

طراحی هدایت بهینه مرکزی یک وسیله زیرآبی در خط اثر شناور مدل شده

علیرضا باصحبت نوین زاده^۱، مجتبی اسدی ماتک^۲

^۱ دانشیار، دانشکده مهندسی هوافضا، گروه دینامیک پرواز و کنترل، دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی، novinzadeh@kntu.ac.ir

^۲ فارغ التحصیل دکترای مهندسی هوافضا، گروه دینامیک پرواز و کنترل، دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی، masadimatak@mail.kntu.ac.ir

دریافت: ۱۳۹۶/۰۹/۲۰ ویرایش اول: ۱۳۹۷/۰۲/۰۲ ویرایش دوم: ۱۳۹۷/۰۴/۱۱ ویرایش سوم: ۱۳۹۷/۰۶/۱۷ ویرایش چهارم: ۱۳۹۷/۰۸/۲۰ پذیرش: ۱۳۹۷/۰۹/۰۹

چکیده: هدف این مقاله ارائه یک الگوریتم جدید برای هدایت یک وسیله زیرآبی تا رسیدن به هدفش، و نشان دادن مؤثر بودن آن توسط شبیه سازی با یک کد رایانه ای، است. مقصود از هدف در اینجا، تعقیب کردن یک شناور روی سطح آب است. جهت انجام این منظور یکی از روشهای مؤثر و مفید، تعقیب کردن خط اثر شناور است که کشتی در پشت سر خود تولید می کند. از معایب هدایت خط اثر شناور می توان به حرکت زیگزآگی جهت کشف مجدد آن اشاره کرد که با توجه به کاهش سرعت خطی نزدیک شدن به هدف، گاهی به آن نرسیده و اصابت و تخریب ناتمام می ماند. به همین علت ایده های مختلفی برای بهبود حرکت در مسیر خط اثر شناور مطرح شده است که هر کدام دارای محاسن و معایبی هستند. در این مقاله یک الگوریتم هدایت جدید برای حرکت وسیله زیرآبی در مرکز خط اثر، که هدایت مرکزی نامیده شده است، معرفی شده که مسیری بهینه را نتیجه می دهد که با استفاده از مبانی هندسی مرکز خط اثر را در فاز هدایت به صورت یک خط مرکزی تعیین نموده سپس با استفاده از روش بهینه کمترین تلاش مسیری برای وسیله تا خط مرکزی ارائه می شود. همچنین برای اعتبارسنجی این روش، خط اثر یک کشتی مدلسازی و برنامه نویسی شده و کد آن در برنامه هدایت، برای شبیه سازی عملکرد این روش استفاده شده است.

کلمات کلیدی: هدایت، بهینه، وسیله زیرآبی، خط اثر شناور، هدایت مرکزی

Design of optimal central guidance of an underwater vehicle in the modeled ship wake

Alireza Basohbat Novinzadeh, Mojtaba Asadi Matak

Abstract: The purpose of this paper is to provide a new algorithm for guidance of an underwater vehicle to reach its target, and demonstrate its effectiveness by simulation with a computer code. The meant of target in here is to chase a ship on the surface of the water. In order to do this, one of the most effective methods is to follow the ship wake which produced behind it. Disadvantages of wake guidance can be mentioned as zigzag motion for rediscovering the wake in its path which according to the decreasing linear speed of approaching the target, sometime it doesn't reach the target and collision fails. Therefore, various ideas, with both positive and negative aspects, have been introduced to improve movement in the wake path. In this paper, a new guidance algorithm for running an underwater vehicle at the center of wake, which is named central guidance, is introduced that results an optimal path that by using geometric bases, determining the center of the wake in guidance phase like a central line. Then, using the optimal least effort method, the path to central line is presented. Also, to test this method, the wake of a ship is modeled and programmed and its code is used in the guidance program to simulate the performance of this method.

Keywords: Guidance, Optimal, Underwater vehicle, Wake, Central guidance.

۱- مقدمه

هدایت یک وسیله زیرآبی تا رسیدن به هدف، مشکلات خاص خود را دارد و روشهای مختلفی جهت این منظور استفاده شده است. برای شناسایی صوتی و تعقیب هدف، متون زیادی موجود است. برای پیدا کردن یک کشتی که بر روی آب حرکت می‌کند، یک روش بسیار مؤثر استفاده از خط اثری است که کشتی در پشت خود به جای می‌گذارد. وجود و شدت خط اثر شناور در هر نقطه و هر زمان را می‌توان با استفاده از حسگرهایی که بر روی وسیله نصب می‌شوند، اندازه‌گیری کرد. وقتی که هدف، خط اثر کشتی باشد، می‌توان از ویژگیهای مختلف خط اثر برای شناسایی صوتی و تعقیب، استفاده نمود.

