

Einsatzgebiet Laufroboter

Luft- und Raumfahrt:

- Erkundung von Planeten
- Instandhaltung von Raumstationen



DLR Krabbler

Katastropheneinsätze:

- Bergung von verschütteten Personen
- Erkundungsgänge



Elios Rescuebot

Wartungsarbeiten:

- Inspektion von Gebäuden, Brücken und Anlagen



C-Bot

Medizin:

- Exoskelette/Prothesen für Menschen mit eingeschränktem Bewegungsablauf



DLR 5 Finger Hand

Themenstellung

- Für ein einzelnes Bein einer achtbeinigen Laufmaschine ist eine dezentrale digitale Regelung unter Zuhilfenahme eines vorgegebenen Simulationsmodells zu entwerfen



- Hauptaufgaben der Regelung:
 - Ansteuerung der Motoren über die Drehmomente
 - Koordinierung des Bewegungsablaufes mittels Bahnplanung
 - Linearisierung des Simulationsmodells mittels Feedback-Linearisierung

Lagrange'sche Bewegungsgleichung

- Das Verhalten des Manipulators kann mit dem Lagrange-Formalismus beschrieben werden
- Grundlage für den Lagrange-Formalismus ist die kinetische und potentielle Energie des Systems. Für die Lagrange- oder Wirkungsfunktion gilt:

$$L = T(\underline{q}, \underline{\dot{q}}) - V(\underline{q})$$

- Die dynamischen Bewegungsgleichungen werden mit Hilfe der Euler-Lagrange-Gleichungen bestimmt:

$$\frac{d}{dt} \left(\frac{\partial L}{\partial \dot{q}_i} \right) - \frac{\partial L}{\partial q_i} = Q_i$$

- Matrix-Vektor-Schreibweise der resultierenden Gleichung:

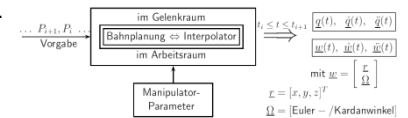
$$M(\underline{q})\underline{\ddot{q}} + C(\underline{q}, \underline{\dot{q}})\underline{\dot{q}} + G(\underline{q}) = \underline{\tau}$$

Bahninterpolation

- In diesem Fall wird eine gelenkraumorientierte Bahninterpolation durch kubische Polynome verwendet
- Für ein Bahnstück zwischen zwei Punkten (P_{i+1}, P_i) werden die entsprechenden Gelenkkordinaten als kubisches Polynom formuliert:

$$q(t) = a_0 + a_1t + a_2t^2 + a_3t^3$$

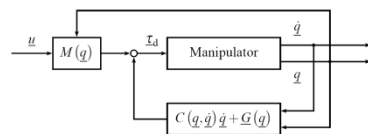
- Mittels geeigneter Randbedingungen und der Übergangszeit T_m lassen sich die Koeffizienten bestimmen, wodurch sich wiederum der Gelenkwinkel und durch zeitliches Differenzieren die Geschwindigkeit und die Beschleunigung berechnen lassen.



Feedback-Linearisierung

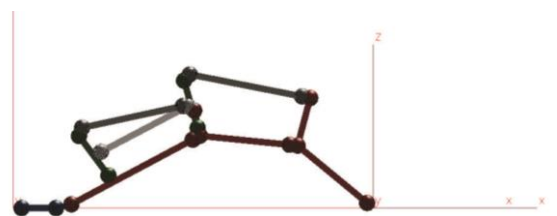
- Ausgehend von $M(\underline{q})\underline{\ddot{q}} + C(\underline{q}, \underline{\dot{q}})\underline{\dot{q}} + G(\underline{q}) = \underline{\tau}$ kann durch eine Feedback-Linearisierung und mit einer Sollgröße \underline{u} eine Manipulator-Stellgröße $\underline{\tau}_{soll} = M(\underline{q})\underline{u} + C(\underline{q}, \underline{\dot{q}})\underline{\dot{q}} + G(\underline{q})$ bestimmt werden, die N entkoppelte, lineare Systeme erzwingt: $\underline{\ddot{q}} = \underline{u}$
- Die Abbildung zeigt die innere Schleife der Bahnregelung und dient der Kompensierung der nichtlinearen Terme. Die Eingangsgröße \underline{u} des realen Systems wird in einer äußeren Regelschleife gebildet:

$$\underline{u} = \underline{\ddot{q}}_{soll} + K_D(\underline{\dot{q}}_{soll} - \underline{\dot{q}}) + K_P(\underline{q}_{soll} - \underline{q}) + K_I \int (\underline{q}_{soll} - \underline{q}) dt$$



Mehrkörpersimulationsmodell

- SIMPACK:



- SimMechanics MATLAB:

