

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

ENGA73 - SISTEMAS ROBÓTICOS

Cinemática e planejamento de trajetória do UR5

Discentes:

Mateus Meneses
Rafael Magalhães
Yuri Oliveira

Docente:

André Scolari

8 de Junho de 2021



Conteúdo

1	Introdução	2
2	Preparação do ambiente de simulação	2
3	Cinemática do UR5	4
3.1	Cinemática Direta	4
3.2	Cinemática Inversa	5
3.3	Validação	6
4	Planejamento de Trajetória	14
5	Planejamento de Missão	14

1 Introdução

O principal objetivo desse trabalho é simular o manipulador robótico UR5 da Universal Robots em uma missão de *pick and place* de uma lata. Para isso, se utilizou o *framework* de robótica ROS e o simulador Gazebo. O modelo do robô utilizado é o próprio modelo da fabricante, porém a preparação do ambiente do Gazebo (*world*), integração do UR5 com a garra da Robotiq e o desenvolvimento do código de cálculo das cinemáticas direta e inversa, planejamento de trajetória e de missão foram desenvolvidos pela equipe deste trabalho.

O desenvolvimento do projeto pode ser dividido em quatro partes: preparação do ambiente de simulação, cálculo de cinemática direta e inversa, planejamento de trajetória e planejamento de missão. A fase de preparação do ambiente de simulação consistiu na criação de um pacote de software utilizado para executar a simulação do manipulador UR5 utilizando a integração entre ROS e Gazebo. Para o cálculo da cinemática direta e inversa foi utilizado a linguagem de programação Python e estruturada uma classe de software com métodos para os cálculos das respectivas cinemáticas. A validação desses métodos foi realizada comparando os resultados fornecidos pelos métodos da classe com os valores fornecidos pelo ambiente de simulação. Em uma segunda etapa do projeto foi desenvolvido o planejamento de trajetória para cálculo da posição de cada junta em cada instante de tempo da missão, de forma que o robô se movesse de forma suave. Nessa etapa foi utilizada a classe de cálculos cinemáticos do UR5 para fornecer os valores necessários para a computação do planejamento de trajetória. Por fim, o planejamento da missão foi realizado para a integração de todos os sistemas na execução da tarefa.

2 Preparação do ambiente de simulação

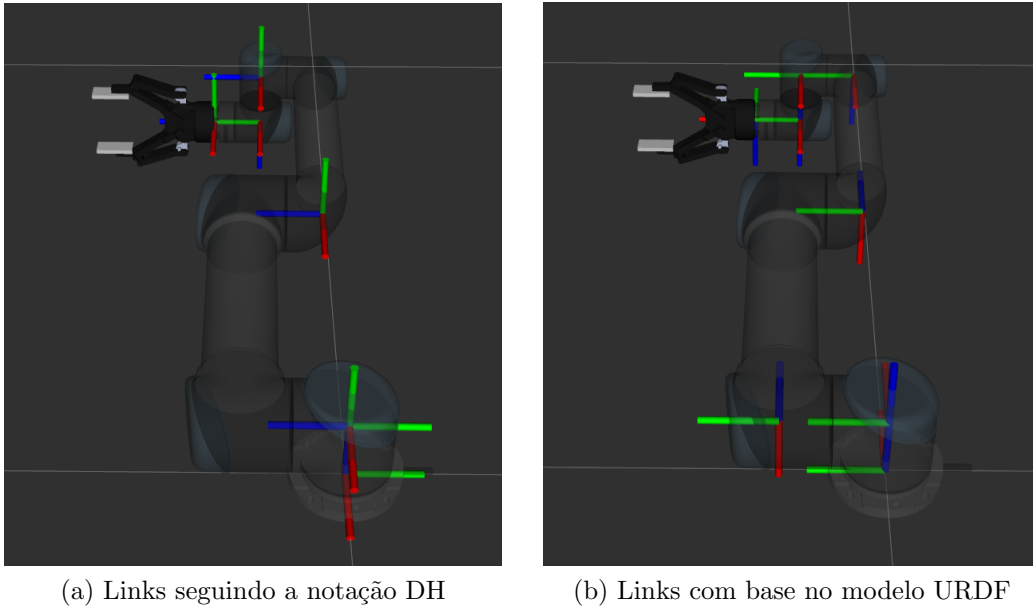
Para o ambiente de simulação, foi utilizado o pacote de software para ROS `universal_robots`¹ que reúne os modelos URDF (*Universal Robot Description Format*) e *drivers* dos manipuladores da série URX da Universal Robots. Vale salientar que este pacote não provém um *end effector* para os manipuladores e, dessa forma, foi necessário fazer a inclusão da garra 2F-140 da

¹https://github.com/ros-industrial/universal_robot

Robotiq, que também possui um pacote ROS² com drivers e modelos URDF.