کشتی‌ها با خلاءزایی سیستم جلوبرنده، شکستن موجهای ایجاد شده توسط کشتی، و با گرفتگی هوا در لایه‌های مرزی متلاطم زیر بدنه کشتی، حبابهایی ایجاد می‌کنند [۱]. وقتی که حبابها می‌ترکند، انتشار آشفته‌گی موجب ترکیب و تقسیم شدن حبابها می‌شود. سپس آشفته‌گی کاهش می‌یابد و حبابهای با اندازه متفاوت، به علت سبکی، شروع به بالا رفتن با سرعتهای متفاوتی می‌کنند. فرآیندهای فیزیکی اصلی که در این فاز بر روی حبابها اثر می‌گذارد، عبارتند از اشباع حاصل از جریانهای محلی، انتشار آشفته‌گی و انحلال [۳ و ۲]. طراحی سیستم جلوبرنده و بدنه کشتی، اثر سرعت و مانور کشتی بر روی انتشار حبابها هستند و بنابراین روی پدیده خط اثر شناور تاثیر می‌گذارند [۵ و ۴].

در مرجع [۶]، یک الگوریتم کشف و تعقیب خط اثر شناور برای ردیابی شناور استفاده شده است. آشفته‌گی قدرتمند تولید شده توسط پروانه شناور هدف برای تخمین جهت اولیه حرکت آن استفاده شده است، سپس با استفاده از ویژگی‌های خطی مرتبط با خط اثر شناور و حسگر صوتی فعال با فرکانس بالا جهت اندازه‌گیری اکوی بازگشتی و فیلتر کالمن به تعقیب نقطه شروع خط اثر شناور و در نتیجه شناور هدف پرداخته شده است.

در مرجع [۷]، بکارگیری دینامیک خطی حبابها به عنوان یک روش امیدبخش برای تشخیص دادن خط اثر کشتی مطرح شده است. سیگنال ایجاد شده می‌تواند چنان تنظیم شود که، اگر پخش کننده‌های خطی پاسخی نداده یا پاسخ کمی بدهند، پاسخ دریافت شده از خط اثر کشتی برای تشخیص به اندازه کافی تقویت شود. در این مقاله روش هدایتی مناسب در خط اثر شناور پیشنهاد نشده است. در مرجع [۸]، با استفاده از آرایش ۲ حسگری، هدایت خط اثر شناور به صورت مقاوم‌تری نسبت به آرایش تک حسگری انجام شده است، لکن حرکت در خط اثر شناور همچنان به صورت زیگززاگی شدید است. در مرجع [۹]، روشی برای مدل کردن خط اثر شناور و استفاده از آن در شبیه‌سازی هدایت در خط اثر شناور ارائه شده است. در مرجع [۱۰]، آرایش سه حسگری برای بهبود حرکت زیگززاگی در خط اثر شناور معرفی شده است.

در اینجا برای طراحی سیستم هدایت و آزمایش مؤثر بودن آن با استفاده از یک کد رایانه‌ای، لازم است که خط اثر یک کشتی مدلسازی شود. مقالاتی در زمینه مدلسازی سیگنالهای بازگشتی از خط اثر کشتی که

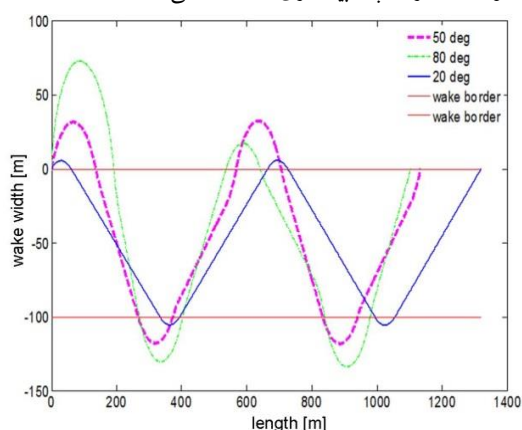
توسط حسگر صوتی تشخیص داده می‌شوند، موجود است [۱۱]. فیلتر تطبیق یافته و انرژی تشخیص داده شده، از جمله کشف کننده‌های استفاده شده برای سریهای زمانی اکو، هستند. اثر پارامترهایی مانند فاصله تا کشتی، زاویه انحراف و فرکانس منبع، با استفاده از مدل‌های اکوی تشکیل داده شده، بررسی شده‌اند.

