

1

2

PROYECTO FINAL

3

INGENIERÍA INFORMÁTICA - ITBA

4

5

SIMULACIÓN Y ANIMACIÓN BIOMECÁNICA DE UN HUMANOIDE

6

7

Alumnos:

8

Enzo Altamiranda Graterol

9

ealtamir@itba.edu.ar

10

Teresa Fontanella De Santis

11

tfontane@itba.edu.ar

12

Tomás Mehdi

13

tmehd@itba.edu.ar

14

Tutor:

15

Dr. Daniel Ricardo Parisi

16

Instituto Tecnológico de Buenos Aires - ITBA

17

Departamento de Ingeniería Informática

18

Marzo 2016

Índice

19

| | | |
|----|---|----|
| 20 | Resumen | 4 |
| 21 | 1 Introducción | 4 |
| 22 | 2 Herramientas | 5 |
| 23 | 2.1 Motor físico | 5 |
| 24 | 2.1.1 Funcionamiento | 5 |
| 25 | 2.1.2 Modelo de fricción y su verificación | 5 |
| 26 | 2.1.2.1 Verificación del coeficiente de fricción | 6 |
| 27 | 2.1.2.2 Verificación del coeficiente de restitución | 10 |
| 28 | 2.1.3 Ventajas | 11 |
| 29 | 2.1.4 Desventajas | 11 |
| 30 | 2.2 Librería de algoritmos genéticos | 12 |
| 31 | 2.3 Código fuente | 12 |
| 32 | 3 Modelo utilizado | 12 |
| 33 | 3.1 Composición física del humanoide | 12 |
| 34 | 3.2 Articulaciones | 13 |
| 35 | 4 Actuadores | 14 |
| 36 | 4.1 Genérico | 14 |
| 37 | 4.2 Fourier de orden 2 | 14 |
| 38 | 4.3 Fourier de orden 9 | 15 |
| 39 | 4.4 Coseno doble frecuencia | 15 |
| 40 | 5 Condiciones iniciales y de contorno | 15 |
| 41 | 5.1 Función partida | 15 |
| 42 | 5.2 Fase sincronizada | 16 |
| 43 | 6 Algoritmo genético | 16 |
| 44 | 6.1 Individuo | 16 |
| 45 | 6.1.1 Parámetros | 16 |
| 46 | 6.1.2 Valores | 16 |
| 47 | 6.1.3 Implementación de individuos | 17 |
| 48 | 6.1.4 Constitución del cromosoma | 17 |
| 49 | 6.2 Fitness | 18 |
| 50 | 6.2.1 Altura | 18 |
| 51 | 6.2.2 Velocidad | 19 |
| 52 | 6.2.3 Dirección | 19 |
| 53 | 6.2.4 Simetría | 19 |
| 54 | 6.2.5 Pies abajo | 20 |
| 55 | 6.3 Parámetros del algoritmo | 20 |
| 56 | 6.3.1 Métodos de selección | 20 |
| 57 | 6.3.2 Métodos de cruce | 20 |
| 58 | 6.3.3 Mutación | 20 |

| | | | |
|----|--------------------|---|-----------|
| 59 | 6.3.4 | Otros parámetros | 20 |
| 60 | 7 | Resultados obtenidos | 21 |
| 61 | 7.1 | Evolución del <i>fitness</i> según tipo de individuos | 21 |
| 62 | 7.2 | Velocidad según tipo de individuos | 21 |
| 63 | 7.3 | Altura según tipo de individuos | 22 |
| 64 | 7.4 | Comparación de tipo de individuos | 23 |
| 65 | 7.5 | Video | 23 |
| 66 | 8 | Conclusiones | 23 |
| 67 | Referencias | | 24 |

68

Resumen

69

70 Este proyecto tiene como objetivo crear una simulación y animación de un humano
71 virtual, con las siguientes propiedades:

- 72 – Biomecánica: que tanto su estructura (peso, altura y posición de cada una de sus
73 partes) como su interacción con el entorno, respondan a comportamientos físicos
74 reales y exactos.
- 75 – Inteligencia artificial: que aprenda a caminar por sí mismo, utilizando para ello
76 métodos de *soft computing* como algoritmos genéticos.

77 1. Introducción

78 Siempre ha sido de interés la simulación biomecánica de seres vivos, especialmente en las
79 ciencias naturales (zoológia, medicina, etc.).

80 Ahora bien, últimamente se ha incrementado el interés en otras áreas de aplicación, como los vi-
81 deojuegos (creación de personajes con reacciones más reales), y la ingeniería (verbigracia: diseño
82 de espacios cerrados, con mayores medidas de seguridad).

83 Una característica muy importante de este trabajo es que el humanoide no es fruto de una anima-
84 ción, sino un objeto compuesto de segmentos físicos, que interactúan entre sí y con el entorno,
85 por medio de las leyes físicas; agregando así realismo a la situación simulada. La otra propiedad
86 es que el bípedo aprenda por sí solo a caminar en línea recta, sin tener en su trayectoria ningún
87 obstáculo.

88 Este problema se puede abordar de diversas maneras, involucrando: redes neuronales¹, sistemas
89 de control² (*passive walkers*³)[1], algoritmos genéticos⁴[2], entre otras. Pero varios de ellos impli-
90 can modelos teóricos complejos de humanoide (considerando músculos con distintos materiales,
91 etc.).

92 En este proyecto se buscó aplicar algoritmos genéticos, y lograr la caminata usando un modelo
93 de humanoide basado en un conjunto de segmentos (cuerpos rígidos), unidos entre sí por articu-
94 laciones, cuyo desplazamiento depende de torques aplicados a dichos cuerpos, y sus parámetros
95 se ajustan a partir de la evolución del algoritmo.

96 El presente informe, describe y analiza pormenorizadamente: en la sección 2, las herramientas
97 aplicadas; en la 3, el modelo del humanoide utilizado; en la 4 y 5, los diferentes tipos de actuado-
98 res y funciones de partida y contorno; en la 6, el algoritmo genético; y en la 7 y 8, los resultados
99 obtenidos con sus respectivas conclusiones.

¹Una red neuronal es un paradigma de aprendizaje automático. Se trata de un sistema de interconexión de neuronas que colaboran entre sí, para producir un estímulo de salida. Dada una entrada del sistema, se produce una salida, originada por varias transformaciones intermedias.

²Un sistema de control es un dispositivo (o conjunto de) que maneja, dirige o regula el comportamiento de otros dispositivos o sistemas, para minimizar los fallos y obtener los resultados deseados.

³Un *passive walker* utiliza el movimiento natural (*swinging*) de las piernas para ahorrar energía usada por motores. Para caminar, calcula la posición de ciertos puntos (las articulaciones, mayormente).

⁴Los algoritmos genéticos son métodos adaptativos, que pueden ser utilizados para resolver problemas de búsqueda y optimización. Están basados en la teoría de la selección natural, planteada por Charles Robert Darwin en 1859.

¹⁰⁰ 2. Herramientas

¹⁰¹ 2.1. Motor físico

¹⁰² Se llama motor físico o *physics engine* a un “*software* capaz de realizar simulaciones de
¹⁰³ ciertos sistemas físicos, como la dinámica del cuerpo rígido, el movimiento de un fluido y la
¹⁰⁴ elasticidad”[3].

¹⁰⁵ Actualmente, existen muchos motores físicos: ya sea de código propietario (*PhysX*, *Havok*), como
¹⁰⁶ *open-source* (*Bullet Physics*, *Box2D*, *Newton*, *OGRE*). Considerando análisis relacionados [4][5],
¹⁰⁷ y el hecho de que el espacio simulado fuese en 3D, se decidió que *Bullet Physics*[6] es el más
¹⁰⁸ idóneo. Está implementado en C++ y ha sido utilizado en varios juegos (*Grand Theft Auto IV*
¹⁰⁹ y *V*, etc); en los efectos especiales de películas (*Hancock*, *Bolt*, etc.); y proyectos científicos, como
¹¹⁰ la herramienta *open-source Tensegrity Robotics Toolkit* de la NASA⁵; entre otros.

