

■ 遺伝的アルゴリズムによる 拡張 2 次元ナップサップ/パッキング ソリューション

©d.sugisawa@xander.LLC 19,nov,2023

- 1. 要旨
- 2. はじめに
 - 2.1. 首題 1 : 設置不可エリアを回避して 機材を自動で配置
 - 2.2. 首題2 : 施行場所クレーン設置候補提案
- 3. アルゴリズム
- 4. まとめ
- 5. 補遺

1. 要旨

パッキング問題と ナップザップ問題とは 双方とも最適化問題であり 製品の配置や選択に関する ソリューションである, パッキング問題は 設定された範囲 (本稿ではポリゴン) に対して異なる形状, サイズの製品を最適に配置する問題・ソリューションである, ナップザップ問題は 同様に設定された容量 に対して 異なる重量の製品を 最適に詰め込む問題・ソリューションである

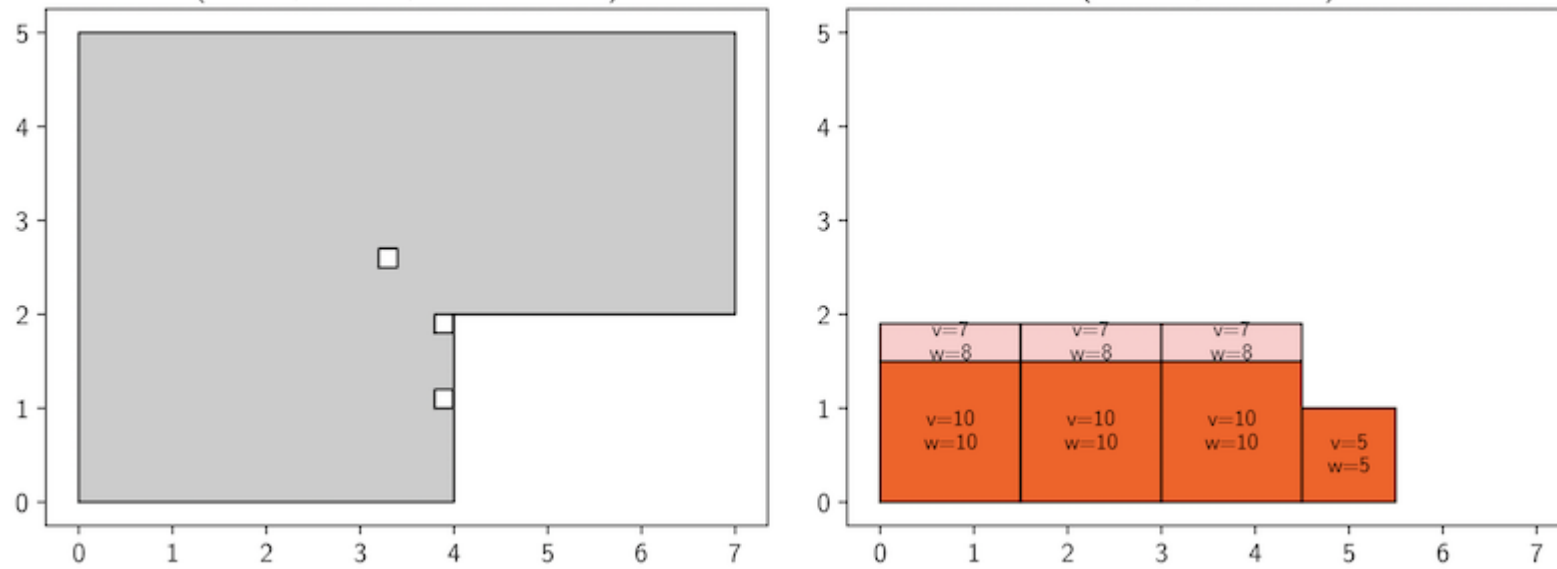
パッキング問題, ナップザップ問題は 従来研究 進化的アルゴリズムによる 良いソリューションである 最適化問題である[1]