در متون آکادمیک، می‌توان کارهای تئوری و تجربی مختلفی در زمینه مدلسازی ساختار خط اثر کشتی، یافت [۱۲ و ۲۳]. با این حال یک مدل کامل از ساختار خط اثر کشتی که شامل توزیع ابتدایی حبابها و ارزیابی توزیع حبابها نسبت به کشتی و پارامترهای محیط باشد، در متون در دسترس، موجود نیست.

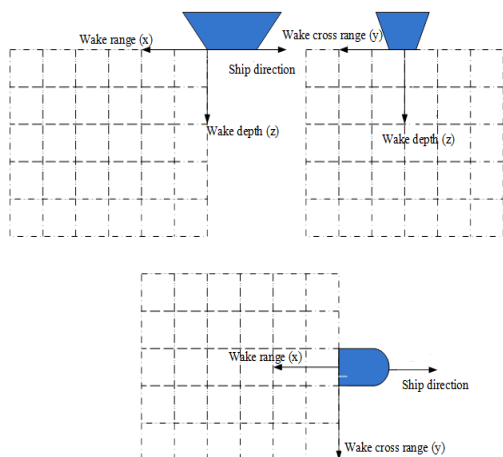
وسيله‌های زیرآبی کنونی تنها یکحسگرصوتی (حسگر صوتی) رویدنده خود و در راستای عمودی دارند. طریقه عملکرد حسگر صوتی چنان است که هرگاه سیگنال‌های صوتی ارسالی از آن به سطح آب برخورد کنند، موجی ضعیف‌تر اما با همان فرکانس ارسالی دریافت می‌شود که نشان دهنده این موضوع است که وسیله هنوز زیر خط اثر شناور قرار نگرفته است. اما اگر امواج صوتی ارسالی با خط اثر شناور برخورد کند به دلیل وجود حباب‌هایخط اثر، فرکانس برگشتی و دامنه آن تحت تاثیر قرار می‌گیرد که پس از انتگرال‌گیری از موج بازگشتی چنانچه شرط آستانه برآورده شود، وسیله، بودن در زیر خط اثر شناور را تایید می‌کند. برای شبیه‌سازی، مسیر حرکت وسیله زیرآبی به چهار ناحیه تقسیم شده است. این چهار ناحیه شامل دو قسمت داخل خط اثر شناور و دو قسمت در بیرون خط اثر شناور است.

الگوریتم فعلی یک وسیله زیرآبی بدین صورت است که در اولین برخورد به لبه خط اثر شناور در هنگام ورود، مسیر مستقیم الخط خود را طی می‌کند تا از خط اثر شناور برای بار اول خارج شود. سپس با سرعت زاویه‌ای w_1 به مدت t_1 در جهت ساعتگرد چرخیده و بعد از آن به مدت t_2 و با سرعت زاویه‌ای $w_2 > w_1$ باز هم در همان جهت ساعتگرد می‌چرخد. چنانچه وسیله هنوز به زیر خط اثر شناور وارد نشده باشد با سرعت زاویه‌ای $w_3 > w_2$ می‌چرخد تا مجدداً وارد خط اثر شناور شود.

شکل ۱ مسیر حرکت یک وسیله زیرآبی را با زوایای ورود متفاوت ۲۰، ۵۰ و ۸۰ که در متلب شبیه‌سازی شده نشان می‌دهد.



شکل ۱: شبیه‌سازی مسیر حرکت یک وسیله زیرآبی با زوایای ورود مختلف



شکل ۲: نمایش محورها و خط اثر شناور

توزیع اندازه حباب توسط رابطه (۲) محاسبه می شود که شعاع حباب بین ۵۰ تا ۱۰۰۰ میکرومتر می باشد:

$$A(a) = a^{-4} \quad (2)$$

تراکم حباب در طول توسط رابطه (۳) قابل محاسبه است که در آن V سرعت کشتی می باشد:

$$N_x(x) = 10^{(-3.10^{-3})(\frac{x}{V}) - 13.3} \quad (3)$$

تراکم حباب در عرض نیز از رابطه (۴) قابل محاسبه است که در آن پارامتر σ مربوط به فاصله پشت کشتی است:

$$N_y(y) = e^{-(y/\sigma)^2} \quad (4)$$

تراکم حباب در عمق هم از رابطه (۵) محاسبه می شود:

$$N_z(z) = N_z(z=0) \cdot e^{-\left(\frac{z}{D/coeff2}\right)} \quad (5)$$

در این رابطه پارامتر D که به عنوان عمق ویژه تعریف می شود وابسته به فاصله پشت کشتی می باشد. تغییر دادن پارامتر ثابت $coeff2$ خط اثر عمیق تر یا سطحی تر را تشکیل می دهد.

مدلسازی موج صوتی از میان ابر حبابها با چند نظریه انجام شده است. این نظریه ها با انتشار موج صوتی در میان ابر حبابها بصورت آماری که به علت تنوع ذاتی ابر حبابها ترجیح داده می شود، رفتار می کنند [۲].