¹¹¹ Si bien (como se verá más adelante) *Bullet* tiene problemas asociados con el coeficiente de restitu-
¹¹² ción, posee una muy buena *performance* en la detección de colisiones, la dinámica y la resolución
¹¹³ de *constraints*. Esto se debe, en parte, a diferentes algoritmos iterativos de orden lineal (donde
¹¹⁴ el más importante es *Sequential Impulse*), de *caching* y también a la utilización de un modelo
¹¹⁵ de fricción de Coulomb aproximado [7]. Además, el motor físico brinda la posibilidad de regular
¹¹⁶ la precisión requerida en estos cálculos (sin olvidar que, con iguales recursos, a mayor precisión,
¹¹⁷ mayor capacidad de cómputo requerida y, ergo, mayor tiempo). Dado que la construcción del hu-
¹¹⁸ manoide implica definir características y restricciones de movimiento de cada una de sus partes,
¹¹⁹ lo antes mencionado fue crucial para la elección de *Bullet Physics* en este proyecto.

¹²⁰ 2.1.1. Funcionamiento

¹²¹ El motor físico se encarga de la simulación de cuerpos rígidos y la interacción entre los mismos.
¹²² En particular debe calcular el resultado de colisiones, arreglar el solapamiento de los cuerpos en
¹²³ el espacio de simulación, estimar las fuerzas producidas debido a la fricción, y mantener el
¹²⁴ cumplimiento de restricciones que puedan existir entre los cuerpos (por ejemplo, un vínculo para
¹²⁵ formar una articulación). Para lograrlo, *Bullet* modela, a partir de un conjunto de ecuaciones,
¹²⁶ las distintas restricciones que deben ser respetadas.

¹²⁷ Estos modelos reciben como dato la velocidad lineal y angular de cada objeto, y las fuerzas
¹²⁸ que actúan sobre los mismos. Dada esta información, se resuelve el sistema de ecuaciones, cuya
¹²⁹ solución representa las magnitudes de las fuerzas a accionar sobre el mismo, a fin de satisfacer
¹³⁰ todas las restricciones. Para encontrar esta solución, entran en juego los distintos métodos de
¹³¹ complejidad lineal mencionados en la subsección anterior.

¹³² Este procedimiento, se lleva a cabo en cada *timestep* de la simulación; donde un *timestep* es el
¹³³ intervalo de tiempo que transcurre entre un cálculo de magnitudes y otro. Mientras menor sea
¹³⁴ el *timestep*, el simulador será más preciso pero también consumirá más tiempo de cómputo.

¹³⁵ 2.1.2. Modelo de fricción y su verificación

¹³⁶ Hay reglas físicas relacionadas con el entorno y que son muy importantes para la caminata:
¹³⁷ el modelo de fricción, con sus respectivos coeficientes de fricción y restitución.
¹³⁸ En base a los modelos físico-matemáticos que representan a cada uno de los dos fenómenos en
¹³⁹ cuestión (y que se explicarán a continuación), y pensando en posibles futuras simulaciones de

⁵<http://bulletphysics.org/Bullet/phpBB3/viewtopic.php?f=17&t=9978>

140 varios humanoides chocando e interactuando entre sí; se llevaron a cabo dos ensayos para verificar
 141 el funcionamiento del simulador físico *Bullet*.

142 2.1.2.1. Verificación del coeficiente de fricción

143 Para determinar el modelo utilizado por *Bullet* para simular las fuerzas resultantes sobre un
 144 cuerpo por acción de la fricción, se simuló un cubo, de $m_{cube} = 1kg$ y $l_{cube} = 1m$, que tiene una
 145 velocidad inicial constante (v_i) en el eje horizontal, que gradualmente se detiene por acción de
 146 la fricción, hasta llegar al reposo (Fig. 1).

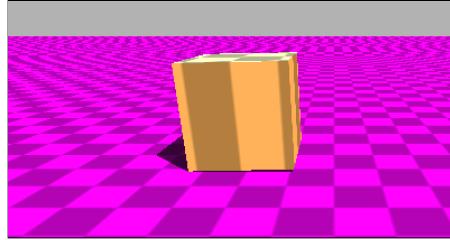


Figura 1: Visualización del sistema del cubo

147 Para esta prueba se utilizó el modelo matemático que representa la posición del cuerpo en el eje
 148 horizontal en función del tiempo t , representado por la siguiente ecuación:

$$x(t) = x_i + v_i t + \frac{1}{2} a t^2 \quad (1)$$

149 En este caso, el cuerpo empieza su movimiento en el origen, por lo tanto la posición inicial (x_i)
 150 es cero. v_i es la velocidad inicial, y a , la aceleración. Debido a la fricción entre el cuerpo y el
 151 suelo, se genera una fuerza de rozamiento \mathbf{F}_{μ_d} ⁶ (ec. (2)) en la misma dirección que la velocidad
 152 del sólido y en sentido contrario.

$$-\mathbf{F}_{\mu_d} = \mu_d \mathbf{F}_N \quad (2)$$

153 donde $\mathbf{F}_N = mg$ es la fuerza normal que actúa sobre la caja de masa m por acción de la gravedad
 154 $g = 10 \frac{m}{s^2}$, y μ_d es el coeficiente de fricción dinámico.

155

156 Finalmente, se obtiene la aceleración:

$$a = \frac{\mathbf{F}_{\mu_d}}{m} = \frac{-\mu_d \mathbf{F}_N}{m} = \frac{-\mu_d mg}{m} = -\mu_d g \quad (3)$$

157 Considerando las ec. (1) y (3), se puede obtener el modelo matemático que predice el movimiento
 158 de la caja:

$$x(t) = x_i + v_i t - \frac{1}{2} \mu_d g t^2 \quad (4)$$

159 El intervalo de tiempo físico (o *timestep*) utilizado es $\Delta t = \frac{1}{60}s$. El *timestep* de animación (es
 160 decir, cada cuánto tiempo se guardan en un archivo los datos logrados) es $\Delta t' = 0.1$ y el tiempo
 161 de simulación es de $s = 100\Delta t$.

162 Seguidamente, se muestran los gráficos obtenidos al correr los experimentos numéricos con los
 163 siguientes valores: $v_i = \{1, 3 \text{ y } 10\} \frac{m}{s}$ y $\mu_d = \{0.25, 0.50 \text{ y } 0.75\}$. Se compara la distancia en el
 164 eje Z de la caja en Bullet, con su distancia en el mismo eje según la ec. (4).

⁶En las ecuaciones, los vectores se escriben en negrita.



Figura 2: Resultados logrados de simular el sistema descripto en Fig. 1, usando $v_i = 10 \frac{m}{s}$ y:
 (a) $\mu_d = 0.25$, (b) $\mu_d = 0.50$, y (c) $\mu_d = 0.75$



Figura 3: Resultados logrados de simular el sistema descripto en Fig. 1, usando $v_i = 3 \frac{m}{s}$ y:
 (a) $\mu_d = 0.25$, (b) $\mu_d = 0.50$, y (c) $\mu_d = 0.75$

