Stabilisation de Quadcopter par apprentissage artificiel

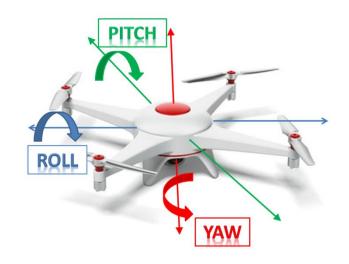
Minh Tuan VO et Ramy CHEMAK



Contexte physique

Quatre variables aérodynamiques :

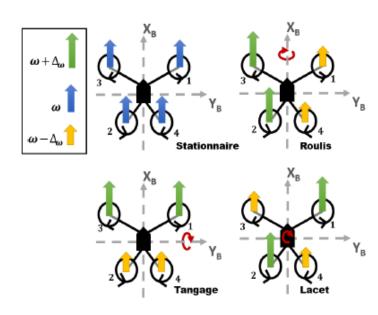
- La force de poussée T
- Le mouvement de roulis (angle θ)
- Le mouvement de tangage (angle φ)
- Le mouvement de lacet (angle Ψ)

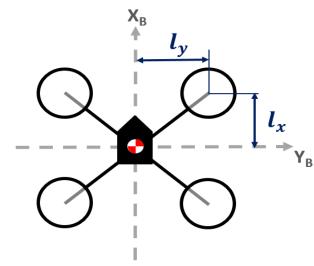




Contexte physique

- Mouvements associés à une modulation des vitesses des 4 moteurs des hélices
- Constantes aérodynamiques (lx, ly, kf, kc)
- Formules de la force de poussée et des forces de trainée





Contexte physique

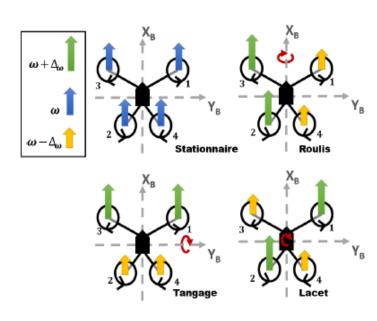
- Mouvements associés à une modulation des vitesses des 4 moteurs des hélices
- Constantes aérodynamiques (lx, ly, kf, kc)
- Formules de la force de poussée et des forces de trainée

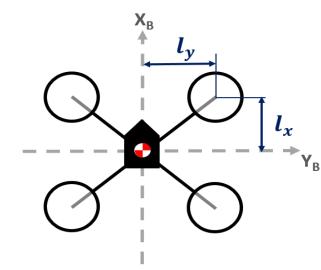
$$T = k_f (\omega_1^2 + \omega_2^2 + \omega_3^2 + \omega_4^2)$$

$$\tau_{\varphi} = k_f l_y (-\omega_1^2 + \omega_2^2 + \omega_3^2 - \omega_4^2)$$

$$\tau_{\theta} = k_f l_x (\omega_1^2 - \omega_2^2 + \omega_3^2 - \omega_4^2)$$

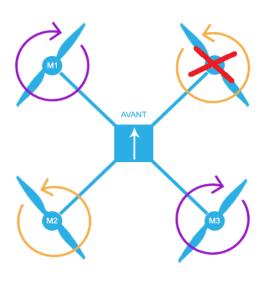
$$\tau_{\psi} = k_c (\omega_1^2 + \omega_2^2 - \omega_3^2 - \omega_4^2)$$





Problématique

- Perte de stabilité
- Difficulté de contrôle des 4 variables aérodynamique
- Absence de modèle ou formule physique



Définition du problème

- Espace des états : tous les tuples (Ψ, θ, φ, Τ)
- Etat initial : n'importe quel tuple (Ψ, θ, φ, Τ)
- Etat but : un tuple de valeurs fixes (Ψ_{ref}, θ_{ref}, φ_{ref}, T_{ref})