پردازش سیگنال مانند فیلترسازی تطبیق یافته می تواند بر روی سیگنال دریافتی برای تمیز بهتر ابر حبابها، استفاده شود. شدت هدف (TS) یک هدف زیرآبی، بزرگی اکوی دریافتی از هدف را برمی گرداند. اگر V حجم اصلاح شده ابر حباب و S_i سطح مقطع پراکندگی بر واحد حجم باشند، شدت صوت هدف از رابطه (۶) بدست می آید [۲۰]:

با توجه به شکل ۱ می توان عدم عملکرد مناسب روش هدایت خط اثر شناور را نشان داد. برای مثال در زاویه خروج ۵۰ درجه در سیکل دوم، وسیله حدود ۴۰ متر از مرز بالایی خط اثر شناور فاصله گرفته است که با توجه به سرعت هدف به هیچ وجه بهینه و مناسب نیست. لزوم پرداختن به این موضوع جهت تلاش برای رفع معایب هدایت خط اثر شناور است که با توجه حرکت زیگزاگی جهت کشف مجدد آن و کاهش سرعت خطی نزدیک شدن به هدف، گاهی وسیله به هدف نرسیده و اصابت و تخریب ناتمام می ماند. توضیح اینکه افزایش سرعت وسیله زیرآبی با توجه به محدودیت های ابزاری و فنی کاری دشوار و نیازمند تحقیقات گسترده می باشد.

در بخش های بعدی، ابتدا روش و دانش مدلسازی خط اثر کشتی با استفاده از یک کد شبیه سازی رایانه ای، ارائه شده است. سپس الگوریتم هدایت ابداع شده که از خط اثر شناور برای تعقیب کردن کشتی استفاده می کند و با آرایش سه حسگری و تلفیق اطلاعات حاصل از چیدمان آن ها با مبانی هندسی مرکز خط اثر شناور را برای هدایت در مسیر مرکزی خط اثر ممکن می سازد. سپس با استفاده از حل عددی مسئله بهینه شتاب لازم جهت طی مسیر به سمت مرکز خط اثر شناور محاسبه شده و این عملکرد در شرایط مختلفی شامل کشتی در یک مسیر مستقیم یا مانوردار، نمایش داده شده است. در پایان جمع بندی مقاله انجام می شود.

۲- مدلسازی خط اثر شناور

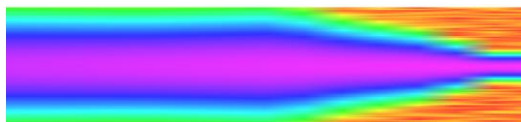
در این بخش، خط اثر یک کشتی مدل شده است. در آزمایشات مختلف مشاهده شده است که خط اثر شناور برای حدود ۱۵ دقیقه می تواند باقی بماند [۲ و ۵]. مقادیر معمول برای طول، عمق و عرض خط اثر به ترتیب ۱۵۰۰، ۱۰ و ۳۰ متر می باشند. عموماً عمق خط اثر تقریباً به اندازه دو برابر آبخور شناور و عرض آن به اندازه ۵ تا ۱۰ برابر عرض ناو است [۵]. در مرجع [۱۶]، یک مدل که با استفاده از مطالعات انتشار صوتی تشکیل شده است، ارائه گردیده است. در این مدل تراکم متوسط حباب برای خط اثر کشتی، با استفاده از داده های موجود در متون، ساخته شده است. همچنین یک عملکرد مجزای تصادفی برای تشکیل ساختار تصادفی تراکم حباب استفاده شده است.

مقدار میانگین تراکم حباب $N(x, y, z, a)$ یا بطور اسمی میانگین تعداد حبابها بر متر مکعب در مختصات (x, y, z) با شعاع بین a و $a+da$ را می توان بصورت زیر نوشت (توضیح اینکه شعاع حبابها در محدوده a تا $a+da$ در نظر گرفته می شوند):

$$N(x, y, z, a) = N_x(x) \cdot N_y(y) \cdot N_z(z) \cdot A(a) \quad (1)$$

در این معادله $N_x(x)$ ، $N_y(y)$ و $N_z(z)$ توابع مجزایی هستند، که مقادیر میانگین تعداد حبابها را در محورهای x, y, z نشان داده و وابسته به تراکم حباب هستند. همچنین $A(a)$ نیز توزیع اندازه حباب است. در شکل ۲ نمایش محورهای منطقه، منطقه متقاطع و عمق خط اثر مشاهده می شوند.