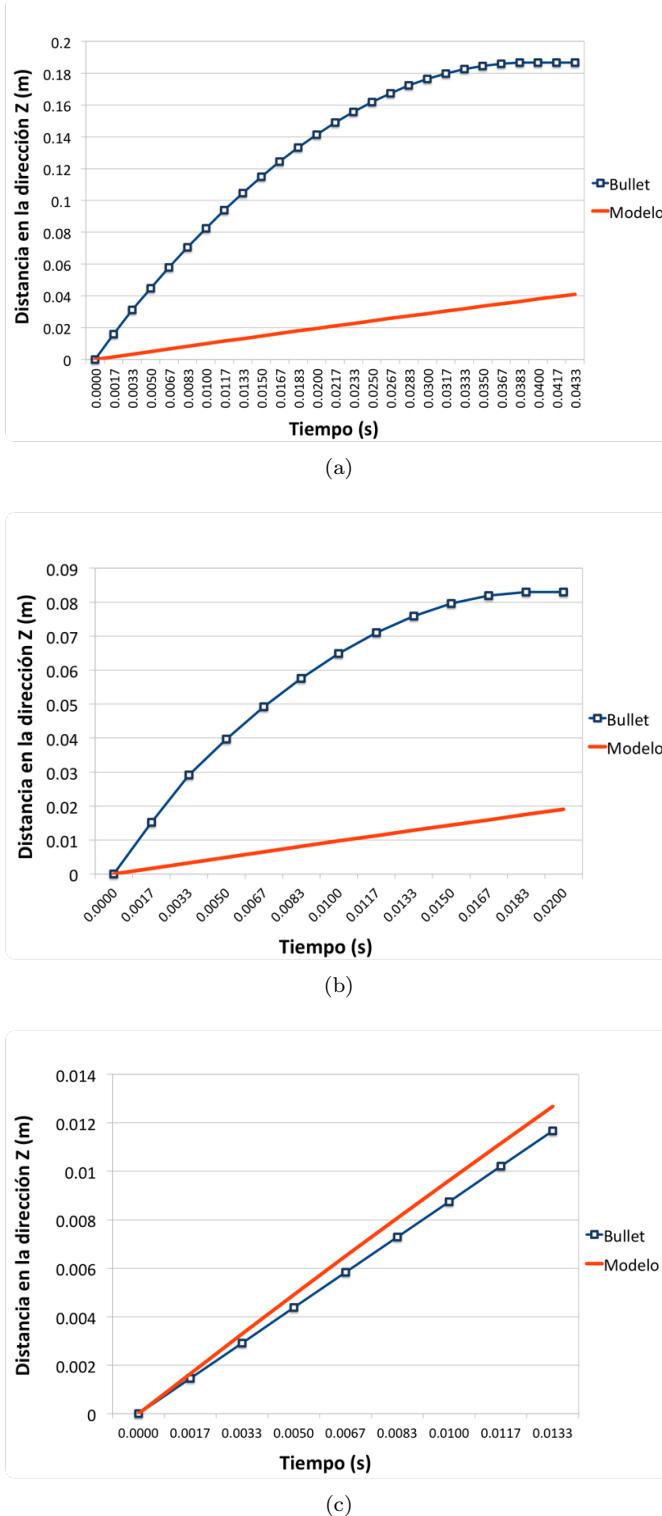


Figura 4: Resultados logrados de simular el sistema descripto en Fig. 1, usando $v_i = 1 \frac{m}{s}$ y:

(a) $\mu_d = 0.25$, (b) $\mu_d = 0.50$, y (c) $\mu_d = 0.75$

Las Fig. 2 y 3 demuestran que los resultados de las pruebas fueron favorables. Los valores obtenidos a partir de la simulación se corresponden (en mayor o menor medida) con los alcanzados a partir del modelo matemático. Esto es un indicador de que *Bullet* debe estar usando dichos modelos para ejecutar las simulaciones. Vale observar que, cuanto mayor es la velocidad inicial

(v_i), mayor es la similitud entre los dos casos.

No obstante, los gráficos que corresponden a la Fig. 4, presentan una discrepancia mayor entre la simulación y el modelo. Este hecho puede deberse al mecanismo utilizado por *Bullet* para resolver la fricción de un cuerpo a velocidades muy bajas.

2.1.2.2. Verificación del coeficiente de restitución

El segundo ensayo simula una esfera a una altura determinada sobre el suelo, que tiene una velocidad inicial (v_i) en el eje perpendicular al piso, y que eventualmente colisiona contra el mismo. Se desea comprobar que, la colisión entre el cuerpo y el suelo respete que la velocidad final (v_f) de la esfera después del choque, sea proporcional a su coeficiente de restitución (e) dado por la ecuación:

$$e = \frac{v_f}{v_i} \quad (5)$$

Para efectuar la colisión con el suelo, se empleó una esfera sólida ubicada a 4 metros del suelo,

cuya masa y radio son $m_{sphere} = 1 \text{ kg}$ y $r_{sphere} = 1 \text{ m}$, respectivamente (Fig. 5). A la esfera se le asigna, además, un coeficiente de restitución determinado.

Se eligió un ambiente sin gravedad ($g = 0 \frac{\text{m}}{\text{s}^2}$). De esta forma, se podrá tener en cuenta sólo la velocidad inicial (v_i) y la velocidad final (v_f) para el cálculo del coeficiente de restitución (e) (ver ec. (5)).

El intervalo de tiempo físico (o *timestep*) utilizado es $\Delta t = 0.001 \text{ s}$. El *timestep* de animación (es decir, cada cuánto tiempo se guardan en un archivo los datos logrados) es $\Delta t' = 0.1$ y el tiempo de simulación es de $s = 100\Delta t$. El coeficiente de fricción es $\mu = 0.75$.

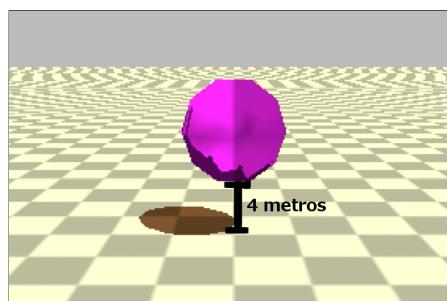


Figura 5: Visualización del sistema de la esfera

El ensayo tiene como parámetros de entrada: v_i (velocidad inicial) y e_{sim} (coeficiente de restitución esperado). Por otro lado, se obtiene v_f (velocidad de la esfera al finalizar la simulación); y luego se calculan e_{medida} (coeficiente de restitución obtenido a partir de la ec. (5)) y ϵ_{rel} , que es el error relativo entre los coeficientes e_{sim} y e_{medida} , calculado de la siguiente manera:

$$\epsilon_{rel} = \frac{e_{sim} - e_{medida}}{e_{sim}} \quad (6)$$

En la Tabla 1 se puede observar lo arrojado por los experimentos numéricos que se efectuaron; usando: $v_i = \{-0.5, -3.5, -4, -5\} \frac{\text{m}}{\text{s}}$ y $e_{sim} = \{0.2, 0.5, 0.8\}$.

| v_i | e_{sim} | v_f | e_{medida} | ϵ_{rel} |
|--------------------|-----------|------------------------|--------------|------------------|
| $-0.5 \frac{m}{s}$ | 0.2 | $0.000249 \frac{m}{s}$ | 0.000498 | 0.997 |
| | 0.5 | $0.000219 \frac{m}{s}$ | 0.000438 | 0.999 |
| | 0.8 | $0.001037 \frac{m}{s}$ | 0.002074 | 0.997 |
| $-3.5 \frac{m}{s}$ | 0.2 | $0.000057 \frac{m}{s}$ | 0 | 1 |
| | 0.5 | $0.000018 \frac{m}{s}$ | 0 | 1 |
| | 0.8 | $0.3 \frac{m}{s}$ | 0.0857 | 0.893 |
| $-4 \frac{m}{s}$ | 0.2 | $0.000473 \frac{m}{s}$ | 0.00012 | 1 |
| | 0.5 | $0.000424 \frac{m}{s}$ | 0.00011 | 1 |
| | 0.8 | $1.23 \frac{m}{s}$ | 0.3 | 0.625 |
| $-5 \frac{m}{s}$ | 0.2 | $1 \frac{m}{s}$ | 0.2 | 0 |
| | 0.5 | $2.5 \frac{m}{s}$ | 0.5 | 0 |
| | 0.8 | $4 \frac{m}{s}$ | 0.8 | 0 |
| $-10 \frac{m}{s}$ | 0.2 | $2 \frac{m}{s}$ | 0.2 | 0 |
| | 0.5 | $5 \frac{m}{s}$ | 0.5 | 0 |
| | 0.8 | $8 \frac{m}{s}$ | 0.8 | 0 |

Tabla 1: Coeficientes de restitución obtenidos (e_{medida}) de simular el sistema descripto en Fig. 5

197 Los resultados exponen una limitación del motor físico: no representa correctamente las colisiones
 198 elásticas entre esferas y cuerpos rígidos, que ocurren a velocidades bajas. Esto queda en evidencia
 199 en la Tabla 1. En cada una de ellas el error fue de casi 1. La razón por la que ocurre este hecho
 200 se debe a que *Bullet* utiliza un algoritmo de colisión que frena la velocidad de un objeto que está
 201 a punto de colisionar. Haciendo esto puede evitar que los sólidos se traspasen y de esta forma se
 202 pueden realizar cálculos de fuerza más precisos.

