

Robotique Industrielle

UPJV, Département EEA

M1 3EA, Parcours RoVA, EC15

Fabio MORBIDI

Laboratoire MIS

Équipe Perception Robotique

E-mail: fabio.morbidi@u-picardie.fr

**Lundi 13h30-16h30 (CM ou TD, salle CURI 305)
(TP, salle TP204)**

Année Universitaire 2022-2023



Plan du cours

Chapitre 1 : Introduction

- 1.1 Définitions
- 1.2 Classification des robots
- 1.3 Constituants d'un robot
- 1.4 Caractéristiques d'un robot
- 1.5 Générations de robots
- 1.6 Programmation des robots
- 1.7 Utilisation des robots



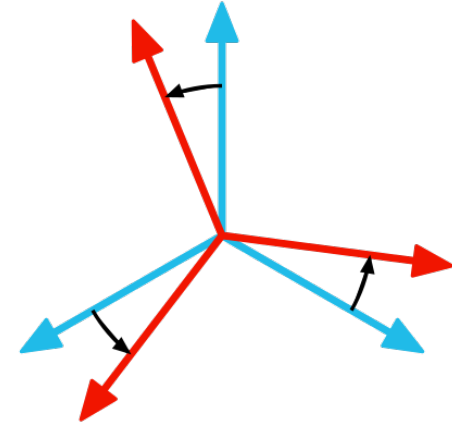
Chapitre 2 : Fondements Théoriques

- 2.1 Pose d'un corps rigide
 - Matrices de rotation et autres représentations de l'orientation
 - Transformations homogènes

Plan du cours

2.2 Cinématique

- Dérivée d'une matrice de rotation
- Vitesse angulaire d'un repère
- Mouvement de corps rigide
- Torseur cinématique



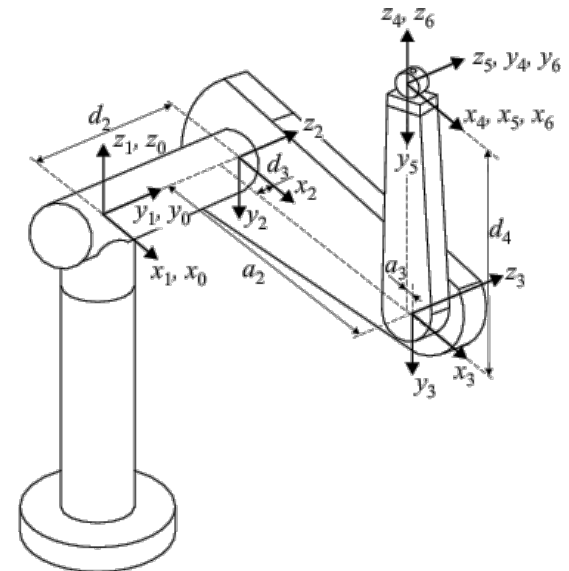
Chapitre 3 : Modélisation d'un Robot

3.1 Modèle géométrique

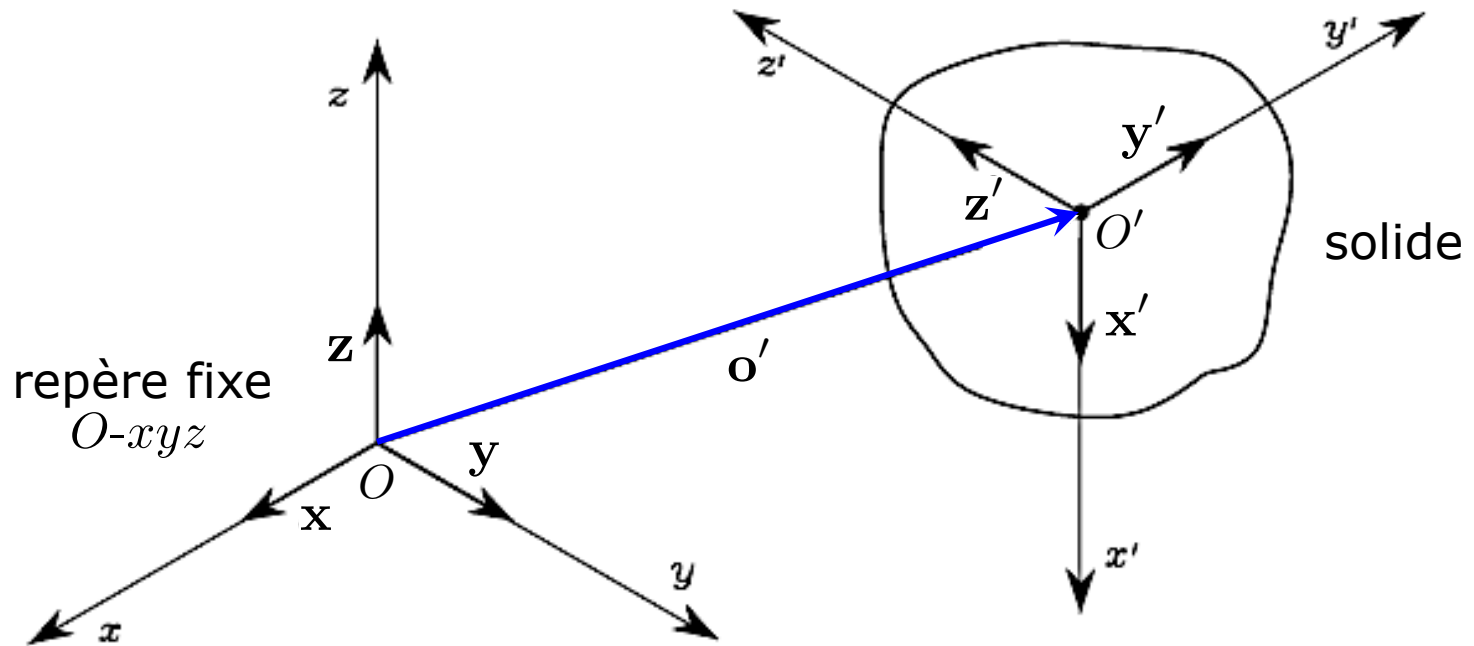
- Convention de Denavit-Hartenberg
- Modèle géométrique direct
- Modèle géométrique inverse