$$\begin{aligned}\sigma(t) &= [12.5, 12.1, 12.6, 15.7, 17.1, 19.1, 30]m \\ D(t) &= [7.4, 8.3, 9.0, 7.0, 5.3, 2.5, 1.3]m \\ t &= [75, 125, 175, 225, 275, 325, 375]m \\ v &= 7.5 \text{ m/s}, \text{coeff2} = 2.3\end{aligned}\quad (12)$$



شکل ۳: پروفیل شدت خط اثر شناور شبیه سازی شده

در شکل ۳ قدرت خط اثر شناور با استفاده از رنگ های حاصل از تجزیه نور سفید نمایش داده شده است. این بدین معناست که رنگ بنفش قویترین شدت و رنگ قرمز ضعیف ترین شدت را نشان می دهد. سایر رنگها به ترتیب رنگ های استاندارد تجزیه نور (رنگین کمان) هستند، که به ترتیب از ضعیف به قوی عبارتند از: قرمز، نارنجی، زرد، سبز، آبی، نیلی و بنفش. با توجه به شکل خط اثر شناور مدل شده و با بررسی مقادیر عددی چگالی حباب در محل های مختلف می توان مدل شبیه سازی شده را بعنوان مبنای خط اثر شناور در ادامه پروژه در نظر گرفت.

۳- هدایت بهینه مرکزی خط اثر شناور

پس از مدلسازی خط اثر شناور، هدایت وسیله زیرآبی تا رسیدن به هدف با یک الگوریتم بهینه مورد نظر است. مدل خط اثر شناور که با استفاده از حسگر صوتی کشف شده برای هدایت استفاده می شود. این عملیات در این مقاله در حالت های مختلفی انجام شده است. در اولین حالت فرض می شود هدف به صورت مستقیم الخط حرکت می کند. با توجه به اینکه هدایت در خط اثر شناور در عمق مشخصی توسط وسیله انجام می شود می توان در تبیین روش هدایتی از دو بعد در صفحه استفاده نمود.

برای هدایت یک وسیله زیرآبی تا رسیدن به هدف، یک الگوریتم هدایتی و حسگر هایی برای تشخیص شدت خط اثر شناور مورد نیاز است. حسگر ها بر روی بدنه وسیله زیرآبی نصب می شوند که می توانند شدت خط اثر شناور را در هر نقطه و هر لحظه اندازه گیری کنند. برای مشخص کردن اینکه آیا نقطه جاری داخل محوطه خط اثر شناور قرار دارد یا نه، باید یک مقدار آستانه برای شدت خط اثر شناور تعیین شود، که اگر شدت اندازه گیری شده توسط حسگر از این مقدار بیشتر باشد، نشان می دهد که وسیله زیرآبی داخل محدوده خط اثر شناور قرار دارد.

برای نصب حسگرها بر روی وسیله زیرآبی یک ترکیب شامل ۳ حسگر استفاده شده است، که در قسمت های چپ، راست و مرکز وسیله زیرآبی نصب شده اند. حسگر ها شدت خط اثر شناور را مطابق زاویه نصب اندازه گیری می کنند. حسگر مرکزی با زاویه ۹۰ درجه نسبت به افق نصب شده است، و با زاویه α از جهت حسگر مرکزی به چپ و راست، نصب شده اند (شکل ۴). باید به این نکته توجه کرد که نقاطی که حسگرها شدت

$$TS = 10 \log \left(\frac{S_s}{4\pi} V \right) \quad (6)$$

سطح مقطع پراکندگی بر واحد حجم از رابطه (۷) قابل محاسبه می باشد:

$$S_s = \int_0^\infty \sigma_s n(a) da = \int_0^\infty \frac{4\pi a^2 n(a) da}{\left(\frac{w_0^2}{w^2} - 1 \right)^2 + \delta^2} \quad (7)$$

در این معادله σ_s سطح مقطع پراکندگی حباب است که بصورت نسبت قدرت پراکندگی کل به شدت ورودی تعریف می شود، $w = 2\pi f$ فرکانس زاویه ای ارتعاشات است و ضریب میرایی ارتعاشات خطی می باشد.