203 En el caso de los ensayos, las esferas poseen una velocidad muy baja, cuando están a punto de
 204 colisionar *Bullet* reduce aún más esta velocidad y eventualmente quedan con una velocidad tan
 205 baja que al chocar contra el suelo se aplica el efecto restitutivo a esta velocidad casi nula y se
 206 resuelve que la esfera debe quedar en reposo, cuando en realidad debería poseer una velocidad
 207 baja, pero no despreciable.

208 2.1.3. Ventajas

209 Las ventajas del motor físico son:

- 210 – Código abierto: mayor conocimiento sobre las fórmulas y métodos implementados en el motor.
 211 – Soporte de la comunidad científica.
 212 – Licencia libre.

213 2.1.4. Desventajas

214 Como toda herramienta, *Bullet* tiene aspectos negativos, entre los que se encuentran:

- 215 – Documentación poco clara y desordenada.
 216 – Debido a que la física se aproxima usando métodos numéricos que contienen error, las simu-
 217 laciones son no determinísticas.

- 218 – Utilizar una librería gráfica (como *OpenGL*) acoplada a una simulación de *Bullet* puede
219 producir resultados distintos, que si se usa un programa de visualización externo (como
220 OVITO).

221 **2.2. Librería de algoritmos genéticos**

222 Se utilizó la conocida librería de algoritmos genéticos para C++ GaLib, desarrollada por
223 Matthew Wall del MIT [8].

224 Ofrece funcionalidades como: programación paralela, diversos métodos de selección (*elite*, *rou-*
225 *lette*), estrategias de reemplazo (de padres, aleatorio, del peor), entre otras.

226 **2.3. Código fuente**

227 Al estar *Bullet* implementado en C++, el código fuente también está desarrollado en ese
228 lenguaje. En *Bullet*, se define un *World* (o mundo físico) en donde se puede insertar, entre otras
229 cosas, cuerpos rígidos. En este caso en particular, el mundo consta de un plano (el suelo) y el
230 humanoide encima (compuesto por cuerpos rígidos y otros elementos físicos).

231 El *software* creado incluye: creación del humanoide, siendo éste capaz de desplazarse por medio
232 de actuadores (que se verán en la Sección 4); el desarrollo del algoritmo genético (definición
233 de los individuos, función de *fitness*, métodos de selección, etc.); visualización gráfica del mejor
234 humanoide logrado por el algoritmo genético; y la posibilidad de realizar gráficos referidos a la
235 evolución del algoritmo genético (*fitness* por cada generación, etc.).

236 Se acompañan a esta presentación: el código fuente y el manual de instalación y uso.

237 **3. Modelo utilizado**

238 Dentro de los diversos modelos existentes ([1][2]), en este trabajo se procuró utilizar uno que
239 fuera sencillo pero representativo a la vez.

240 Se modela al cuerpo humano, con el motor *Bullet Physics*, como un conjunto de segmentos unidos
241 entre sí por articulaciones. A cada uno de ellos se les aplica un torque en el centro de masa de
242 cada segmento (denominado actuador). Que la caminata se produzca o no, depende del tipo
243 de actuador empleado (la función utilizada para el torque), y de sus parámetros. El objetivo es
244 encontrar dichos parámetros. Para eso se usan los algoritmos genéticos, un método de inteligencia
245 artificial. De este modo se obtiene, de forma análoga a la selección natural, los individuos que
246 mejor se adapten a la caminata. Tanto los actuadores como el algoritmo genético se explicarán
247 más adelante.

248 **3.1. Composición física del humanoide**

249 Como ya se expresó, el humanoide fue modelado en *Bullet* como un conjunto de segmentos
250 (cuerpos rígidos), unidos entre sí por articulaciones.

251 Se dividió al cuerpo humano en: cabeza, tronco, miembro superior (brazo, antebrazo y mano),
252 pelvis y miembro inferior (muslo, pierna y pie).

253 Para este proyecto, sólo se consideraron pelvis y miembro inferior (Fig. 6).

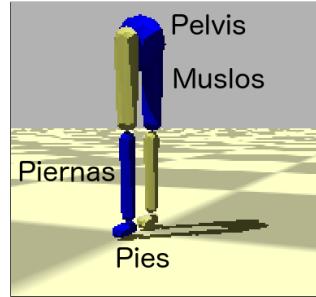


Figura 6: Segmentos del humanoide

254 La Tabla 2 presenta la composición de cada uno de los segmentos del humano virtual, de acuerdo
255 a la biomecánica [9].

| Parte | Cantidad | Forma | Largo (en m) | Peso (en kg) | Uniones |
|------------------|----------|-----------------|--------------|--------------|-------------------|
| Pelvis | 1 | esférico | 0.08655 | 9.9718 | Cadera |
| Miembro inferior | Muslo | esfero-cilindro | 0.4015 | 10.3368 | Cadera y Rodilla |
| | Pierna | esfero-cilindro | 0.4015 | 3.1609 | Rodilla y Tobillo |
| | Pie | esfero-cilindro | - | 1.0001 | Tobillo |

Tabla 2: Composición de cada segmento del humanoide

3.2. Articulaciones

256 Para unir los distintos segmentos entre sí, se utilizaron articulaciones bisagra con 1 grado de
257 libertad, en el eje X, para que los segmentos puedan moverse en dos ejes: el Z, donde ocurre la
258 caminata, y el Y, perpendicular al piso (ver Fig. 7(a) y (b)).

259 A su vez, para cada caso en particular, se definieron cotas para los ángulos que pueden existir entre
260 los segmentos. Esto es muy importante, no sólo porque se adecúa a datos biológicos, sino porque,
261 de otro modo la caminata no podría lograrse: si los ángulos son demasiado altos, la caminata se
262 produce girando las piernas por encima de la pelvis; si por el contrario, son demasiado bajos, las
263 piernas van a estar muy rígidas, originando pocos pasos y muy cortos.

264 Asimismo, se le impide rotar a la pelvis, y se restringe la amplitud con la que puede moverse la
265 cadera (de $-\frac{\pi}{4}$ a $\frac{\pi}{4}$). Esto se realiza porque, en caso contrario, el bípedo necesitaría un sistema
266 de control para mantener el equilibrio, y eso excede el alcance de este trabajo.

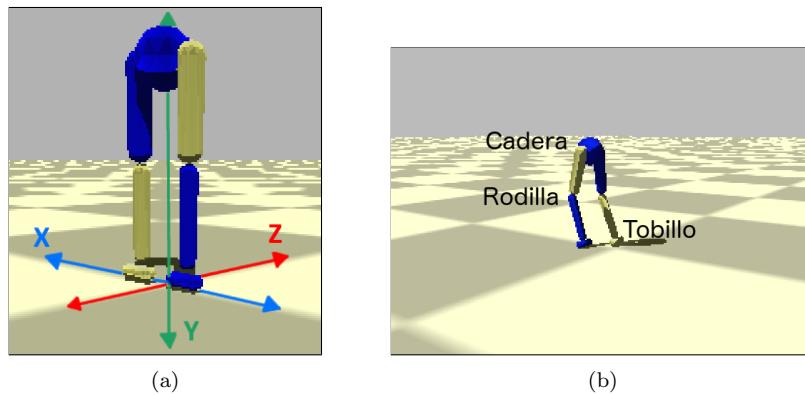


Figura 7: Humanoide diseñado: (a) ejes, y (b) articulaciones

268 4. Actuadores

269 A cada uno de los segmentos correspondientes al muslo y la pierna del bípedo, se le aplica
 270 un torque (o actuador) en el eje X (perpendicular a la trayectoria), como se ve en Fig 8. Así,
 271 pueden moverse para arriba o para abajo (con respecto a la articulación a la que pertenecen).