3.2 Modèle cinématique

- Modèle cinématique direct
- Modèle cinématique inverse



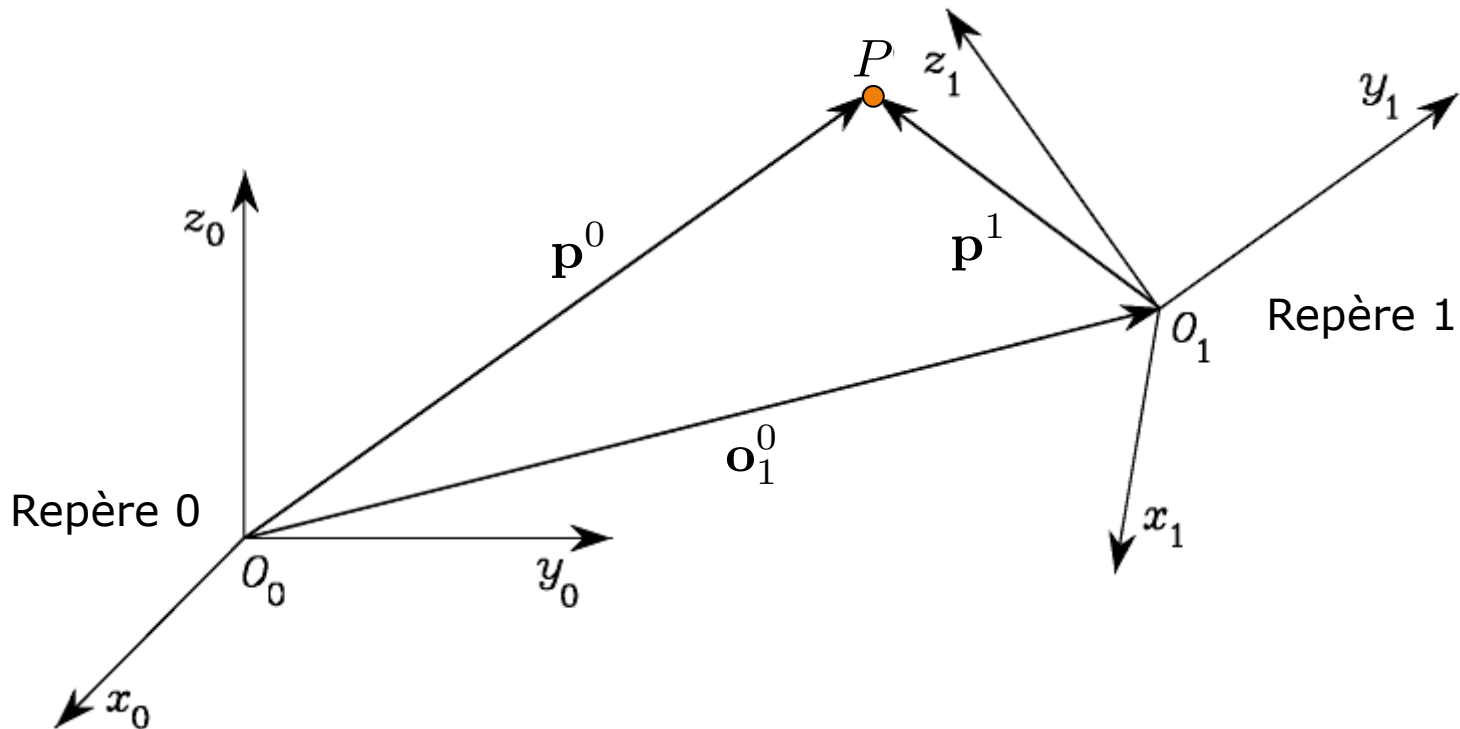
Introduction



Pour décrire la **pose** d'un solide dans l'espace 3D, on a besoin de connaître:

- [*Translation*] Position d'un point sur le solide (O') par rapport au repère fixe
- [*Rotation*] Composantes des vecteurs unitaires du repère attaché au solide avec origine O' , par rapport au repère fixe

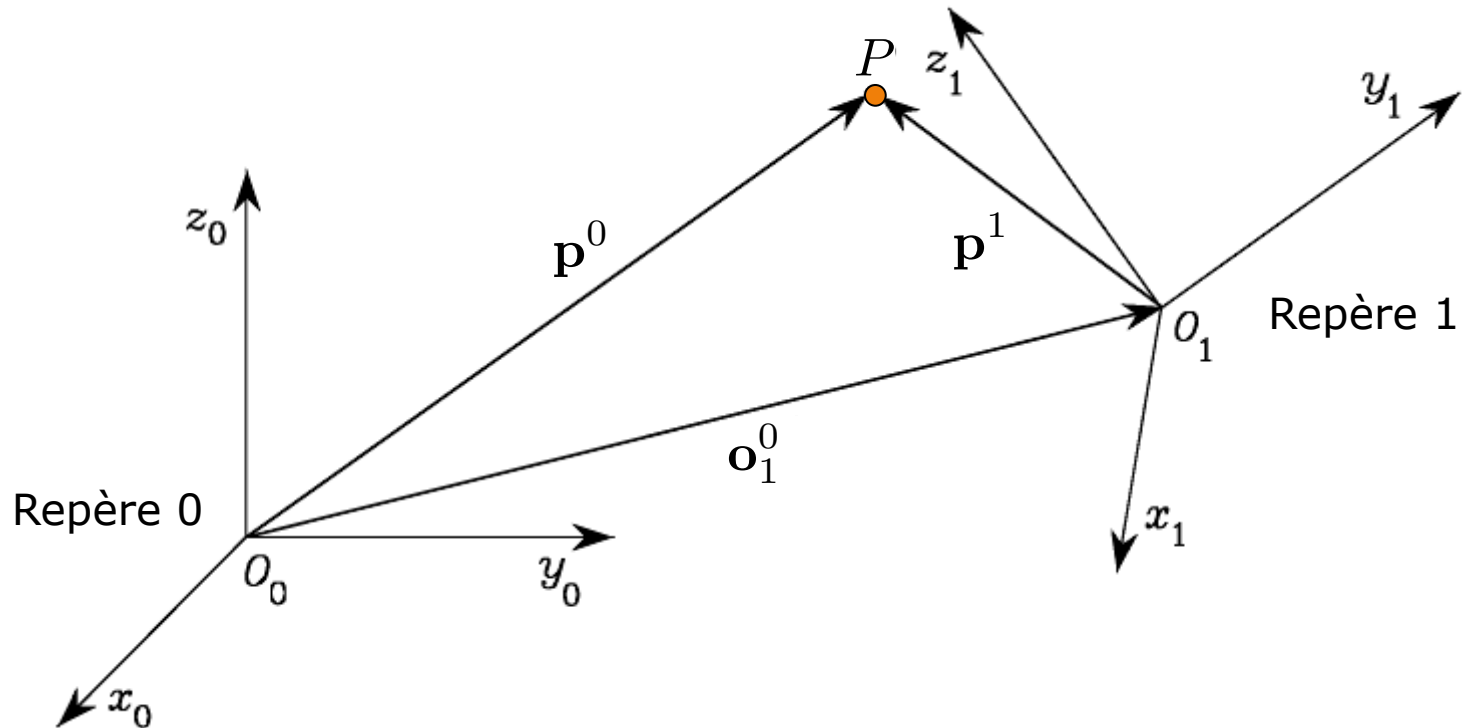
Introduction



Soit:

- P : point générique dans l'espace 3D
- \mathbf{p}^0 , \mathbf{p}^1 : coordonnées du point P par rapport au repère 0 et 1, respectivement
- \mathbf{o}_1^0 : vecteur qui décrit l'origine du repère 1 par rapport au repère 0
- \mathbf{R}_1^0 : matrice de rotation du repère 1 par rapport au repère 0

Introduction



On peut écrire la position du point P par rapport au repère 0, comme:

$$\boxed{\mathbf{p}^0 = \mathbf{o}_1^0 + \mathbf{R}_1^0 \mathbf{p}^1} \quad \text{Transformation de coordonnées d'un vecteur entre le repère 1 et le repère 0}$$

Remarque: Ce type de transformation conserve les distances.
On dit qu'elle est une *transformation rigide*

Coordonnées homogènes

- La présence, au même temps, de *produits* et de *sommes* dans l'équation

$$\mathbf{p}^0 = \mathbf{o}_1^0 + \mathbf{R}_1^0 \mathbf{p}^1$$

est peu pratique pour effectuer des calculs systématiques, dûs par exemple à des changements successifs de repère. On lui préfère une représentation matricielle, basée sur les **coordonnées homogènes**

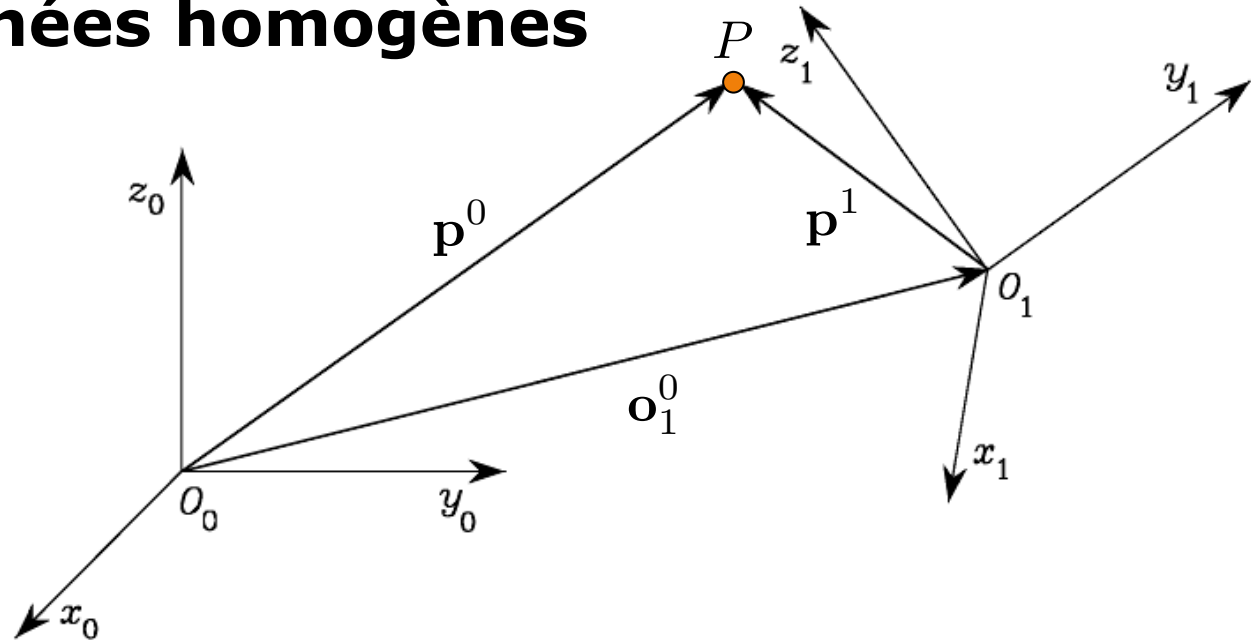
- La représentation en coordonnées homogènes consiste à doter toute notation vectorielle d'un *facteur d'échelle*, en introduisant une coordonnée supplémentaire
- Soit par exemple P un point dans l'espace 3D de coordonnées:

$$\mathbf{p} = \begin{bmatrix} a \\ b \\ c \end{bmatrix}.$$

Alors la représentation du point P à l'aide de coordonnées homogènes est faite par:

$$\tilde{\mathbf{p}} = \begin{bmatrix} wa \\ wb \\ wc \\ w \end{bmatrix} \text{ avec } w \neq 0$$

Coordonnées homogènes



- En pratique, on choisit un facteur d'échelle **unitaire** (à savoir, $w = 1$)
- Pour avoir une représentation compacte de la relation entre les coordonnées du même point P dans deux repères, on utilise donc la **représentation homogène** suivante:

$$\text{p "tilde"} \rightarrow \tilde{\mathbf{p}} = \begin{bmatrix} \mathbf{p} \\ 1 \end{bmatrix} \leftarrow \text{On rajoute une 4}^{\text{e}} \text{ coordonnée de valeur égale à } 1 \text{ au vecteur } \mathbf{p} \in \mathbb{R}^3$$

Matrices homogènes

- Si on utilise cette représentation pour les vecteurs \mathbf{p}^0 et \mathbf{p}^1 , on peut écrire la transformation de coordonnées comme:

$$\tilde{\mathbf{p}}^0 = \mathbf{A}_1^0 \tilde{\mathbf{p}}^1$$

où

$$\mathbf{A}_1^0 = \begin{bmatrix} \mathbf{R}_1^0 & \mathbf{o}_1^0 \\ \mathbf{0}_{1 \times 3} & 1 \end{bmatrix} \quad \begin{array}{l} \text{Matrice de transformation} \\ \text{homogène (4} \times \text{4)} \end{array}$$