Como primeiro passo para utilização do manipulador UR5 no ambiente de simulação, foi necessário tornar os *frames* dos links compatíveis com a notação de Denavit-Hartenberg (DH), já que o URDF não usa tal notação para gerar a árvore de transformação entre os links. Essa compatibilização com a notação DH foi realizada com o auxílio do pacote ROS `static_transformer_publish`³. A Figura 1 mostra a distinção entre a adoção dos links pelas duas notações.

Figura 1: Comparação entre a adoção de links pelo método DH e modelo URDF



Após a compatibilização dos links, foi realizado a integração com a garra 2F-140 da Robotiq. Esta integração foi realizada unindo os dois modelos através de configuração dos arquivos URDF de ambos os modelos. Para a união foi utilizado arquivos XACRO também fornecidos pelos respectivos fabricantes. Durante a integração ocorreram alguns problemas relacionados a utilização da garra no Gazebo. Mais especificamente devido ao não correto funcionamento de um *plugin* e devido a um problema de renderização das

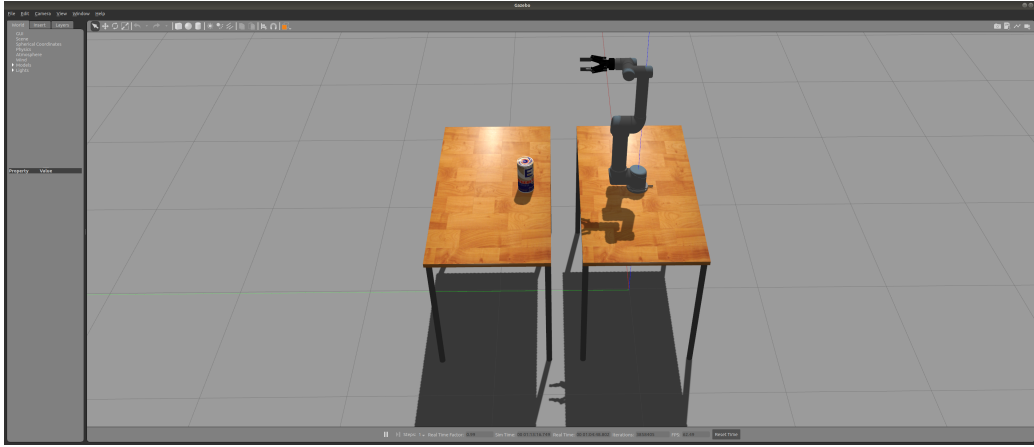
²<https://github.com/mateusmenezes95/robotiq>

³http://wiki.ros.org/tf#static_transform_publisher

meshes dentro do simulador. Esses problemas podem ser melhor entendidos em um *Pull Request*⁴ realizado como solução para os pontos mencionados.

Por fim, foi criado um mundo (*world*) no Gazebo formado por duas mesas, uma lata de cerveja e o próprio manipulador UR5 já com a garra 2F-140 integrada, como está ilustrado na Figura 2.

Figura 2: Mundo criado no simulador Gazebo



O pacote criado chama-se *ur5_simulation*⁵ e encontra-se disponível para utilização da comunidade *open source*. Na documentação do pacote é explicado como utilizá-lo.

3 Cinemática do UR5

3.1 Cinemática Direta

Para o cálculo da cinemática direta foram utilizados os parâmetros de Denavit-Harteberg modificados, de forma a facilitar o cálculo da transformação homogênea entre dois links consecutivos, cuja equação é representada por 1 e os parâmetro do UR5 na Tabela ??.