272 A fin de simplificar el modelo, el humanoide tiene el mismo tipo de actuador utilizado en todos
 273 los segmentos.

274 Es necesario aclarar que la caminata producida por el humanoide es plana (en 2D). Esto se debe
 275 a que la trayectoria pensada para el bípedo es una línea recta, y logrando que los segmentos se
 276 muevan en un solo eje es suficiente para cumplir con dicha trayectoria. También contribuye el
 277 hecho de que el torque se aplique en una sola dimensión. Por otra parte, los actuadores definidos
 278 a continuación son periódicos, y por eso no se pueden aplicar en el eje Z de los segmentos (se ne-
 279 cesitarían actuadores reactivos, para poder detectar cuando el humanoide se está cayendo, etc.).
 280 Para indicar el módulo de dicho torque, se diseñaron diferentes funciones (todas ellas periódicas),
 281 mencionadas en las subsecciones que siguen.

282

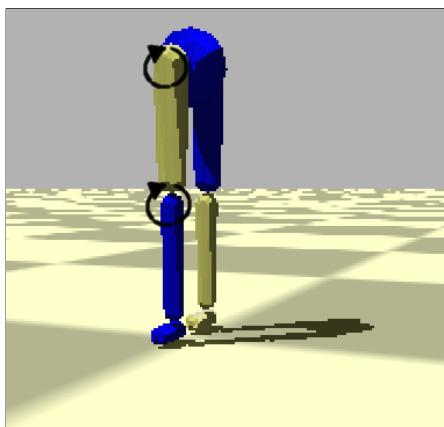


Figura 8: Aplicación de los actuadores en los segmentos del bípedo

283 4.1. Genérico

284 Es el actuador más sencillo, tanto matemática como computacionalmente.

$$f(t) = A_1 \sin(\omega_1 t + \phi) + A_2 \cos(\omega_2 t + \phi) + C \quad (7)$$

285 donde $f(t)$ es la función del actuador evaluada en el instante de tiempo t , A_1 y A_2 son amplitudes,
 286 ω_1 y ω_2 son frecuencias (en $\frac{1}{s}$), ϕ es la fase en radianes, y C es un término independiente.

287 La fase ϕ es la misma en el seno y en el coseno, para evitar que se formen otro tipo de funciones
 288 no cíclicas.

289 4.2. Fourier de orden 2

290 Este actuador utiliza una serie de Fourier de dos términos.

$$f(t) = A_1 \sin(\omega t + \phi) + B_1 \cos(\omega t + \phi) + A_2 \sin(2\omega t + \phi) + B_2 \cos(2\omega t + \phi) + C \quad (8)$$

291 donde A_1 , A_2 , B_1 y B_2 son amplitudes y ω es frecuencia (en $\frac{1}{s}$).

292 4.3. Fourier de orden 9

293 Es una extensión del actuador anterior, pero con 9 términos. Por ser de mayor grado, brinda
 294 una mayor precisión. Sin embargo, es más difícil de manejar computacionalmente; y, además,
 295 que sea más preciso no garantiza que con él se pueda lograr una buena caminata.

$$296 \quad f(t) = A_1 \sin(\omega t + \phi) + B_1 \cos(\omega t + \phi) + A_2 \sin(2\omega t + \phi) + B_2 \cos(2\omega t + \phi) \\ + A_3 \sin(3\omega t + \phi) + B_3 \cos(3\omega t + \phi) + A_4 \sin(4\omega t + \phi) + B_4 \cos(4\omega t + \phi) \\ + A_5 \sin(5\omega t + \phi) + B_5 \cos(5\omega t + \phi) + A_6 \sin(6\omega t + \phi) + B_6 \cos(6\omega t + \phi) \quad (9) \\ + A_7 \sin(7\omega t + \phi) + B_7 \cos(7\omega t + \phi) + A_8 \sin(8\omega t + \phi) + B_8 \cos(8\omega t + \phi) \\ + A_9 \sin(9\omega t + \phi) + B_9 \cos(9\omega t + \phi) + C$$

297 donde A_i y B_i con $1 \leq i \leq 9$ son amplitudes.

298 4.4. Coseno doble frecuencia

299 Basada en [10], esta función periódica utiliza medio ciclo de una función sinusoidal, y medio
 300 ciclo de otra (ambas pueden tener frecuencias distintas). Esto podría tener sentido porque en una
 301 caminata, un miembro inferior primero avanza hacia adelante y luego se extiende hacia atrás, y
 302 es razonable que esos dos movimientos se produzcan a frecuencias distintas.

303 La idea es lograr una función periódica a partir de una que no lo es (ya que t es lineal). Para
 304 eso, se utiliza $\psi(t)$ (ec. (10)) que aplica una transformación a los números reales, para que se
 305 encuentren dentro del rango del ciclo completo (con las dos frecuencias). ω es la frecuencia de
 306 $f(t)$ (ec. (12)), que utiliza medio ciclo con frecuencia ω_1 y medio ciclo con frecuencia ω_2 .

$$307 \quad \psi(t) = t + \phi - \left\lfloor \frac{t + \phi}{\pi/\omega_1 + \pi/\omega_2} \right\rfloor (\pi/\omega_1 + \pi/\omega_2) \quad \psi : \mathbb{R} \rightarrow \left[0, \frac{2\pi}{\omega} \right] \quad (10)$$

$$308 \quad \omega = \frac{2\omega_1\omega_2}{\omega_1 + \omega_2} \quad (11)$$

$$309 \quad 310 \quad f(t) = \begin{cases} A \cos(\omega_1 \psi(t)) + C & \text{si } \omega_1 \psi(t) < \pi \\ A \cos(\omega_2(\psi(t) - (\pi/\omega_1) + (\pi/\omega_2))) + C & \text{en otro caso} \end{cases} \quad (12)$$

311 5. Condiciones iniciales y de contorno

312 Como las funciones periódicas señaladas en los actuadores, no fueron suficientes para lograr
 313 la caminata, se le adosaron las funciones que se detallan seguidamente.

314 5.1. Función partida

315 El andar del humanoide es cíclico. Sin embargo, por la posición inicial del individuo, se requiere
 316 para el tiempo del primer paso, una función distinta a la del resto de la caminata. El tipo de
 317 función puede ser cualquiera de los actuadores vistos anteriormente (pero no necesariamente con
 318 los mismos valores de amplitud, frecuencia y fase asignados a las piernas). Empero, se utilizó la
 319 función vista en el actuador genérico.

³²⁰ Por otra parte, para simplificar el modelo, se decidió que el tiempo considerado para el primer
³²¹ paso sea fijo, y de 0.7 segundos. Dicho valor fue extraído de forma experimental.

³²² 5.2. Fase sincronizada

³²³ En una caminata, las piernas deben guardar simetría: mientras una va hacia adelante, la otra
³²⁴ va hacia atrás (y viceversa). Esto, de acuerdo con los actuadores definidos en la sección anterior,
³²⁵ implica que las funciones de movimiento de cada pierna estén desfasadas en medio ciclo ($\frac{\pi}{2}$):

$$f_i(t) = f(t) \quad (13)$$

$$f_d(t) = f(t + \frac{\pi}{2}) \quad (14)$$

³²⁷ siendo $f(t)$ la función de movimiento (o actuador) en el momento t , y f_i y f_d las funciones de la
³²⁸ pierna izquierda y derecha, respectivamente.

³²⁹ 6. Algoritmo genético

³³⁰ 6.1. Individuo

³³¹ La información genética de cada individuo, está compuesta por dos partes: función partida
³³² (optativa) y los parámetros asociados a los actuadores (obligatorios).

³³³ 6.1.1. Parámetros

³³⁴ Tanto la función partida como los actuadores tienen como parámetros: amplitud (A o B);
³³⁵ fase (ϕ), que indica dónde comienza el paso y se mide en radianes; frecuencia (ω); y término
³³⁶ independiente (C).

³³⁷ 6.1.2. Valores

³³⁸ Cada uno de los segmentos tiene propiedades físicas distintas (masa, largo, etc.), razón por
³³⁹ la cual no necesariamente sus genes deban tener los mismos rangos de valores, tal como puede
³⁴⁰ apreciarse en las Tablas 3 y 4.