- Comme $\mathbf{o}_1^0 \in \mathbb{R}^3$ et $\mathbf{R}_1^0 \in \text{SO}(3)$, la matrice \mathbf{A}_1^0 appartient au *groupe spécial euclidien* de dimension 3:

$$\text{SE}(3) = \mathbb{R}^3 \times \text{SO}(3)$$

- La **pose** du repère 1 par rapport au repère 0 est définie par le couple:

$$(\mathbf{o}_1^0, \mathbf{R}_1^0)$$

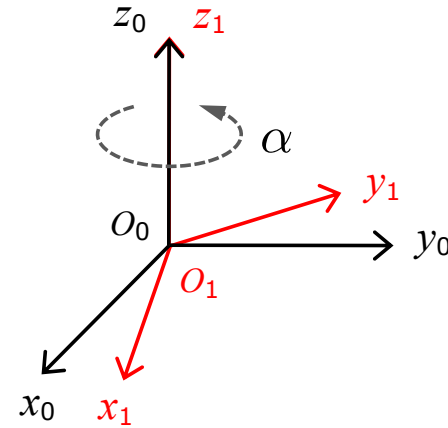
Nous avons 6 paramètres au total: 3 définissant la *translation* et 3 définissant la *rotation* (par ex. les angles de roulis-tangage-lacet)

- Par la suite, on utilisera les lettres **A** ou **T** pour indiquer une matrice homogène

Matrices homogènes

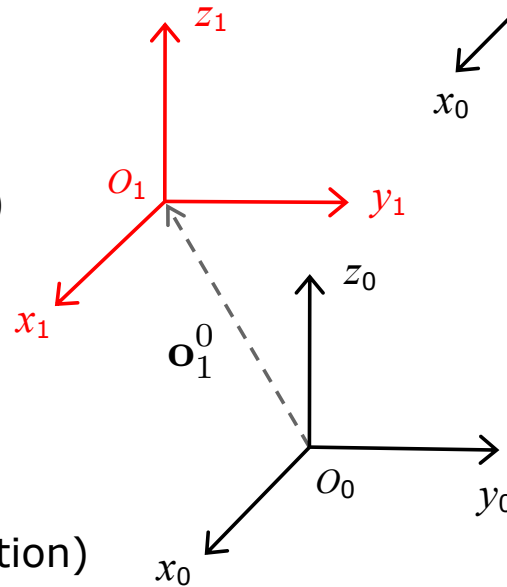
Exemple 1 (Rotation pure autour de l'axe z)

$$\mathbf{A}_1^0 = \begin{bmatrix} \mathbf{R}_z(\alpha) & \mathbf{0}_{3 \times 1} \\ \mathbf{0}_{1 \times 3} & 1 \end{bmatrix}$$



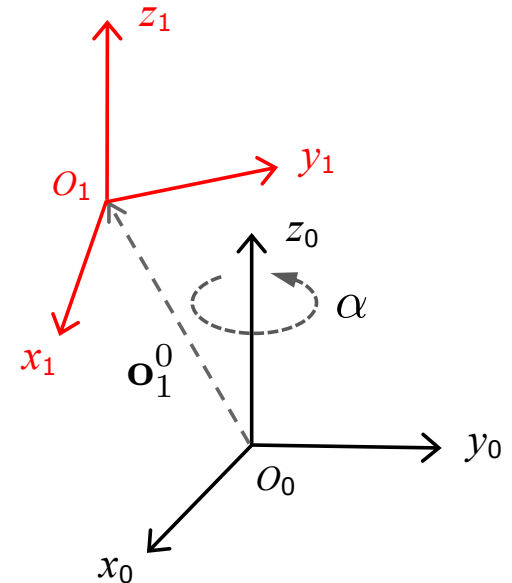
Exemple 2 (Translation simple)

$$\mathbf{A}_1^0 = \begin{bmatrix} \mathbf{I}_3 & \mathbf{o}_1^0 \\ \mathbf{0}_{1 \times 3} & 1 \end{bmatrix}$$



Exemple 3 (Rotation et translation)

$$\mathbf{A}_1^0 = \begin{bmatrix} \mathbf{R}_z(\alpha) & \mathbf{o}_1^0 \\ \mathbf{0}_{1 \times 3} & 1 \end{bmatrix}$$



Matrices homogènes

- La transformation d'un vecteur, du repère 1 au repère 0, est exprimée par une seule matrice qui contient la *matrice de rotation* du repère 1 par rapport au repère 0 et le *vecteur de translation* de l'origine du repère 0 à l'origine du repère 1:

$$\tilde{\mathbf{p}}^0 = \mathbf{A}_1^0 \tilde{\mathbf{p}}^1$$

- La **transformation inverse** entre le repère 0 et le repère 1 est décrite par la matrice \mathbf{A}_0^1 qui vérifie l'équation:

$$\tilde{\mathbf{p}}^1 = \mathbf{A}_0^1 \tilde{\mathbf{p}}^0 = (\mathbf{A}_1^0)^{-1} \tilde{\mathbf{p}}^0$$

- En utilisant les propriétés des matrices partitionnées*, on trouve que:

$$(\mathbf{A}_1^0)^{-1} = \begin{bmatrix} (\mathbf{R}_1^0)^T & -(\mathbf{R}_1^0)^T \mathbf{o}_1^0 \\ \mathbf{0}_{1 \times 3} & 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} \mathbf{R}_0^1 & -\mathbf{R}_0^1 \mathbf{o}_1^0 \\ \mathbf{0}_{1 \times 3} & 1 \end{bmatrix}$$

***Remarque:**

$$\text{Si } \mathbf{M} = \begin{bmatrix} \mathbf{A} & \mathbf{B} \\ \mathbf{C} & \mathbf{D} \end{bmatrix} \in \mathbb{R}^{mn \times mn}, \mathbf{M}^{-1} = \begin{bmatrix} (\mathbf{A} - \mathbf{B}\mathbf{D}^{-1}\mathbf{C})^{-1} & -\mathbf{A}^{-1}\mathbf{B}(\mathbf{D} - \mathbf{C}\mathbf{A}^{-1}\mathbf{B})^{-1} \\ -\mathbf{D}^{-1}\mathbf{C}(\mathbf{A} - \mathbf{B}\mathbf{D}^{-1}\mathbf{C})^{-1} & (\mathbf{D} - \mathbf{C}\mathbf{A}^{-1}\mathbf{B})^{-1} \end{bmatrix}$$

où $\mathbf{A} \in \mathbb{R}^{m \times m}$, $\mathbf{D} \in \mathbb{R}^{n \times n}$ sont deux matrices inversibles