Définition du problème

- Espace des états : tous les tuples (Ψ, θ, φ, Τ)
- Etat initial: n'importe quel tuple (Ψ , θ , φ , T)
- Etat but : un tuple de valeurs fixes $(\Psi_{ref}, \theta_{ref}, \phi_{ref}, T_{ref})$

$$S = a^*(\theta - \theta_{ref}) + b^*(\phi - \phi_{ref}) + c^*(\Psi - \Psi_{ref}) + d^*(T - T_{ref})$$

Définition de l'environnement

- Entièrement observable
- Déterministe
- Mono-agent
- Discret
- Séquentiel
- Semi-dynamique



Solution proposée

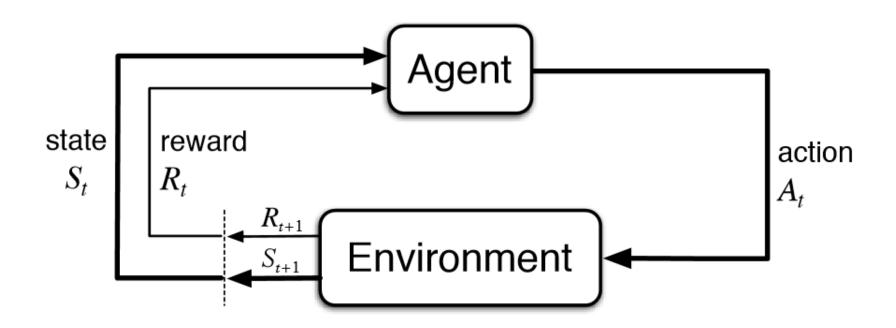
- Un modèle de l'environnement connu, pas de solution analytique
- Une simulation du modèle est possible
- Le seul moyen de recueillir des données est l'interaction avec l'environnement

Solution proposée

- Un modèle de l'environnement connu, pas de solution analytique
- Une simulation du modèle est possible
- Le seul moyen de recueillir des données est l'interaction avec l'environnement