³⁴¹

| Segmento | Tipo de gen | Mínimo | Máximo |
|----------------|-----------------------|--------|--------|
| Muslo | Amplitud | -30 | 30 |
| Pierna | Amplitud | -60 | 60 |
| Muslo y Pierna | Frecuencia | 0.01 | 10 |
| Muslo y Pierna | Fase | $-\pi$ | π |
| Muslo y Pierna | Término independiente | -10 | 10 |

Tabla 3: Rango de valores que puede tomar cada gen, para la función partida

| Actuador | Segmento | Tipo de gen | Mínimo | Máximo |
|-------------------------|----------------|-----------------------|--------|--------|
| Genérico | Muslo | Amplitud | -30 | 30 |
| | Pierna | Amplitud | -60 | 60 |
| | Muslo y Pierna | Frecuencia | 0.01 | 10 |
| | Muslo y Pierna | Fase | $-\pi$ | π |
| | Muslo y Pierna | Término independiente | -10 | 10 |
| Fourier de orden 2 | Muslo | Amplitud | -60 | 60 |
| | Pierna | Amplitud | -30 | 30 |
| | Muslo y Pierna | Frecuencia | 0.01 | 10 |
| | Muslo y Pierna | Fase | $-\pi$ | π |
| | Muslo y Pierna | Término independiente | -10 | 10 |
| Fourier de orden 9 | Muslo y Pierna | Amplitud | -60 | 60 |
| | Muslo y Pierna | Frecuencia | 0.1 | 2 |
| | Muslo y Pierna | Fase | $-\pi$ | π |
| | Muslo y Pierna | Término independiente | -10 | 10 |
| Coseno doble frecuencia | Muslo | Amplitud | -50 | 50 |
| | Pierna | Amplitud | -30 | 30 |
| | Muslo y Pierna | Frecuencia | 0.01 | 5 |
| | Muslo y Pierna | Fase | $-\pi$ | π |
| | Muslo y Pierna | Término independiente | -30 | 30 |

Tabla 4: Rango de valores que puede tomar cada gen, según el tipo de actuador

³⁴² 6.1.3. Implementación de individuos

³⁴³ Para favorecer el análisis de las distintas características arriba indicadas, se implementaron
³⁴⁴ varios individuos, cada uno de ellos con propiedades distintas (Tabla 5).

| Individuos | Actuador | Función Partida | Fase Sincronizada |
|---------------|-------------------------|-----------------|-------------------|
| Tipo 1 | Genérico | No | Sí |
| Tipo 2 | Genérico | Sí | Sí |
| Tipo 3 | Fourier de orden 2 | Sí | Sí |
| Tipo 4 | Fourier de orden 9 | Sí | Sí |
| Tipo 5 | Coseno doble frecuencia | Sí | Sí |

Tabla 5: Tipo de individuos

³⁴⁵ 6.1.4. Constitución del cromosoma

³⁴⁶ Los distintos actuadores y la función partida tienen los parámetros presentados en la sección
³⁴⁷ 6.1.1. Sus respectivas cantidades pueden verse en la Tabla 6.

³⁴⁸ En la Tabla 7 se muestra la composición del cromosoma de cada individuo, que depende de
³⁴⁹ los actuadores y la función partida usados. En ella se puede observar cómo según el tipo de
³⁵⁰ individuo, varía la cantidad de genes, es decir, la longitud del cromosoma. Vale aclarar que la
³⁵¹ función partida se especifica para cada segmento (las dos piernas y los dos muslos); en cambio,
³⁵² para los actuadores, sólo se definen dos (uno para las piernas y otro para los muslos).

| Actuador | Parámetros | | | |
|-----------------|------------|------------|------|-----------------------|
| | Amplitud | Frecuencia | Fase | Término independiente |
| Genérico | 2 | 2 | 1 | 1 |
| | 4 | 1 | 1 | 1 |
| | 18 | 1 | 1 | 1 |
| | 1 | 2 | 1 | 1 |
| Función partida | 2 | 2 | 1 | 1 |

Tabla 6: Cantidad de parámetros según tipo de actuador y función partida

| Parámetros | Individuos | | | | |
|------------|------------|--------|--------|--------|--------|
| | Tipo 1 | Tipo 2 | Tipo 3 | Tipo 4 | Tipo 5 |
| Amplitud | 12 | 12 | 16 | 44 | 8 |
| | 2 | 6 | 6 | 6 | 8 |
| | 2 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| | 2 | 6 | 6 | 6 | 6 |
| Total | 18 | 30 | 34 | 62 | 28 |

Tabla 7: Cantidad de parámetros según tipo de individuos

6.2. Fitness

El papel de la función de *fitness* F en un algoritmo genético es evaluar qué tan bueno es un individuo. En este caso, está definida como un producto de cinco módulos o propiedades: altura (H), velocidad (V), dirección (D), simetría (S) y pies abajo (PA):

$$F = H * V * D * S * PA \quad (15)$$

Los cinco tienen la misma importancia y por eso, como se verá a continuación, están definidos de forma similar (con una función exponencial y pueden valer entre 0 y 1). Con todo esto, dado que el *fitness* está pensado como un producto, basta con que uno de los módulos sea muy chico para “anular” al individuo (es decir, otorgarle un valor que tiende a cero). Sin embargo, los diferentes módulos no son completamente independientes entre sí: por ejemplo, si la altura es demasiado baja, posiblemente la velocidad y la dirección no sean adecuadas.

363

6.2.1. Altura

365 Es un factor relacionado con la altura del individuo en toda la simulación, y se expresa:

$$H = \frac{\sum_{n=0}^T e^{-C(h_{t_n} - h_{t_0})^2}}{N} \quad (16)$$

367

368 donde t_0 es el tiempo inicial, t_T el tiempo final, h_{t_n} es la altura de la pelvis en el instante de 369 tiempo t_n , N la cantidad pasos de simulación y C una constante $C = 5$.

370 Se calcula a partir de la diferencia entre la altura en cada instante de la simulación, con su altura 371 inicial (la altura está definida como la posición de la pelvis en el eje Z). Cuanto mayor sea esa 372 diferencia, más rápido el individuo cae, y por eso este módulo tiende a cero. Por el contrario,

373 valdrá uno si la diferencia es ínfima (lo que significa que el humanoide mantiene su misma altura
 374 durante la caminata).

375

376 6.2.2. Velocidad

377 Indica qué tan cercana es la velocidad del individuo con respecto a una velocidad objetivo
 378 (en este caso, es de 1.2 m/h), y se expresa de la siguiente forma:

379

$$V = \frac{\sum_{n=0}^T e^{-C(v_{t_n} - V_O)^2}}{N} \quad (17)$$

380

381 donde t_0 es el tiempo inicial, t_T el tiempo final, v_{t_n} es la velocidad de la pelvis en el instante de
 382 tiempo t_n , y V_O la velocidad objetivo en el eje Z (el eje de la caminata).

383 Sigue una lógica y cálculo similares al factor de altura: a mayor discrepancia de la velocidad
 384 real del humanoide con V_O , menor (y más cercano a cero) es el valor arrojado por el módulo de
 385 velocidad.

386 6.2.3. Dirección

387 Señala qué tan similares son la dirección objetivo (un vector unitario, que en este caso se
 388 encuentra en el eje Z) y la dirección con la que camine el humanoide. Se calcula como sigue:

389

$$D = \frac{\sum_{n=0}^T e^{-C(\mathbf{v}_{t_n} \cdot \mathbf{V}_O - 1)^2}}{N} \quad (18)$$

390

391 donde t_0 es el tiempo inicial, t_T el tiempo final, \mathbf{v}_{t_n} el versor de la dirección del humanoide en
 392 el momento t_n y \mathbf{V}_O el versor de la dirección objetivo.

393 El producto escalar entre los versores responde a la Similitud Coseno: $\cos \theta = \frac{\mathbf{A} \cdot \mathbf{B}}{AB}$, donde \mathbf{A} y
 394 \mathbf{B} son vectores que no se encuentran normalizados, y θ es el ángulo formado entre ellos. Así, si
 395 $\cos \theta = 1$, significa que los vectores están paralelos entre sí (que es el efecto buscado en el caso
 396 de la dirección).