さて 本プロジェクトでは パッキング問題における 容器 ≡ コンテナ : container ポリゴン変数として定義し

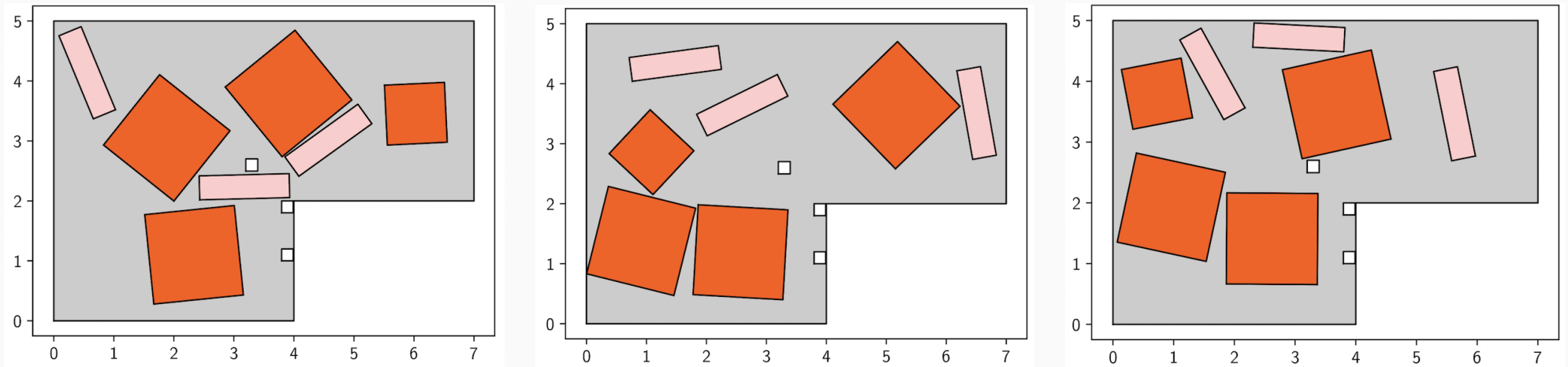
```
max_weight = 100.
container_shape = MultiPolygon([((0, 0), (0, 5), (7, 5), (7, 2), (4, 2), (4, 0)),
    [(3.2, 2.5), (3.2, 2.7), (3.4, 2.7), (3.4, 2.5)),
    ((3.8, 1.8), (3.8, 2.0), (3.99, 2.0), (3.99, 1.8)),
    ((3.8, 1.0), (3.8, 1.2), (3.99, 1.2), (3.99, 1.0))]]])
```

当該 容器 ≡ コンテナ に配置する 製品 : 機材を アイテム : items ポリゴン変数として定義した

```
items = [Item(Polygon([(0, 0), (0, 1.5), (1.5, 1.5), (1.5, 0)]), 10., 10.),
    Item(Polygon([(0, 0), (0, 1.5), (1.5, 1.5), (1.5, 0)]), 10., 10.),
    Item(Polygon([(0, 0), (0, 1.5), (1.5, 1.5), (1.5, 0)]), 10., 10.),
    Item(Polygon([(0, 0), (0, 1.), (1., 1.), (1., 0)]), 5., 5.),
    Item(Polygon([(0, 0), (0, 0.4), (1.5, 0.4), (1.5, 0)]), 8., 7.),
    Item(Polygon([(0, 0), (0, 0.4), (1.5, 0.4), (1.5, 0)]), 8., 7.),
    Item(Polygon([(0, 0), (0, 0.4), (1.5, 0.4), (1.5, 0)]), 8., 7.),
]
```



そして コンテナの最大重量制約を 十分に全アイテム容量を含めることができる重量に設定し 幾何学的な重複が発生しないような 配置を 遺伝的アルゴリズムにより 3パターン提供する