معادله حسگر صوتی فعال برای یک تنظیمات ایستای یگانه منبع و دریافت کننده، را می توان بصورت (۸) نوشت:

$$RL = SL + TS - 2TL - 2TL_b \quad (8)$$

در این معادله RL ، سطح دریافت، SL ، سطح منبع، TL ، افت هنگام انتقال یکطرفه، و TL_b ، افت انتقال یکطرفه ایجاد شده توسط ابر حباب ها است. افت هنگام انتقال بصورت (۹) محاسبه می شود:

$$TL = 20 \log r + ar \times 10^{-3} \quad (9)$$

در این معادله r ، مسافت طی شده بر حسب متر است و α ضریب میرایی حاصل از جذب بر حسب dB/km است. افت انتقال حاصل از ابر حبابها از رابطه (۱۰) محاسبه می شود:

$$TL_b = 4.34 \times S_e \times r \quad (10)$$

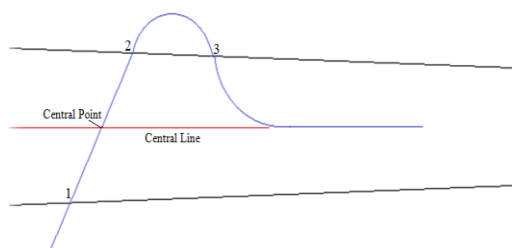
در این معادله، S_e سطح مقطع انهدام بر واحد حجم ابر حباب می باشد که از رابطه (۱۱) بدست می آید:

$$S_e = \int_0^\infty \sigma_e n(a) da = \int_0^\infty \frac{4\pi a^2 (\delta/ka) n(a) da}{\left(\frac{w_0^2}{w^2} - 1 \right)^2 + \delta^2} \quad (11)$$

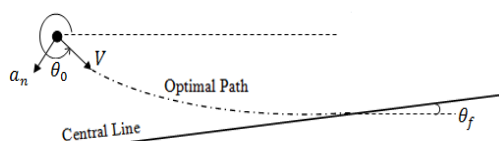
با استفاده از این روش خط اثر کشتی بصورت یک ماتریس 101 در 15 قابل مدلسازی می باشد، که هر یک از درایه های آن شدت خط اثر در یک نقطه را نشان می دهد. برای سایر نقاط نیز با استفاده از میانبایی از این نقاط، یک مقدار تقریبی می توان یافت. در شکل ۳ یک پروفایل شدت خط اثر شبیه سازی شده با استفاده از مدل ارائه شده در مرجع [۱۶] قابل مشاهده است. پروفیل چگالی حباب برای شعاع حباب 160 میکرومتر محاسبه شده است. مقادیر زیر برای پارامترها استفاده شده است [۲۱]:

در این مقاله یک الگوریتم هدایت جدید استفاده شده که موجب طی مسیر کوتاه تری می شود. در این روش، ۳ نقطه مورد استفاده قرار می گیرند. در ابتدا وسیله زیرآبی به سمت خط اثر شناور شلیک می شود. وقتی که مشخص می شود که وسیله زیرآبی وارد محدوده خط اثر شده است، آن نقطه به عنوان نقطه شماره ۱ نام گذاری می شود. توضیح اینکه دستگاه مختصات مورد استفاده، دستگاه مختصات حامل وسیله زیرآبی است که وسیله از آن پرتاب شده است. سپس وسیله زیرآبی مستقیم به حرکت خود ادامه داده، تا اینکه مشخص شود از خط اثر شناور خارج شده است، که این نقطه نیز به عنوان نقطه شماره ۲ نام گذاری می شود. سپس وسیله زیرآبی با سرعت زاویه ای مشخصی دور می زند تا دوباره وارد خط اثر شناور شود. در این مقاله سرعت زاویه ای که بر اساس محدودیت های دینامیکی وسیله انتخاب می شود، ۲ رادیان بر ثانیه در نظر گرفته شده است. نقطه ورود دوباره به خط اثر شناور نیز به عنوان نقطه شماره ۳ نام گذاری می شود (شکل ۶). سپس نقطه وسط فاصله بین ۱ و ۲ محاسبه و مشخص شده و خطی از این نقطه به موازات خط بین نقاط ۲ و ۳ رسم می شود. این خط تقریباً از وسط خط اثر شناور عبور می کند. اگرچه به دلیل زاویه کناره خط اثر شناور پس از گذشت مدتی ممکن است این خط دقیقاً در وسط خط اثر شناور نباشد اما می توان از این انحراف صرف نظر نمود. مرحله بعدی الگوریتم، هدایت کردن وسیله زیرآبی به نحوی است که روی این خط بماند. جهت این منظور با داشتن معادله خط وسط، سرعت زاویه ای و جهت چرخش باید چنان محاسبه شود که این هدف برآورده شود، بنابراین وسیله زیرآبی در خط وسط محاسبه شده در رابطه (۱۴) رانده می شود (شکل ۶).

$$\begin{aligned} x_{mid} &= \frac{x_1 + x_2}{2}, & y_{mid} &= \frac{y_1 + y_2}{2}, \\ m_{mid} &= \frac{y_3 - y_2}{x_3 - x_2} \\ y - y_{mid} &= m_{mid}(x - x_{mid}) \end{aligned} \quad (14)$$