397 Al producto escalar se le resta 1, para que el módulo sea consistente con la función exponencial
 398 utilizada y que valga 1 cuando $\theta = 0$, y 0 cuando $\theta = \pi$. Cabe aclarar que se trata al ángulo en
 399 forma simétrica, ya que, por ejemplo $\cos(-\pi/6) = \cos(\pi/6)$.

400

401 6.2.4. Simetría

402 Este indicador marca qué tan equidistantes se encuentran los pies de la cadera, a lo largo de la
 403 caminata. Aplicando solamente los módulos antes mencionados, provocaba resultados en donde
 404 una pierna quedaba más distante de la pelvis que la otra, lo que producía que el humanoide se
 405 terminara arrastrando, posiblemente afectando a la velocidad.

406 Para mayor simplicidad, la simetría S se calculó a partir de los pies (y no de las piernas). Se
 407 tomaron en cuenta sólo los ejes X y Z, porque son los relacionados a la velocidad y a la dirección,
 408 respectivamente.

$$S = \frac{\sum_{n=0}^T \frac{1}{2}[e^{-C(lf_z + rf_z)^2} + e^{-C(lf_x + rf_x)^2}]}{N} \quad (19)$$

409

410 donde lf_x y lf_z es la distancia desde el pie izquierdo hasta la pelvis en los ejes X y Z, respectivamente; y en donde rf_x y rf_z es lo mismo, pero para el pie derecho.

412

413 6.2.5. Pies abajo

414 Con los módulos señalados anteriormente, se busca que el humanoide camine con una veloci-
 415 cidad y dirección determinadas, que no se caiga y que mantenga simetría mientras ejecuta sus
 416 movimientos. Pero, todo esto daría, en el mejor de los casos, una caminata estilo “estrella”.
 417 Sin embargo, una característica fundamental en una caminata normal es que las piernas (ergo,
 418 los pies también) no sobrepasen la cadera. Si bien ésta es una propiedad negativa (expresa lo que
 419 no debe tener una caminata), y se puede correr el riesgo de restringir demasiado, su ausencia da
 420 resultados peores.

$$PA = \frac{\sum_{n=0}^T \frac{1}{2}(\alpha[e^{-C(lf^2)} + e^{-C(rf^2)}])}{N} \quad (20)$$

421

422 donde lf y rf son las diferencias entre la posición inicial de los pies y la altura en el momento
 423 t_n de los pies izquierdo y derecho, respectivamente, y $\alpha = \max(\min(lf, rf) - hip, 0), 1$, siendo
 424 lf , rf y hip las alturas del pie izquierdo, pie derecho, y la cadera (es decir, vale 0 si la altura del
 425 pie izquierdo o derecho supera a la de la cadera, y 1 en otro caso).

426

427 6.3. Parámetros del algoritmo

428 6.3.1. Métodos de selección

429 De la vasta cantidad de métodos de selección que existen, se utilizaron: **Elite** (en donde
 430 se elige el individuo con mayor aptitud de la población); y **Roulette** (método estocástico, que
 431 selecciona un individuo de la población total al azar, con una probabilidad proporcional a su
 432 *fitness*).

433 6.3.2. Métodos de crusa

434 El método de crusa (*crossover*) utilizado es el siguiente: De dos individuos (los padres), se
 435 originan dos nuevos individuos (los hijos). Se toma cada uno de los genes de los padres y se elige,
 436 con una probabilidad uniforme, uno de ellos para un hijo y el otro para el otro hijo.
 437 La probabilidad de que este proceso ocurra es de 0.9.

438 6.3.3. Mutación

439 En el caso de la mutación, para cada gen del individuo, se decide con cierta probabilidad si
 440 se lo muta o no. En caso afirmativo, se cambia ese gen por un valor aleatorio (que esté dentro
 441 de su rango definido).

442 Dicha probabilidad de mutación es de 0.3.

443 6.3.4. Otros parámetros

444 En el algoritmo genético se utilizan 1000 generaciones, de 50 individuos cada una. Además,
 445 la simulación de cada individuo (necesaria para calcular el *fitness*) es de 4 segundos.

446 7. Resultados obtenidos

447 Considerando los individuos definidos en el punto 6.1.3, se realizaron pruebas, corriendo
 448 el algoritmo genético, y evaluando el resultado alcanzado posteriormente (ya sea numérica o
 449 gráficamente). A continuación se analizan distintos aspectos relevantes.

450 7.1. Evolución del *fitness* según tipo de individuos

451 Los individuos que usan actuadores de Fourier son los que producen *fitness* más bajos; el de
 452 orden 2 (individuo de tipo 3) se estanca a las pocas generaciones (al igual que el de tipo 1); el
 453 *fitness* del individuo con actuadores Fourier de orden 9 se “ameseta” progresivamente (después
 454 de 500 generaciones).

455 El individuo de tipo 1 es el individuo con *fitness* más alto, pero que se obtuvo a las pocas gene-
 456 raciones (es decir que es un máximo local). El individuo de tipo 2 (con actuadores genéricos y
 457 función partida) va aumentando su *fitness* progresivamente, aunque sin superar al de tipo 1.

458 Por otra parte, el individuo de tipo 5 (con actuadores coseno doble frecuencia), va mejorando su
 459 *fitness* paulatinamente, lo que impide estancarse en un máximo local. Además, tiene el segundo
 460 mejor *fitness*.

461 Puede notarse que los rangos manejados en la Fig. 9 casi alcanzan el 0.7 (y no a 1, su cota
 462 superior). Esto se debe a que la función de *fitness* está definida como un producto de ciertos
 463 módulos: suponiendo que cada uno de ellos estuviera al 92 %, se tendría $0.92^5 = 0.659$.