⁴<https://github.com/L-eonor/robotiq/pull/1>

⁵https://github.com/mateusmenezes95/ur5_simulation

$${}^1_{i-1}\mathbf{T} = \begin{bmatrix} \cos(\theta_i) & -\sin(\theta_i) & 0 & \alpha_{i-1} \\ \sin(\theta_i)\cos(\alpha_{i-1}) & \cos(\theta_i)\cos(\alpha_{i-1}) & -\sin(\alpha_{i-1}) & -\sin(\alpha_{i-1})d_i \\ \sin(\theta_i)\sin(\alpha_{i-1}) & \cos(\theta_i)\sin(\alpha_{i-1}) & \cos(\alpha_{i-1}) & \cos(\alpha_{i-1})d_i \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \quad (1)$$

3.2 Cinemática Inversa

No cálculo da cinemática inversa, a seguinte ordem foi seguida para obtenção dos ângulos de cada uma das juntas: θ_1 , θ_5 , θ_6 , θ_3 , θ_2 e θ_4 . As equações para obtenção desses parâmetros estão representadas, respectivamente, em 3, 4, 5, 6, 7 e 8.

$${}^0\mathbf{P}_5 = {}^6_0\mathbf{T} \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ -d_6 \end{bmatrix} \quad (2)$$

$$\theta_1 = \text{atan2}({}^0\mathbf{P}_{5y}^0, {}^0\mathbf{P}_{5x}^0) \pm \text{acos}\left(\frac{d_4}{\sqrt{{}^0\mathbf{P}_{5x}^2 + {}^0\mathbf{P}_{5y}^2}}\right) + \frac{\pi}{2} \quad (3)$$

$$\theta_5 = \pm \text{acos}\left(\frac{{}^0\mathbf{P}_{6x}\sin(\theta_1) - {}^0\mathbf{P}_{6y}\cos(\theta_1) - d_4}{d_6}\right) \quad (4)$$

$$\theta_6 = \text{atan2}\left(\frac{{}^6\mathbf{X}_{0y}\sin(\theta_1) + {}^6\mathbf{Y}_{0y}\cos(\theta_1)}{\sin(\theta_5)}, \frac{{}^6\mathbf{X}_{0x}\sin(\theta_1) - {}^6\mathbf{Y}_{0x}\cos(\theta_1)}{\sin(\theta_5)}\right) \quad (5)$$

$$\theta_3 = \pm \text{acos}\left(\frac{|\mathbf{P}_{4xz}| - a_2^2 - a_3^2}{2a_2a_3}\right) \quad (6)$$

$$\theta_2 = \text{atan2}(-{}^1\mathbf{P}_{4z}, -{}^1\mathbf{P}_{4x}) - \text{asin}\left(\frac{-a_3\sin(\theta_3)}{|\mathbf{P}_{4xz}|}\right) \quad (7)$$

$$\theta_4 = \text{atan2}({}^3\mathbf{X}_{4y}, {}^3\mathbf{X}_{4x}) \quad (8)$$

Note que θ_1 , θ_5 e θ_3 assumem dois valores possíveis. Para θ_1 , isso corresponde ao ombro estar na posição esquerda ou direita. Para θ_5 , isso implica no pulso do robô estar na posição superior ou inferior. Para θ_3 , os dois valores

significam a possibilidade do cotovelo estar na posição superior ou inferior. Dadas essas possibilidades, o robô passa a ter então 8 combinações de ângulos de juntas para alcançar determinada pose: $2\theta_1 \times 2\theta_5 \times 1\theta_6 \times 2\theta_3 \times 1\theta_2 \times 1\theta_4$.

3.3 Validação

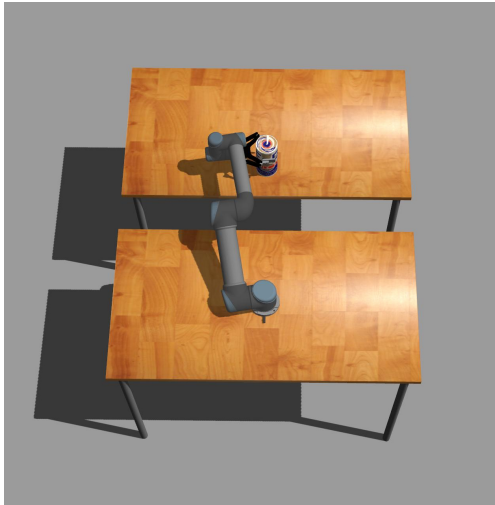
Para validar os métodos que calculam a cinemática direta e inversa do UR5, foram escolhidas 4 posições e orientações do *end effector* do manipulador. As 4 *poses* especificadas simulam 4 posicionamentos possíveis para a garra pegar a lata que se encontra na mesa à frente do manipulador, como pode ser visto na Figura 3. Além disso, foram adicionadas *poses* intermediárias que antecedem o movimento final da garra (*grasp*) e a volta do robô para a *pose* de *home*. Estas *poses* intermediárias foram escolhidas para evitar colisões dos componentes mecânicos do manipulador, principalmente do *end effector*, com a lata de cerveja e/ou com as mesas.