شکل ۶: نمایش الگوریتم هدایت مرکزی خط اثر شناور

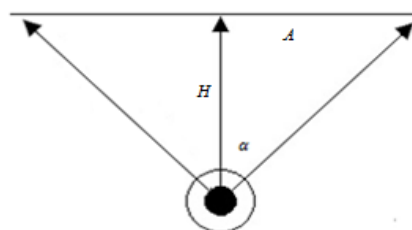


شکل ۷: هندسه حرکت وسیله از نقطه ۳ به سمت خط مرکزی

با توجه به اینکه معادله خط وسط با استفاده از رابطه (۱۴) محاسبه شده است، در این مرحله، با توجه به شکل ۶، شتاب لازم برای حرکت وسیله

آن را اندازه می گیرند بر روی سطح آب قرار دارند، بنابراین فاصله بین این نقاط بر حسب عمق کروز وسیله زیرآبی و زاویه α بوسیله رابطه (۱۳) قابل محاسبه است:

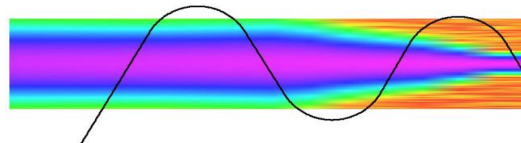
$$A = H \tan \alpha \quad (13)$$



شکل ۸: شماتیک حسگرها بر روی وسیله زیرآبی

در شکل ۴، α ، زاویه دید حسگر نسبت به راستای عمود بر محور بدنه وسیله، H ، عمق حسگر نسبت سطح آب و A طول پوشش بیم حسگر هستند. این ترکیب نصب حسگرها می تواند نشان دهد که وسیله زیرآبی از کدام سمت به خط اثر شناور وارد یا خارج شده است [۱۱]. اگر از سمت چپ وارد شود ابتدا حسگر چپ تشخیص می دهد که شدت خط اثر شناور به میزان آستانه رسیده است، سپس حسگر مرکزی به آستانه می رسد. همچنین اگر وسیله زیرآبی از سمت راست از خط اثر شناور خارج شود ابتدا حسگر راست تشخیص می دهد که شدت خط اثر شناور از میزان آستانه کمتر است، و سپس حسگر مرکزی این مسأله را تشخیص می دهد. در این مقاله عمق کروز وسیله زیرآبی، ۹ متر و زاویه α ، ۴۵ درجه فرض شده اند.

مرحله بعدی، طراحی الگوریتم هدایت است. هدف این الگوریتم تعقیب کردن خط اثر شناور تا زمانی که وسیله زیرآبی به کشتی برسد، است. در الگوریتم های مرسوم، هنگامی که مشخص می شود که وسیله زیرآبی از محدوده خط اثر شناور خارج شده است، دور می زند تا دوباره وارد محدوده خط اثر شناور شود، و سپس مستقیم حرکت می کند. در نتیجه این شیوه، پس از زمان کوتاهی، وسیله زیرآبی دوباره از سمت دیگر خط اثر شناور خارج می شود، و پس از آن، دوباره دور می زند تا به خط اثر شناور برگردد و این روال همیطور ادامه دارد. با این راهبرد، وسیله زیرآبی یک مسیر مارپیچ را طی می کند، بنابراین مسیر طولانی تری را طی کرده که موجب افزایش مصرف سوخت و زمان می شود. در شکل ۵، الگوریتم هدایت مرسوم در مدل خط اثر شبیه سازی شده نشان داده شده است.



شکل ۵: نمایش هدایت مرسوم خط اثر شناور (نمای از بالای هدایت در خط اثر شناور)

$$\lambda_{\theta}(t_f) = \frac{\partial \phi}{\partial \theta(t_f)} = v_{\theta} \quad (27)$$

$$H(t_f) = \frac{\partial \phi}{\partial t_f} = 0 \quad (28)$$

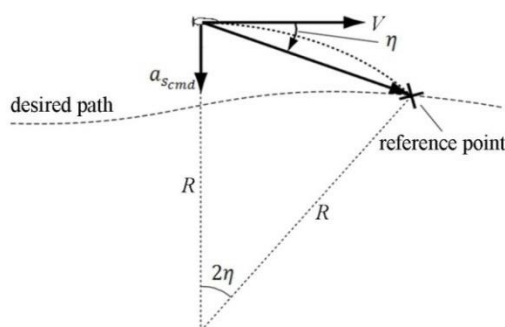
با توجه به رابطه (۲۳) و اینکه H تابع زمان نیست، می‌توان نتیجه گرفت که $H=0$.

با جایگذاری $H=0$ در معادله (۱۹) عبارت زیر برای شتاب بهینه به دست می‌آید.