ポリゴンの回転角度に制約を設けることによって より実際のソリューションに対し 最適化が可能である

本稿は github にて MITライセンスで 公開されている Albert Espín Román 氏 ・ スペイン ユニバーシタット ・ ポリテクニカ ・ デ ・ カタルーニャ 大学(Universitat Politècnica de Catalunya) の修士論文で報告されている パッキング問題と ナップサック問題 の 複合アルゴリズムをベースとしたgithub.com/dsugisawa-mixi/knapsack-packing

2. はじめに

本プロジェクトは 現状の業務システムにおける 1 種の図形を自動配置するサービスに対する 機能改善のためのソリューションであると 報告を受けている

首題の一つは 設置不可エリアを回避して 機材を自動で配置する候補を 3 パターンほど 出力することである

そして 首題の二つ目は Google マップ上に配置すべきクレーンの設置候補場所を レコメンドする仕組みである

2.1. 首題 1 : 設置不可エリアを回避して 機材を自動で配置

首題 1 については 遺伝的アルゴリズムによる 2 次元ナップサップ/パッキング にて 概ね実現される

2.2. 首題2 : 施行場所クレーン設置候補提案

首題 2 は 首題 1 を拡張した アルゴリズムが必要である, 最終出力では Google マップ上に配置すべきクレーンの設置候補場所を レコメンド とある, 以降 首題 2 について考察する

まず, 入力データとして 以下が提示されている

- 道路幅
- 降ろす機材の重さ
- 降ろす機材の配置の高さ
- クレーン設置候補からの距離

このとき 暗黙的に以下が入力値であることを前提として考察をすすめる

道路幅が計算可能であり かつ 緯度, 経度, 高さ制限 が含まれる ポリゴンデータ

一般的な 3D パッキング問題では 機材を Z 軸に重ねることができるが 首題 2 の場合 機材をかさねることはできないと仮定できる

つまり 首題 2 は 拡張 2D パッキング問題であり, アルゴリズムの アイテム 配置処理において 高さ制限と 当該ポイントの半径 r 範囲の 重さ制限, そして クレーン設置候補からの距離を パラメータとすることによって 拡張 2D パッキング問題に収束することができる

これらのことから 当該プロジェクトを 推進する場合 実業務から 以下のパラメータを算出することによって 首題2のソリューションは実装設計可能であると 考えられる

- 緯度経度毎の 高さ制限値
- 緯度経度毎の 重さ制限値
- クレーン設置候補からの距離制限値

3. アルゴリズム

$$r = \text{RetryCount} \equiv 10$$

$$\text{SelectedPlacements} = \max_{i=1}^r (\text{EvolutionaryPlacement}(i))$$

本稿は アルゴリズムの妥当性を 考察するものではないため 簡略な記述にとどめる, 当該遺伝的アルゴリズムを シンプルに記述すると 幾何学的に 重ならないように アイテムを配置してみた結果 バリユーが 最大なものを選択するものである この時施行回数の中で 過去試行時の状態によって この配置のまま 処理を進めるか どうかを選択することで 計算回数を少なくなるように調整することを 遺伝的アルゴリズムと呼称される

4. まとめ

以上 本稿にて 与えられた 首題1: 設置不可エリアを回避して 機材を自動で配置, 首題2: 施行場所クレーン設置候補提案 についてのプレ実装設計 および 特に 首題2 についての 実装可能性を示した

そのうえで 緯度経度毎の 高さ制限, 重さ制限 のパラメータ定義は 実ソリューションにおける 定義として 法令, および 業界慣習をふまえ ソースとして 比較的明示的になっていないことが 想定される, よって 本ソリューションで 重要なのは 緯度経度毎の 高さ制限, 重さ制限 のパラメータ定義 であると考えている

5. 補遺

本稿では アルゴリズム, パラメータの妥当性に関する 考察・検証は実施せず 最終出力が どのようになり, そして システム更改が可能か, 否かについて 記述するものとした
アルゴリズムの詳細については 小職が参考とした github リポジトリの Albert Espín Román 氏 による[修士論文](#) を参照されたい