Na Tabela 1 estão listados os valores de juntas usados na validação do cálculo de cinemática. As linhas foram preenchidas em cores para informar se uma determinada linha representa a *pose* de *grasping*, *pre/post grasping* ou *home*.

Para tornar este cálculo automático, foi criado uma rotina de programação usando a linguagem Python, e APIs (*Application Programming Interface*) e ferramentas fornecidas pelo *framework* ROS. Os conjuntos de valores de juntas listados na Tabela 1 foram inseridos em um arquivo de configuração com formato YAML (acrônimo recursivo para *YAML Ain't Markup Language*). Então para cada conjunto de valores de juntas lidos do arquivo de configuração, foi feito a comparação entre os valores calculados pelos métodos criados e os valores fornecidos pelo ambiente de simulação que foram obtidos por intermédio do *framework* ROS. Ao final da rotina são gerados gráficos cujo objetivo é ter uma interpretação gráfica dos erros obtidos entre as duas formas de aquisição dos valores da cinemática direta e inversa do UR5. A Figura 4 ilustra o fluxo desta rotina.

Para o conjunto de juntas da Tabela 1, foram gerados os gráficos de comparação ilustrados nas Figuras 7, 6 e 5. O cálculo do erro máximo e de translação para cinemática direta foram realizados conforme as Equações 9 e 10, respectivamente. Já as Equações 11 e 12 mostram, respectivamente, como foi computado o erro dos valores de juntas e erro máximo nos cálculos da cinemática inversa do UR5. Como métrica para o cálculo do erro entre

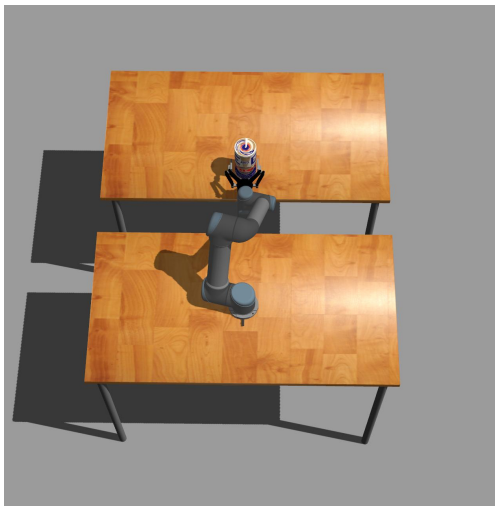
Figura 3: Posicionamentos da garra integrada ao UR5 utilizados para validação dos cálculos de cinemática direta e inversa