→ Algorithme d'apprentissage par renforcement

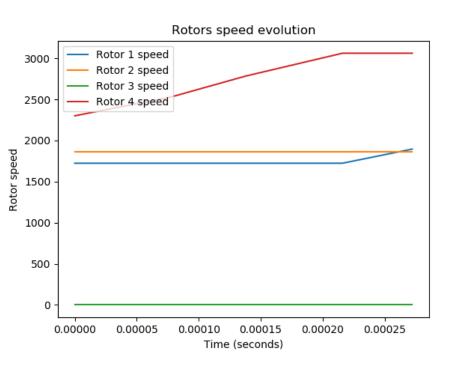
Principe de l'algorithme

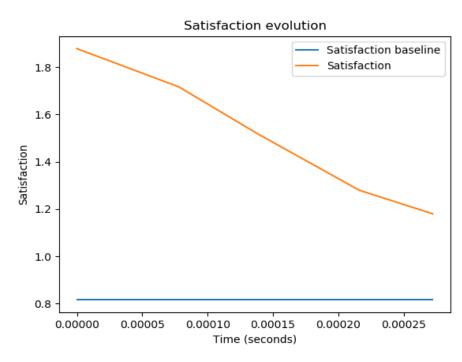


Algorithme orienté mécanique

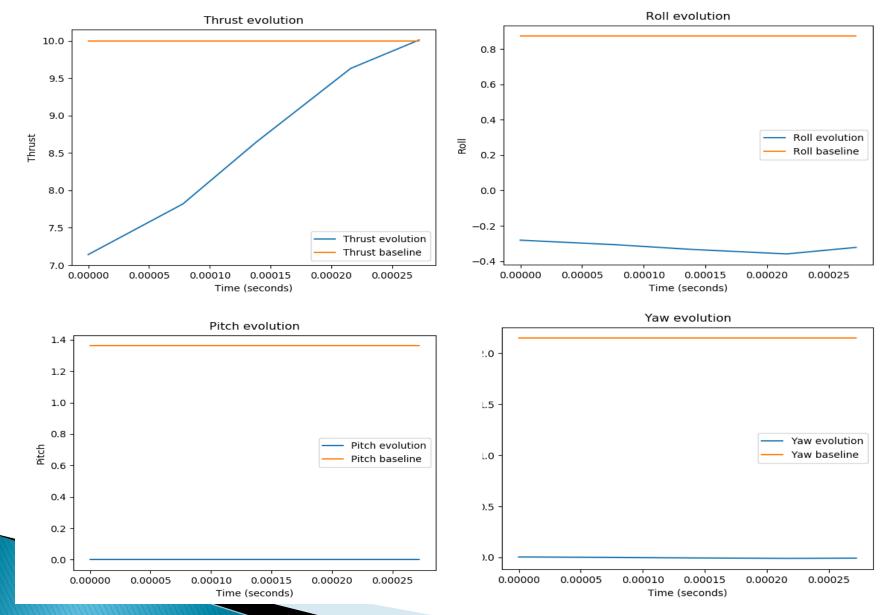
- Actions possibles
- Récompenses
- Politique de choix de l'action :
 - 1. Modulation aléatoire
 - 2. Maximisation de la récompense
 - 3. Maximisation de la récompense + Mouvements souhaités

Simulation

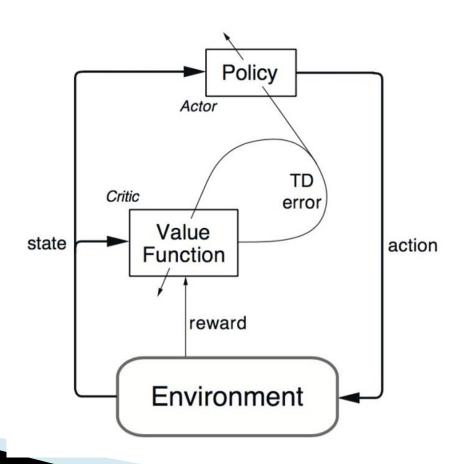




Simulation



Deep Deterministic Policy Gradients



Principe de l'algorithme

Algorithm 1 DDPG algorithm

Randomly initialize critic network $Q(s, a|\theta^Q)$ and actor $\mu(s|\theta^\mu)$ with weights θ^Q and θ^μ .

Initialize target network Q' and μ' with weights $\theta^{Q'} \leftarrow \theta^Q$, $\theta^{\mu'} \leftarrow \theta^{\mu}$

Initialize replay buffer R

for episode = 1, M do

Initialize a random process N for action exploration

Receive initial observation state s_1

for t = 1, T do

Select action $a_t = \mu(s_t|\theta^{\mu}) + \mathcal{N}_t$ according to the current policy and exploration noise

Execute action a_t and observe reward r_t and observe new state s_{t+1}

Store transition (s_t, a_t, r_t, s_{t+1}) in R

Sample a random minibatch of N transitions (s_i, a_i, r_i, s_{i+1}) from R

Set $y_i = r_i + \gamma Q'(s_{i+1}, \mu'(s_{i+1}|\theta^{\mu'})|\theta^{Q'})$

Update critic by minimizing the loss: $L = \frac{1}{N} \sum_{i} (y_i - Q(s_i, a_i | \theta^Q))^2$

Update the actor policy using the sampled policy gradient:

$$\nabla_{\theta^{\mu}} J \approx \frac{1}{N} \sum_{i} \nabla_{a} Q(s, a|\theta^{Q})|_{s=s_{i}, a=\mu(s_{i})} \nabla_{\theta^{\mu}} \mu(s|\theta^{\mu})|_{s_{i}}$$

Update the target networks:

$$\theta^{Q'} \leftarrow \tau \theta^Q + (1 - \tau)\theta^{Q'}$$

$$\theta^{\mu'} \leftarrow \tau \theta^{\mu} + (1-\tau)\theta^{\mu'}$$

end for end for

Merci pour votre attention

