# ETRI 연구인력 현장지원 실적보고서

**과제명** : 강화학습 기반 3D Bin Packing 최적화 시스템 개발(ULD 적재 자동화)

**지원기간** : 2024.07 ~ 2025.09

**지원기관** : 한국전자통신연구원(ETRI)

**현장기업** : (기입)

**지원연구원** : 박정우

본 보고서는 Code동작 기술서 및 실행 산출물(results/, models/, logs/) 근거로 작성

## 1. 지원 배경 및 목적

* 수작업 의존 ULD 적재의 효율 저하/인력 운영 문제 해소를 위한 자동화 PoC 구축
* 강화학습(RL) 기반 3D Bin Packing으로 컨테이너 공간 활용률 극대화
* 연구용 Transformer 대신 **경량 MLP + MaskablePPO**로 실용 성능·비용 최적화

## 2. 지원 내용

### 2.1 시스템/모듈 구조 설계

* **환경**(src/packing\_env.py): 관측(Height Map, visible\_box\_sizes), 액션(Discrete: 위치×가시박스)
* **커널**(src/packing\_kernel.py): 배치/충돌/지지율/높이맵 갱신 로직
* **학습**(src/train\_maskable\_ppo.py): make\_env(), get\_action\_masks(), ImprovedRewardWrapper
* **유틸**(src/utils.py): boxes\_generator() 등 기하 유틸

### 2.2 핵심 알고리즘 구현

* **Action Masking**: 불가능 좌표/배치 조합 사전 제거 → 탐색 공간 축소
* **Reward Shaping**: 활용률 개선·배치 성공·효율/안정성 보너스, 지연/실패 페널티
* **결합 점수**: 0.3×mean\_reward + 0.7×(mean\_utilization×100)

### 2.3 안정성/운영 이슈 해결

* **999 스텝 무한대기**: 평가 타임아웃·주기 제어 콜백으로 해소
* **CUDA/의존성**: CPU-only 실행 모드, 의존성 고정
* **Import/Type**: BoxCreator 제거, activation\_fn=nn.ReLU 통합

### 2.4 커리큘럼 학습(안전형)

* 최근 에피소드 성과 기반 난이도(박스 수) 점진 증가
* 연속 성공(patience) 충족 시 단계 상승, 불안정 시 유지

### 2.5 HPO 파이프라인

* **정밀 최적화**(enhanced\_optimization.py): 전략별 다중 실험 → 최적 조합
* **최종 검증**(production\_final\_test.py): 50 에피소드 반복평가로 재현성 확인

## 3. 지원 실적 (정량/정성)

### 3.1 정량 성과

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **지표** | **성과** | **근거** |
| Phase4 Best Combined | 19.576 | results/phase4\_enhanced\_all\_0804a.json (arch\_reinforced) |
| 최종 평균 보상 (No Curri) | 6.8344 | results/ultimate\_results0717\_noCurri.txt |
| 최종 평균 보상 (Curri) | 5.8725 | results/ultimate\_results0717\_Curri.txt |
| 학습 시간 (No Curri) | 172.8초 | same as above |
| 학습 시간 (Curri) | 137.7초 | same as above |

### 3.2 정성 성과

* 경량 MLP로 빠른 반복실험 및 운영 용이성 확보
* 실시간 모니터링/대시보드/GIF로 가시성 강화
* 커리큘럼·Masking·보상설계로 학습 안정화 및 수렴 가속

## 4. 문제점 및 개선사항

* 단기 실험에서 커리큘럼 기본 설정이 보상 평균 소폭 저하 → **난이도 상승 조건/속도 재튜닝**
* 장시간 학습 시 성능 분산 → 평가 주기 세분화, 조기중단 규칙 강화
* 대형 박스 시 초기 결정 치명성 → 초기 탐색 강화, 온정책 보상 미세조정

## 5. 성과 및 기대효과

* **실용화**: 일반 GPU 1장 기준 단시간 재학습/배포
* **비용 절감**: Transformer 미사용으로 인프라 비용 절감
* **현장 이득**: 인력 운영 효율화, 적재 품질/속도 향상

## 6. 향후 계획

* **커리큘럼 재튜닝**: 박스 수 증가 단계 임계/윈도우/보상 조건 개선
* **속도 최적화**: 60초 내 학습 목표(롤아웃/로딩 병렬화)
* **모델 고도화**: MLP + Self-Attention 하이브리드 탐색

## 7. 첨부 및 근거자료

* results/: phase4\_enhanced\_all\_0804a.json, ultimate\_results0717\_\*.txt, \*.png
* models/: 학습 결과 zip
* logs/: 모니터링 CSV/텐서보드 로그
* docs/: Code동작 기술서.md 외

참고: Combined Score = 0.3×mean\_reward + 0.7×(mean\_utilization×100)

**작성일** : 2025-09-03

**작성자** : 박정우