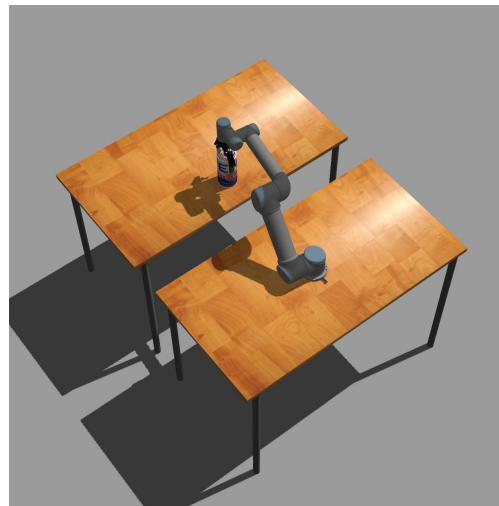
(a) *Grasp* pelo lado esquerdo



(b) *Grasp* pelo lado direito



(c) *Grasp* pela frente



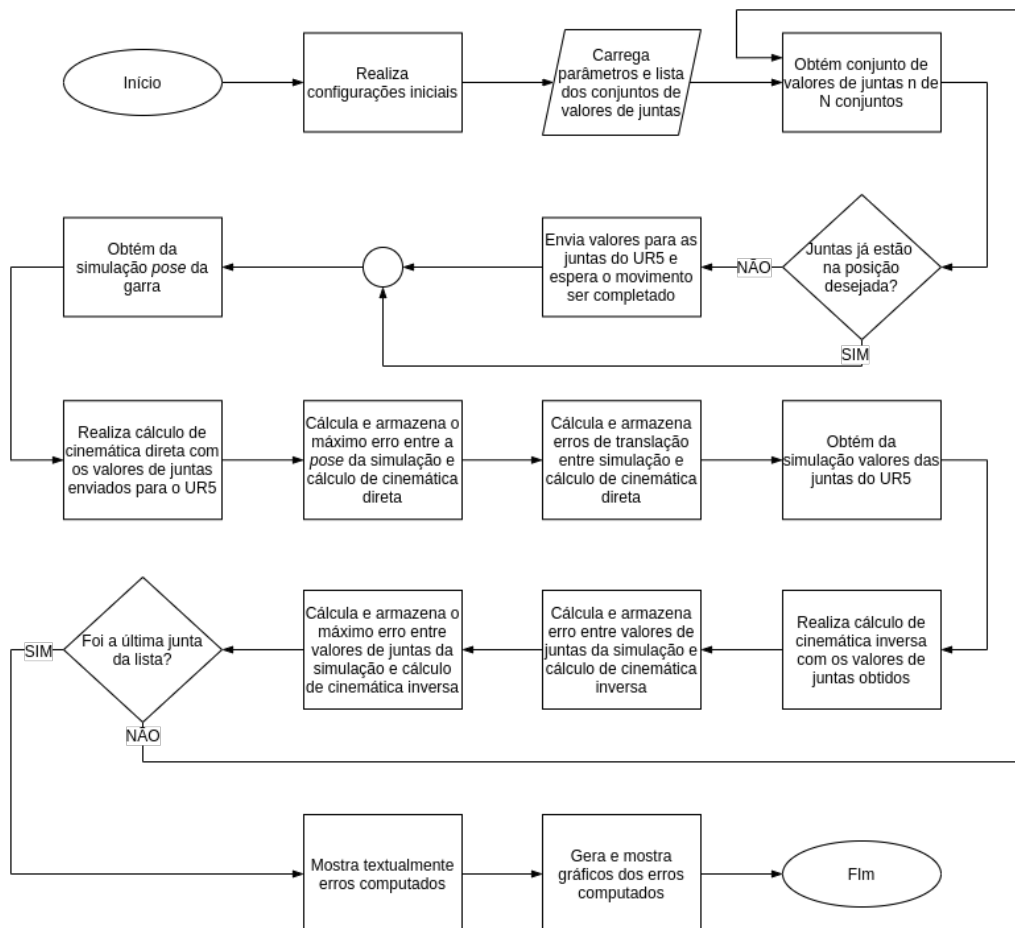
(d) *Grasp* pela parte superior

Tabela 1: Conjuntos dos valores de juntas utilizados para validação do cálculos de cinemática direta e inversa do UR5

i	θ_1	θ_2	θ_3	θ_4	θ_5	θ_6
0	0.00	-1.57	0.00	0.00	0.00	0.00
1	0.95	-0.47	0.73	0.00	-0.31	1.32
2	1.09	-0.47	0.73	0.00	-0.20	1.32
3	0.95	-0.47	0.73	0.00	-0.31	1.32
4	0.00	-1.57	0.00	0.00	0.00	0.00
5	1.94	-0.45	0.00	0.00	3.27	1.57
6	1.94	-0.45	0.45	0.00	3.27	1.57
7	1.76	-0.45	0.45	0.00	3.22	1.57
8	1.94	-0.45	0.45	0.00	3.27	1.57
9	1.94	-0.45	0.00	0.00	3.27	1.57
10	0.00	-1.57	0.00	0.00	0.00	0.00
11	1.00	-1.25	2.07	-0.75	1.33	1.57
12	1.33	-1.25	2.07	-0.75	1.33	0.00
13	1.33	-1.20	1.88	-0.60	1.31	1.57
14	1.33	-1.25	2.07	-0.75	1.33	0.00
15	1.00	-1.25	2.07	-0.75	1.33	1.57
16	0.00	-1.57	0.00	0.00	0.00	0.00
17	1.44	-0.96	0.75	-1.49	-1.57	0.00
18	1.44	-0.84	0.75	-1.46	-1.57	0.00
19	1.44	-0.96	0.75	-1.49	-1.57	0.00
20	0.00	-1.57	0.00	0.00	0.00	0.00

home
 pre-post grasping
 grasping

Figura 4: Fluxograma da validação do cálculo de cinemática direta e inversa do UR5



os valores previstos de ângulos das juntas e os calculados pela cinemática inversa, foi utilizado a função cosseno, uma vez que, ângulos defasados entre si de 2π – o que foi notado no cálculo de θ_5 – irão sempre apresentar o mesmo valor de cosseno.