Matrices homogènes

Attention: les matrices homogènes ne satisfont pas la *propriété d'orthogonalité*. En conséquence, en général:

$$\mathbf{A}^T \neq \mathbf{A}^{-1}$$

En conclusion:

- Une matrice homogène permet d'exprimer la transformation de coordonnées entre deux repères génériques *sous forme compacte*
- Si les repères ont la *même origine*, la matrice homogène se réduit à la *matrice de rotation* (4×4) définie précédemment (cf. Exemple 1)
- Comme pour les matrices de rotation, on peut **composer** une séquence de transformations de coordonnées grâce au produit matriciel:

$$\tilde{\mathbf{p}}^0 = \mathbf{A}_1^0 \mathbf{A}_2^1 \cdots \mathbf{A}_n^{n-1} \tilde{\mathbf{p}}^n$$

où \mathbf{A}_i^{i-1} est la matrice de transformation qui met en relation la description d'un point dans le repère i avec la description du même point dans le repère $i - 1$

Plan du cours

Chapitre 1 : Introduction

- 1.1 Définitions
- 1.2 Constituants d'un robot
- 1.3 Classification des robots
- 1.4 Caractéristiques d'un robot
- 1.5 Générations de robots
- 1.6 Programmation des robots
- 1.7 Utilisation des robots



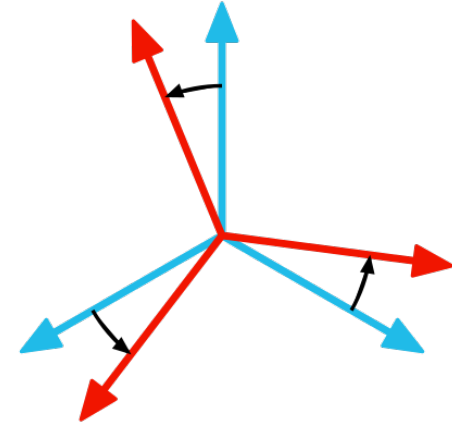
Chapitre 2 : Fondements Théoriques

- 2.1 Pose d'un corps rigide
 - Matrices de rotation et autres représentations de l'orientation
 - Transformations homogènes

Plan du cours

2.2 Cinématique

- Dérivée d'une matrice de rotation
- Vitesse angulaire d'un repère
- Mouvement de corps rigide
- Torseur cinématique



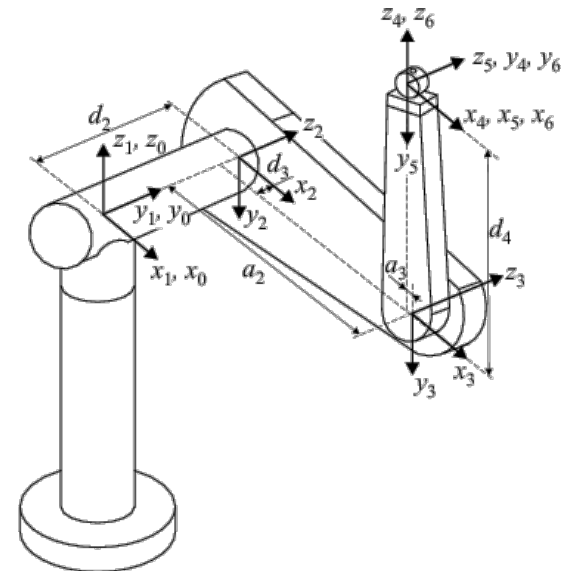
Chapitre 3 : Modélisation d'un Robot

3.1 Modèle géométrique

- Convention de Denavit-Hartenberg
- Modèle géométrique direct
- Modèle géométrique inverse

3.2 Modèle cinématique

- Modèle cinématique direct
- Modèle cinématique inverse



Cinématique

- Soit $\mathbf{R} = \mathbf{R}(t)$ une *matrice de rotation variable dans le temps*
- Grâce à la *propriété d'orthogonalité* de la matrice $\mathbf{R}(t)$, on a que:

$$\mathbf{R}(t) \mathbf{R}^T(t) = \mathbf{I}_3$$

- Si on calcule la dérivée par rapport au temps, nous trouvons (rappel la règle du produit ou de Leibniz):

$$\dot{\mathbf{R}}(t) \mathbf{R}^T(t) + \mathbf{R}(t) \dot{\mathbf{R}}^T(t) = \mathbf{0}_{3 \times 3}$$

- Soit

$$\mathbf{S}(t) \triangleq \dot{\mathbf{R}}(t) \mathbf{R}^T(t)$$

Elle est une *matrice antisymétrique*. En effet: $\mathbf{S}(t) + \mathbf{S}^T(t) = \mathbf{0}_{3 \times 3}$

- Si on multiplie à droite chaque côté de l'équation précédente par $\mathbf{R}(t)$ on trouve:

$$\dot{\mathbf{R}}(t) = \mathbf{S}(t) \mathbf{R}(t)$$

Ainsi on a pu écrire la dérivée de la matrice de rotation en fonction de la matrice de rotation elle-même

Cinématique

Interprétation physique:

- Soit \mathbf{p}' un *vecteur constant* et $\mathbf{p}(t) = \mathbf{R}(t) \mathbf{p}'$
- La dérivée par rapport au temps de $\mathbf{p}(t)$ est:

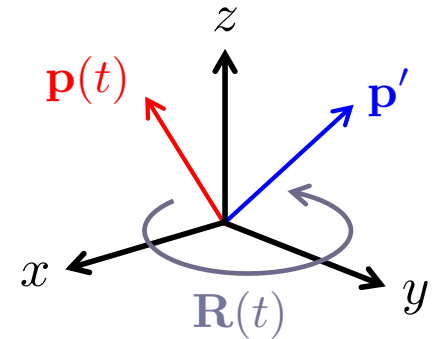
$$\dot{\mathbf{p}}(t) = \dot{\mathbf{R}}(t) \mathbf{p}' = \mathbf{S}(t) \mathbf{R}(t) \mathbf{p}'$$