464

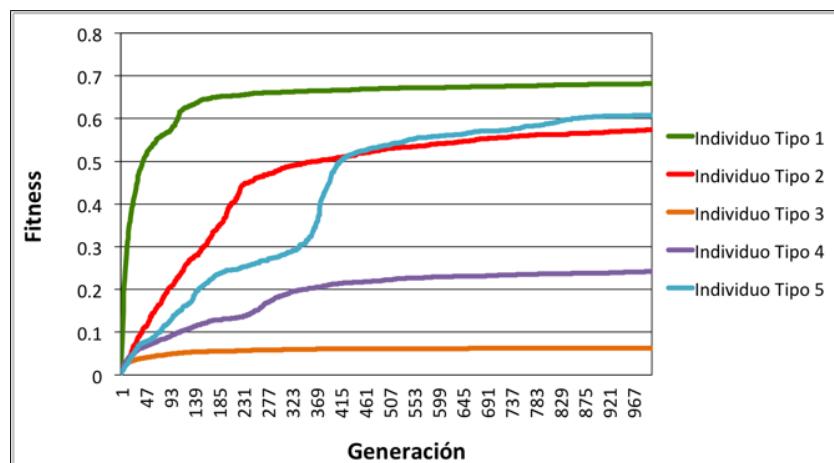


Figura 9: Evolución del *fitness* según tipo de individuos

465 7.2. Velocidad según tipo de individuos

466 A continuación, se muestra para cada individuo, su velocidad instantánea a lo largo del
 467 tiempo.

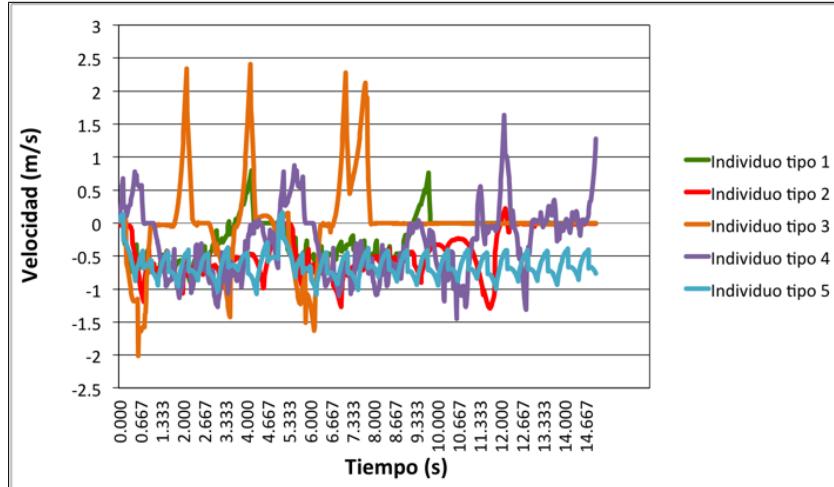


Figura 10: Velocidad según tipo de individuos

- 468 Como puede observarse en el caso de los individuos 3 y 4 (Fourier de orden 2 y 9, respectivamente),
 469 se producen picos altos y pronunciados en la velocidad. Eso repercute en que la velocidad media no
 470 sea $1.3 \frac{m}{s}$ (que es la velocidad objetivo), y ergo, en el módulo de velocidad del *fitness* (provocando
 471 que éste sea más bajo).
 472 En el individuo de tipo 1, también se producen picos un poco menos pronunciados, pero luego
 473 de los 10 segundos, no se registra ninguna velocidad. Eso sucede porque el humanoide queda
 474 suspendido cuando intenta caer hacia atrás.
 475 La velocidad del individuo de tipo 2 oscila de forma irregular, pero no tiene picos demasiado
 476 elevados.
 477 Por último, en el individuo de tipo 5, la velocidad oscila de forma cíclica, continuada y armoniosa
 478 (no hay picos altos).

479 7.3. Altura según tipo de individuos

- 480 Como puede identificarse en la Figura 11, la altura de los individuos es otra característica
 481 para diferenciarlos en su rendimiento.

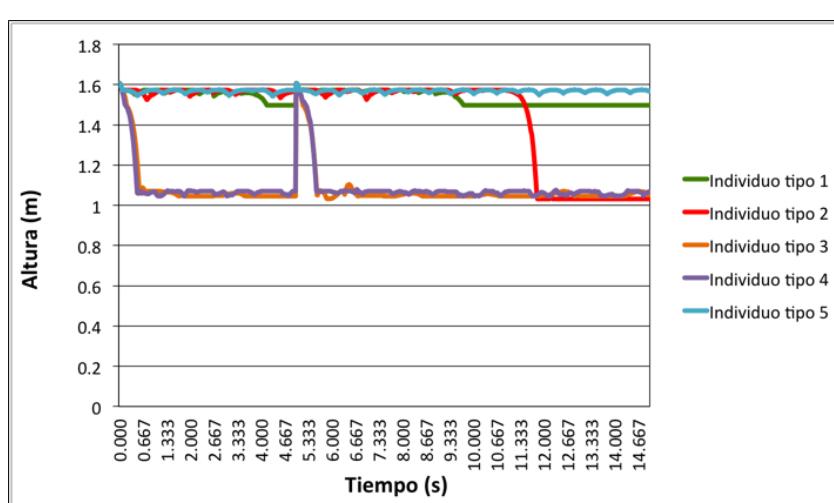


Figura 11: Altura (posición de la pelvis) según tipo de individuos

483 En efecto, los individuos de tipo 3 y 4 (que utilizan actuadores de Fourier de orden 2 y 9,
484 respectivamente), son los que caen de forma más abrupta, y aunque intentan levantarse, vuelven
485 a caer con la misma intensidad.
486 A su vez, el individuo de tipo 1 (actuador Genérico sin función partida) mantiene su altura,
487 hasta que a los 10 segundos queda suspendido a una altura levemente menor. Esto ocurre porque
488 se cae para atrás, y las limitaciones de la cadera impiden que caiga. El individuo de tipo 2, con
489 actuadores genéricos y función partida, logra mantener la altura, hasta que cae hacia adelante, en
490 cuclillas. Considerando que cuando cae no vuelve a levantarse (ya que en ese movimiento suelen
491 emplearse los brazos y manos), tiene un comportamiento similar a una caminata real.
492 En lo que respecta al individuo de tipo 5, que utiliza como actuadores la función coseno doble
493 frecuencia, mantiene su altura de forma constante, pero con oscilaciones leves y continuadas en
494 el tiempo. De los cinco, es el que da mayor cantidad de pasos.

495 **7.4. Comparación de tipo de individuos**

496 En base a lo visto anteriormente, queda claro que los actuadores de Fourier no dieron buenos
497 resultados tanto en fitness, como en altura y velocidad.
498 Por otra parte, es necesario incluir la función partida (es decir, separar a la caminata en un
499 “primer paso”, y el ciclo), ya que si bien su ausencia puede originar *fitness* más altos, genera
500 inestabilidad a los pocos segundos (como en el individuo de tipo 1).
501 El individuo de tipo 5 logra un movimiento cíclico y repetitivo, que deriva en una caminata *ad infinitum*,
502 pero con el costo de que sea “robótica” (muy parecida a lo visto con un *passive walker*).

503 **7.5. Video**

504 Para una mejor visualización de los distintos individuos obtenidos, y de su evolución a lo
505 largo de las generaciones del algoritmo genético, se acompaña video.

506 **Acá va el link del video**

507 **8. Conclusiones**

508 En la sección 7 se verifica que las funciones utilizadas en los actuadores son decisivas para
509 lograr una caminata.
510 Algo que vale la pena notar es que los actuadores que mejores resultados dieron, fueron aquellos
511 en donde se empleaba dos frecuencias ω en vez de una.
512 Lo ocurrido con el individuo de tipo 1 (genérico y sin función partida), que es el que tiene un
513 *fitness* más alto, aunque no produce una caminata acorde, posiblemente se deba a que el tiempo
514 de simulación empleado en el algoritmo genético, fuera corto.
515 Se comprobó que los individuos con actuadores genérico y coseno doble frecuencia son los que
516 mejor caminan, manteniendo su altura por más tiempo y con *fitness* más alto. Sin embargo, son
517 caminatas muy distintas: la del primero resulta ser más natural, pero se cae más rápido; mientras
518 que la del segundo es más “robótica” (ya que parece un *passive walker*), pero más estable (no se
519 cae nunca ni se queda quieto).
520 La función de fitness que se plantea (con sus módulos) indica propiedades ideales para una
521 caminata, pero que no implican realismo en la misma. Y entonces dos individuos con fitness
522 parecidos dieron como fruto caminatas muy distintas.

523 Si hay que elegir como mejor a uno de los dos, habría que decidir entre realismo (el humanoide
524 se cae, pero es más natural), y estabilidad (no se cae nunca, pero parece un *passive walker*).
525 Entre los trabajos a futuro basados en este proyecto, se encuentran: que la caminata sea en 3D;
526 y analizar el comportamiento de varios humanoides interactuando entre sí.

527 Referencias

- 528 [1] Marek Wojtyra, *Multibody Simulation Model of Human Walking - Warsaw University of*
529 *Technology, 2003*
- 530 [2] Thomas Geijtenbeek, Michiel van de Panne y A. Frank van der Stappen, *Flexible Muscle-*
531 *Based Locomotion for Bipedal Creatures, 2013*
- 532 [3] Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Physics_engine
- 533 [4] Andreas Gerndt y otros, *An Evaluation of Open Source Physics Engines for Use in Virtual*
534 *Reality Assembly Simulations. Fecha de publicación: 2012*
- 535 [5] Tom Erez y otros, *Simulation Tools for Model-Based Robotics: Comparison of Bullet, Havok,*
536 *MuJoCo, ODE and PhysX*
- 537 [6] Sitio web de Bullet Physics: <http://www.bulletphysics.org/>
- 538 [7] Erin Catto, *Iterative Dynamic with Temporal Coherence. Fecha de publicación: 2005*
- 539 [8] Sitio web de GaLib: <http://lancet.mit.edu/ga/>
- 540 [9] <http://www.exrx.net/Kinesiology/Segments.html>
- 541 [10] Kevin Kenny, Máximo Videla y Axel Wassington, *Proyecto Final para la obtención del título:*
542 *Ingeniero en Informática - ITBA, 2014*