$$\begin{aligned} max_erro &= max \left(|T_{s0}^6| - |T_{c0}^6| \right) \\ &= max \left(\left\| \begin{bmatrix} r_{s11} & r_{s12} & r_{s13} & o_{sx} \\ r_{s21} & r_{s22} & r_{s23} & o_{sy} \\ r_{s31} & r_{s32} & r_{s33} & o_{sz} \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \right\| - \left\| \begin{bmatrix} r_{c11} & r_{c12} & r_{c13} & o_{cx} \\ r_{c21} & r_{c22} & r_{c23} & o_{cy} \\ r_{c31} & r_{c32} & r_{c33} & o_{cz} \\ 0 & 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \right\| \right) \end{aligned} \quad (9)$$

$$\begin{aligned} o_{e0}^6 &= o_{s0}^6 - o_{c0}^6 \\ &= \begin{bmatrix} o_{sx} \\ o_{sy} \\ o_{sz} \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} o_{cx} \\ o_{cy} \\ o_{cz} \end{bmatrix} \end{aligned} \quad (10)$$

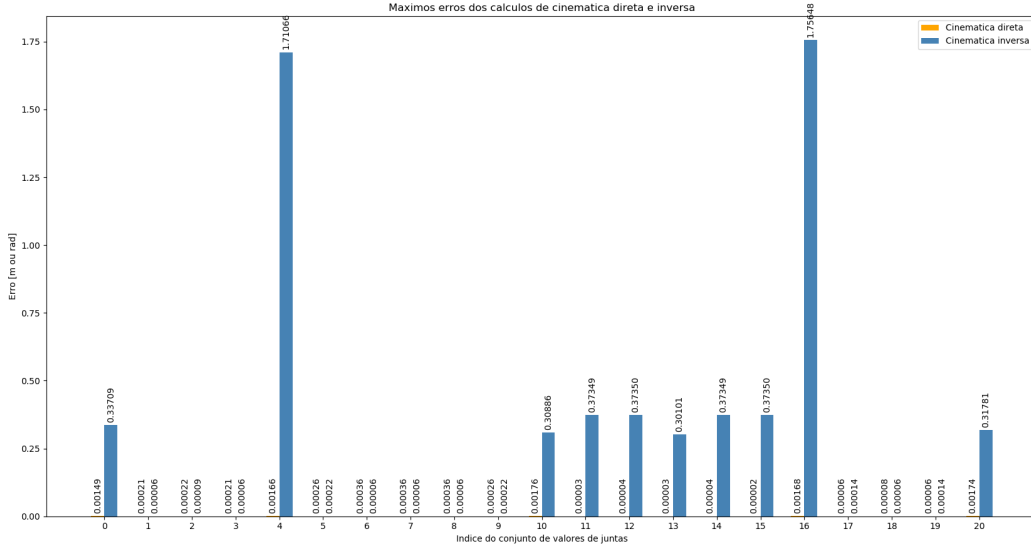
$$\begin{bmatrix} e_1 \\ e_2 \\ e_3 \\ e_4 \\ e_5 \\ e_6 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \cos(\theta_{s1}) \\ \cos(\theta_{s2}) \\ \cos(\theta_{s3}) \\ \cos(\theta_{s4}) \\ \cos(\theta_{s5}) \\ \cos(\theta_{s6}) \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} \cos(\theta_{c1}) \\ \cos(\theta_{c2}) \\ \cos(\theta_{c3}) \\ \cos(\theta_{c4}) \\ \cos(\theta_{c5}) \\ \cos(\theta_{c6}) \end{bmatrix} \quad (11)$$

$$max_e = max \left(\left\| \begin{bmatrix} e_1 \\ e_2 \\ e_3 \\ e_4 \\ e_5 \\ e_6 \end{bmatrix} \right\| \right) \quad (12)$$

onde os sobrescritos s e c representam os valores obtidos da simulação e do cálculo próprio, respectivamente.

Observa-se na Figura 5 que o maior erro absoluto obtido para o cálculo da cinemática direta foi de 0.00176 para o conjunto 10. Observa-se que os conjuntos que mais apresentaram erros foram os de *home* números 0, 4, 10, 16 e 20. Uma hipótese para estes erros é o ruído que a simulação fornece

Figura 5: Comparação dos erros máximos obtidos no cálculo de cinemática direta e inversa para cada conjunto q_i de valores de juntas

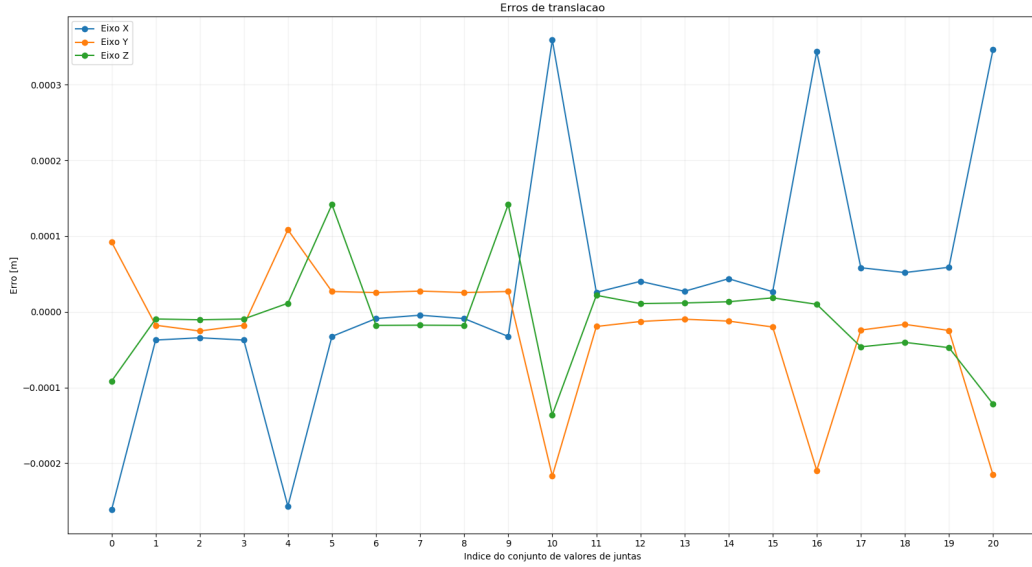


quando as juntas estão na posição zero e, portanto, seria embutido no cálculo de erro um *bias* com um valor milesimal.

O erro de translação do cálculo da Cinemática direta do UR5 pode ser visualizado na Figura 6. Nota-se que o erro máximo foi de aproximadamente 0,4 mm para o conjunto 10. Observa-se novamente também que os maiores erros estão nos conjuntos de *home* (0, 4, 10, 16 e 20). Vale salientar que em uma aplicação real o erro na posição do *end effector* pode ser desconsiderado, já que nessa posição o manipulador não executa nenhuma tarefa de precisão.

Na Figura 7 verifica-se que do conjunto 11 ao 15 há um erro quase que constante para a junta θ_5 , modificando apenas no conjunto 13 (conjunto de *grasp* conforme Tabela 1). Este erro é explicado devido principalmente a consideração da posição do UR5. Conforme explicado em 3.2 o valor de θ_5 é influenciado pela posição do pulso do robô, que para o resultado da Figura 6 foi considerada a posição superior. Fazendo um recorte da Tabela 1 e gerando a nova Tabela 2 e considerando agora o pulso na posição inferior, obtemos o gráfico mostrado na Figura 8. Verifica-se que agora o erro se aproxima de zero para a maioria das juntas, com exceção para os conjuntos de *home*. A diferença dos resultados entre as Figuras 7 e 8 pode ser explicada devido as múltiplas soluções encontradas no cálculo da cinemática inversa para o

Figura 6: Erros de translação da garra integrado ao UR5 para cada conjunto i de valores de juntas



mesmo valor de junta, conforme explicado no tópico 3.2.