- Si le vecteur $\boldsymbol{\omega}(t)$ est la *vitesse angulaire* (ou *de rotation*) du repère $\mathbf{R}(t)$ par rapport au repère "fixe" au temps t , nous savons de la mécanique que:

$$\dot{\mathbf{p}}(t) = \boldsymbol{\omega}(t) \times \mathbf{R}(t) \mathbf{p}'$$

- Donc l'opérateur $\mathbf{S}(t)$ décrit le *produit vectoriel* entre le vecteur $\boldsymbol{\omega}(t)$ et le vecteur $\mathbf{R}(t) \mathbf{p}'$
- Les éléments de $\mathbf{S}(t)$ symétriques par rapport à la diagonale principale représentent les composantes du vecteur

$$\boldsymbol{\omega} = [\omega_x, \omega_y, \omega_z]^T$$



Cinématique

c'est-à-dire:

$$\mathbf{S} = \begin{bmatrix} 0 & -\omega_z & \omega_y \\ \omega_z & 0 & -\omega_x \\ -\omega_y & \omega_x & 0 \end{bmatrix}$$

qui justifie l'expression:

$$\mathbf{S}(t) = \mathbf{S}(\boldsymbol{\omega}(t))$$

- On peut donc réécrire l'équation trouvée précédemment comme suit:

$$\dot{\mathbf{R}} = \mathbf{S}(\boldsymbol{\omega})\mathbf{R}$$

Cinématique

Exemple:

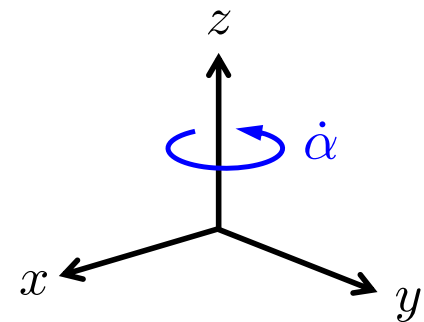
Considérons la matrice de rotation élémentaire autour de l'axe z .

Si l'angle $\alpha = \alpha(t)$, on trouve que:

$$\begin{aligned} \mathbf{S}(t) &= \dot{\mathbf{R}}_z(\alpha(t)) \mathbf{R}_z^T(\alpha(t)) \\ &= \begin{bmatrix} -\dot{\alpha} \sin \alpha & -\dot{\alpha} \cos \alpha & 0 \\ \dot{\alpha} \cos \alpha & -\dot{\alpha} \sin \alpha & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \cos \alpha & \sin \alpha & 0 \\ -\sin \alpha & \cos \alpha & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 0 & -\dot{\alpha} & 0 \\ \dot{\alpha} & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 0 \end{bmatrix} = \mathbf{S}(\boldsymbol{\omega}(t)) \end{aligned}$$

Donc, nous avons que:

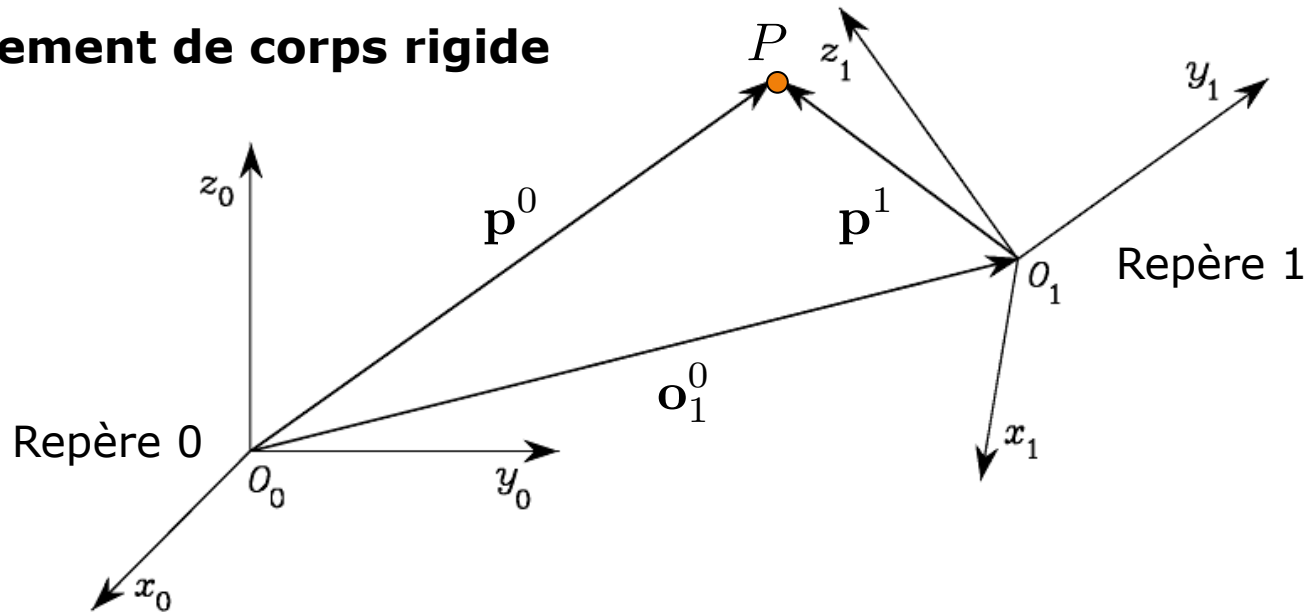
$$\boldsymbol{\omega} = \begin{bmatrix} 0 \\ 0 \\ \dot{\alpha} \end{bmatrix}$$



qui exprime la vitesse angulaire du repère autour de l'axe z

Cinématique

Mouvement de corps rigide



- La transformation de coordonnées d'un point P entre les repères 0 et 1 est:

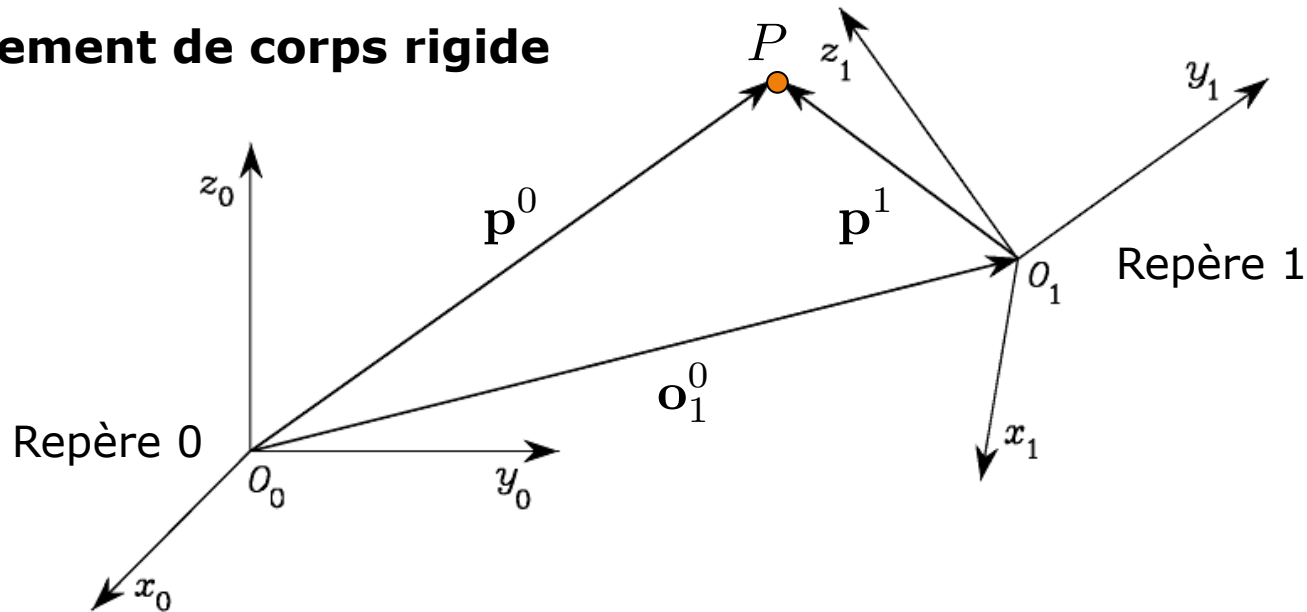
$$\mathbf{p}^0 = \mathbf{o}_1^0 + \mathbf{R}_1^0 \mathbf{p}^1$$

- Si on calcule la dérivée par rapport au temps de cette expression, on trouve que:

$$\dot{\mathbf{p}}^0 = \dot{\mathbf{o}}_1^0 + \mathbf{R}_1^0 \dot{\mathbf{p}}^1 + \dot{\mathbf{R}}_1^0 \mathbf{p}^1$$

Cinématique

Mouvement de corps rigide



- Si on utilise l'expression de la dérivée d'une matrice et on spécifie la dépendance à l'égard de la vitesse angulaire, on obtient:

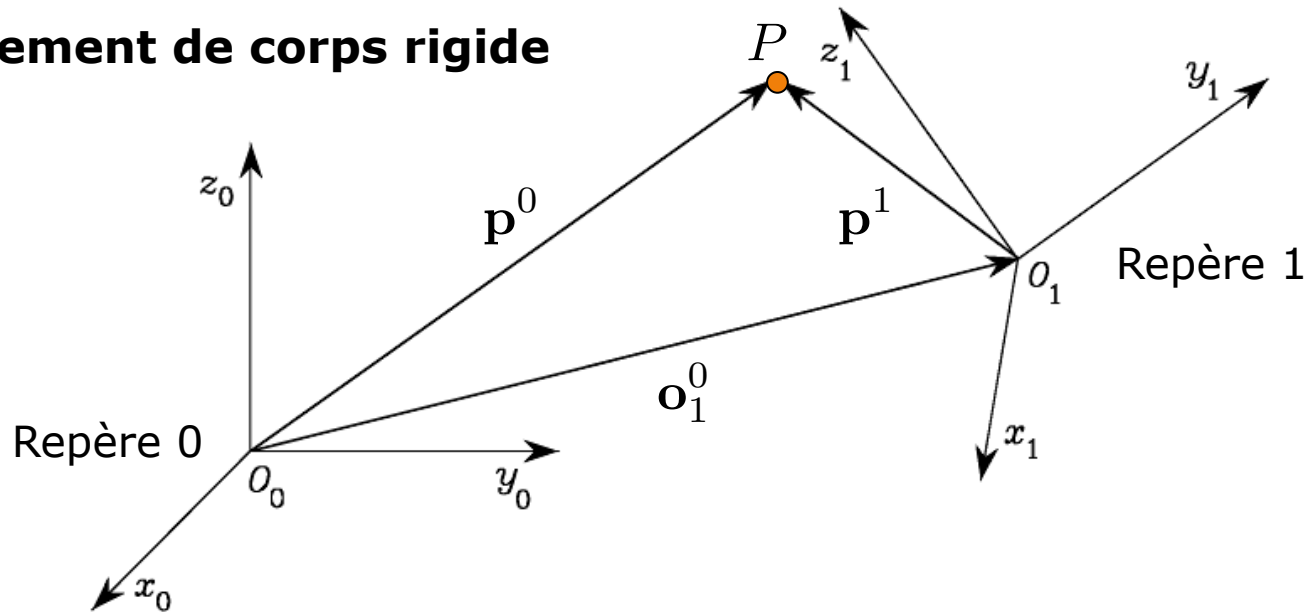
$$\dot{\mathbf{p}}^0 = \dot{\mathbf{o}}_1^0 + \mathbf{R}_1^0 \dot{\mathbf{p}}^1 + \mathbf{S}(\boldsymbol{\omega}_1^0) \mathbf{R}_1^0 \mathbf{p}^1$$

- Enfin, si le vecteur $\mathbf{R}_1^0 \mathbf{p}^1$ est noté \mathbf{r}_1^0 pour plus de simplicité, on conclue que:

$$\dot{\mathbf{p}}^0 = \dot{\mathbf{o}}_1^0 + \mathbf{R}_1^0 \dot{\mathbf{p}}^1 + \boldsymbol{\omega}_1^0 \times \mathbf{r}_1^0$$

Cinématique

Mouvement de corps rigide



Cas particulier: Si P est *fixe* par rapport au repère 1, on trouve que:

$$\dot{\mathbf{p}}^0 = \dot{\mathbf{o}}_1^0 + \boldsymbol{\omega}_1^0 \times \mathbf{r}_1^0$$

car $\dot{\mathbf{p}}^1 = \mathbf{0}$

Cinématique

Exemple:

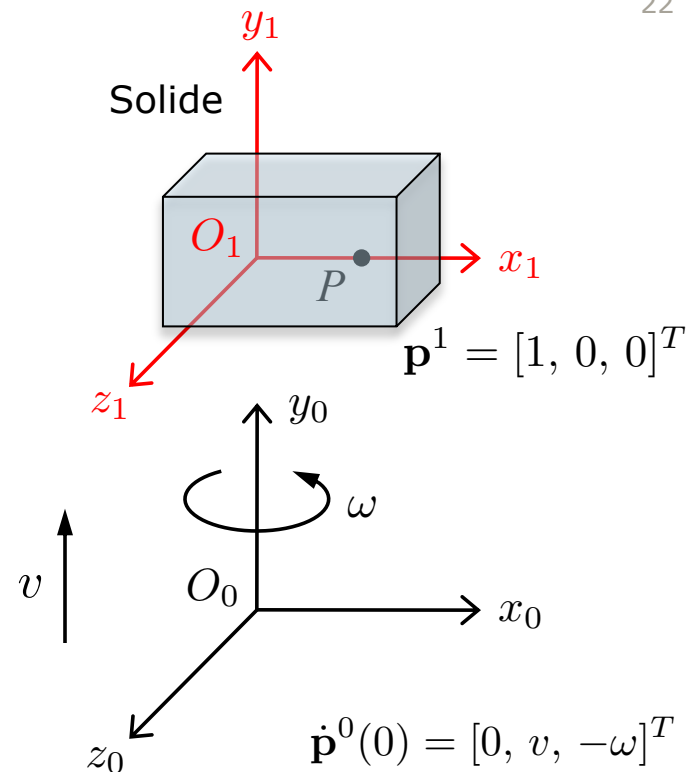
- P est un point d'un solide en mouvement par rapport au repère 0
- Le repère 1 est attaché au solide
- Le mouvement du repère 1 par rapport au repère 0 est le suivant:
 1. Rotation de vitesse ω autour de y_0
 2. Translation de vitesse v suivant y_0
 3. Pour $t = 0$, repère 0 \equiv repère 1

Nous avons que:

$$\mathbf{R}_1^0(t) = \begin{bmatrix} \cos(\omega t) & 0 & \sin(\omega t) \\ 0 & 1 & 0 \\ -\sin(\omega t) & 0 & \cos(\omega t) \end{bmatrix}, \quad \boldsymbol{\omega}_1^0 = \begin{bmatrix} 0 \\ \omega \\ 0 \end{bmatrix}, \quad \mathbf{o}_1^0(t) = \begin{bmatrix} 0 \\ vt \\ 0 \end{bmatrix}, \quad \dot{\mathbf{p}}^1 = \mathbf{0} \quad \begin{array}{l} \uparrow \\ \text{A l'instant} \\ \text{initial} \end{array}$$

donc

$$\dot{\mathbf{p}}^0(t) = \dot{\mathbf{o}}_1^0(t) + \mathbf{R}_1^0(t) \dot{\mathbf{p}}^1 = \begin{bmatrix} 0 \\ v \\ 0 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} -\omega \sin(\omega t) & 0 & \omega \cos(\omega t) \\ 0 & 0 & 0 \\ -\omega \cos(\omega t) & 0 & -\omega \sin(\omega t) \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 \\ 0 \\ 0 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -\omega \sin(\omega t) \\ v \\ -\omega \cos(\omega t) \end{bmatrix}$$



Cinématique

Définition (torseur cinématique)

Soit le repère 0 fixe et le repère 1 attaché à un solide indéformable. Le *torseur cinématique* décrivant le mouvement du solide par rapport au repère 0 est défini par:

$$\mathcal{V} \triangleq \begin{bmatrix} \dot{\mathbf{o}}_1^0 + \mathbf{o}_1^0 \times \boldsymbol{\omega}_1^0 \\ \boldsymbol{\omega}_1^0 \end{bmatrix} \in \mathbb{R}^6$$

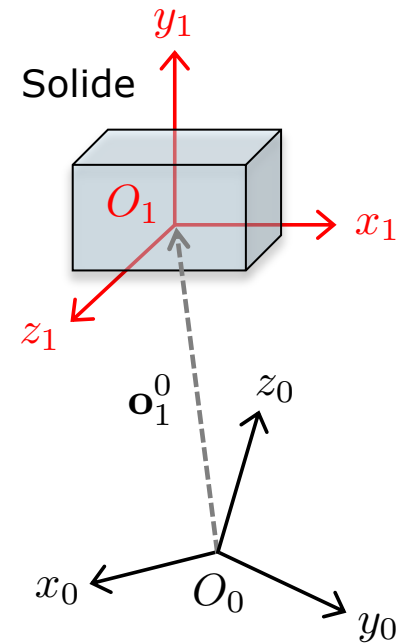
Deux cas spéciaux:

1) Si \mathbf{o}_1^0 est constant, c'est-à-dire $\dot{\mathbf{o}}_1^0 = \mathbf{0}$, alors le torseur est une **rotation pure** autour d'un axe, et le torseur devient:

$$\mathcal{V} = \begin{bmatrix} \mathbf{o}_1^0 \times \boldsymbol{\omega}_1^0 \\ \boldsymbol{\omega}_1^0 \end{bmatrix}$$

2) Si $\boldsymbol{\omega}_1^0 = \mathbf{0}$, c'est-à-dire le solide ne tourne pas, mais il glisse dans la direction $\dot{\mathbf{o}}_1^0$ uniquement, le torseur devient:

$$\mathcal{V} = \begin{bmatrix} \dot{\mathbf{o}}_1^0 \\ \mathbf{0}_{3 \times 1} \end{bmatrix} \text{ (glisseur)}$$



Cinématique

- Le torseur cinématique représente la vitesse d'un solide comme une *vitesse angulaire autour d'un axe* et une *vitesse linéaire le long du même axe*

Il permet de représenter de façon pratique le **champ des vitesses** d'un solide indéformable en un instant donné

- Le torseur cinématique décrit la cinématique du solide *indépendamment* des causes du mouvement

- La *loi de composition des mouvements* permet de combiner plusieurs torseurs cinématiques

- Le torseur cinématique fait partie de la famille des torseurs. D'autres torseurs utilisés en mécanique:

- *Torseur statique* ou *d'action* (ensemble des forces et des couples qui résultent de l'application des lois de Newton sur un solide)
- *Torseur cinétique*
- *Torseur dynamique*



Robert Stawell Ball
(1840-1913)

The Theory of Screws (1876)

Vocabulaire anglais:

Torseur = *Screw*, Torseur cinématique = *Twist*, Torseur statique = *Wrench*