台的atan2。

```
void Mahony_computeAngles()
{
    arm_atan2_f32(q0*q1 + q2*q3, 0.5f - q1*q1 -
    q2*q2,&roll_mahony);
    roll_mahony *= 57.29578f;
    pitch_mahony =57.29578f * asinf(-2.0f * (q1*q3 -
    q0*q2));
    arm_atan2_f32(q1*q2 + q0*q3, 0.5f - q2*q2 -
    q3*q3,&yaw_mahony);
    yaw_mahony *=57.29578f;
    anglesComputed = 1;
}
```