Tabela 2: Conjuntos dos valores de juntas utilizados para validação do cálculos de cinemática direta e inversa do UR5

i	θ_1	θ_2	θ_3	θ_4	θ_5	θ_6
0	0.00	-1.57	0.00	0.00	0.00	0.00
1	1.00	-1.25	2.07	-0.75	1.33	1.57
2	1.33	-1.25	2.07	-0.75	1.33	0.00
3	1.33	-1.20	1.88	-0.60	1.31	1.57
4	1.33	-1.25	2.07	-0.75	1.33	0.00
5	1.00	-1.25	2.07	-0.75	1.33	1.57
6	0.00	-1.57	0.00	0.00	0.00	0.00

home
 pre-post grasping
 grasping

Figura 7: Erros das 6 juntas do UR5 para cada conjunto i de valores de juntas

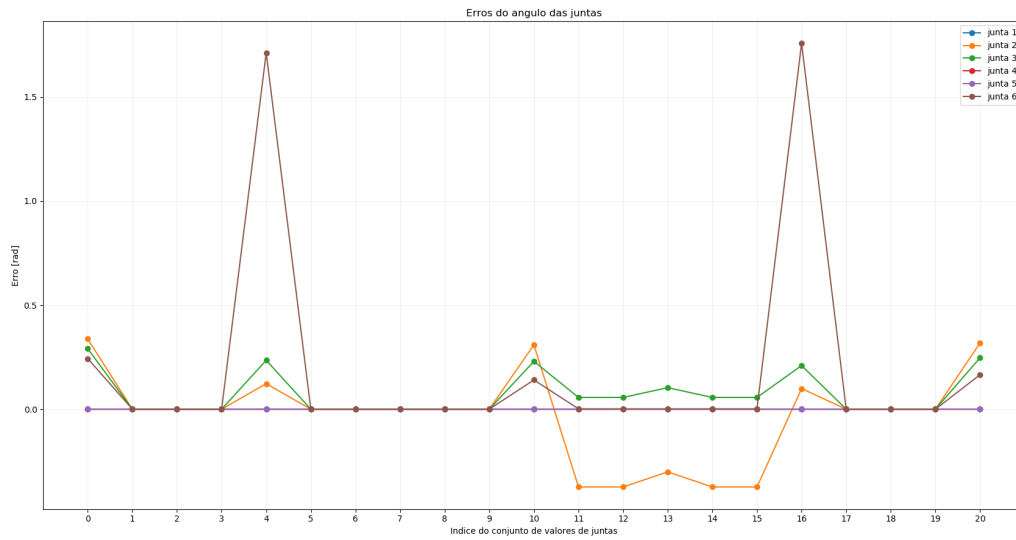
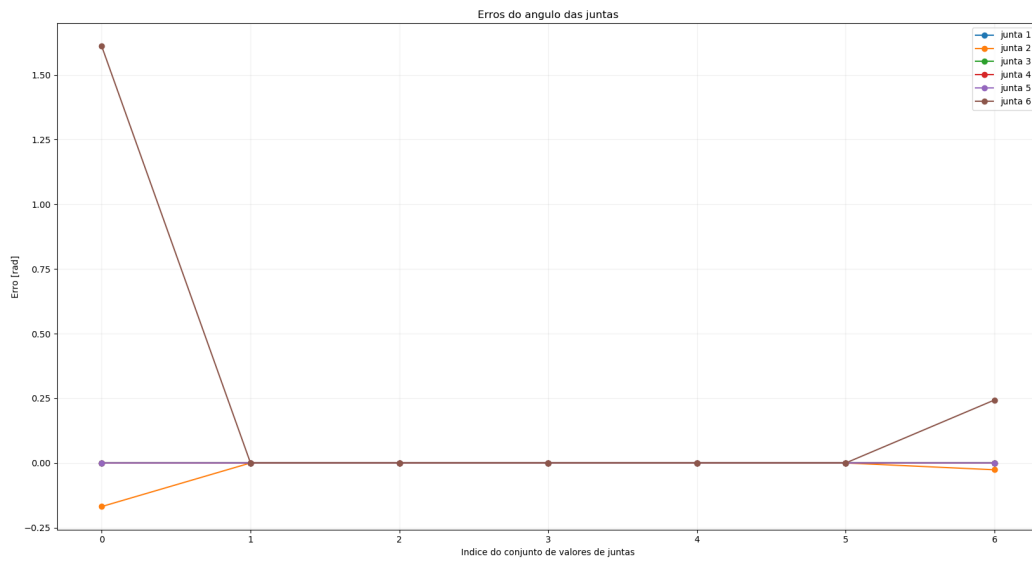


Figura 8: Erros das 6 juntas do UR5 para cada conjunto da Tabela 2



4 Planejamento de Trajetória

5 Planejamento de Missão