با توجه به غیر خطی بودن معادلات حالت و عدم وجود جواب تحلیلی با استفاده از حل عددی معادلات فوق، محاسبه شتاب لازم جهت راندن بهینه وسیله زیرآبی به سمت خط وسط انجام می‌شود [۱۹]. پس از اینکه که وسیله بر روی خط وسط قرار گرفت، مستقیماً به حرکت خود ادامه می‌دهد تا اینکه به هدف برسد و یا اینکه به دلیل مانور دوباره از خط اثر شناور خارج شود. با توجه به شکل ۸ هدایت روی خط مرکزی خط اثر شناور انجام شده است.

۳-۱- تحلیل پایداری

هندسه هدایت به سمت نقطه مرجع در شکل ۸ قابل نمایش است.



شکل ۸: هندسه هدایت به سمت نقطه مرجع

در هر نقطه از زمان یک مسیر دایروی توسط مکان نقطه مرجع، مکان وسیله و بردار سرعت مماسی وسیله قابل تعریف می‌شود. فرمان شتاب تولیدی توسط رابطه زیر برای شتاب جانب مرکز در تعقیب بخش دایروی به صورت زیر قابل بیان است. با توجه به شکل داریم.

$$\begin{aligned} L_1 &= 2R \sin \eta \\ \frac{V^2}{R} &= \frac{V^2}{L_1} \sin \eta = a_{scnd} \end{aligned} \quad (29)$$

شکل زیر، برای خطی سازی مورد استفاده قرار می‌گیرد. توضیح اینکه در اینجا تعقیب خط مستقیم که در این مقاله همان خط مرکزی شناور است مد نظر می‌باشد. L_1 فاصله بین وسیله و نقطه مرجع روی خط اثر مرکزی، d خطای تعقیب و V سرعت نامی وسیله است. با فرض η

از نقطه ۳ به سمت خط مرکزی خط اثر شناور با استفاده از مبانی کنترل بهینه محاسبه می‌شود. با توجه به شکل ۷، معادلات حالت وسیله زیرآبی به صورت زیر در نظر گرفته می‌شود.

$$\dot{x} = V \cos \theta \quad (15)$$

$$\dot{y} = V \sin \theta \quad (16)$$

$$\dot{\theta} = \frac{a_n}{V} \quad (17)$$

تابع معیار به صورت زیر در نظر گرفته می‌شود:

$$J = \frac{1}{2} \int_{t_0}^{t_f} a_n^2 dt \quad (18)$$

تابع هامیلتونی به صورت زیر تشکیل می‌شود:

$$H = \frac{1}{2} a_n^2 + \lambda_x (V \cos \theta) + \lambda_y (V \sin \theta) + \lambda_{\theta} \left(\frac{a_n}{V} \right) \quad (19)$$

که در آن λ_x ، λ_y و λ_{θ} ضرایب لاگرانژی هستند. معادلات اوپلر-لاگرانژ به صورتی زیر نوشته می‌شوند.

$$\dot{\lambda}_x = -\frac{\partial H}{\partial x} = 0 \rightarrow \lambda_x = cte \quad (20)$$

$$\dot{\lambda}_y = -\frac{\partial H}{\partial y} = 0 \rightarrow \lambda_y = cte \quad (21)$$

$$\dot{\lambda}_{\theta} = -\frac{\partial H}{\partial \theta} = -\lambda_x V \sin \theta + \lambda_y V \cos \theta \quad (22)$$

رابطه (۲۰) و (۲۱) بیان می‌کنند که λ_x ، λ_y در مسیر بهینه ثابت هستند. شرط بهینگی عبارت است از:

$$0 = \frac{\partial H}{\partial a_n} = a_n + \frac{\lambda_{\theta}}{V} \rightarrow a_n = -\frac{\lambda_{\theta}}{V} + \lambda_{\theta} \left(\frac{a_n}{V} \right) \quad (23)$$

با توجه به اینکه معادله خط وسط خط اثر شناور از معادله (۱۴) به دست آمده است و از طرفی زاویه $\theta_f = \tan^{-1} m_{mid}$ به عنوان زاویه نهایی در مسیر بهینه از نقطه ۳ به سمت خط وسط در نظر گرفته می‌شود. در ادامه از شرایط تعامد، مقادیر مرزی ضرایب لاگرانژی بدست می‌آیند.

$$\phi(t_f) = v_x (m_{mid} x(t_f) + c - y(t_f)) + v_x (m_{mid} x(t_f) + c - y(t_f)) + v_{\theta} (\theta(t_f) - \theta_f) \quad (24)$$

که در آن $m_{mid} x(t_f) + c - y(t_f) = 0$ معادله خط وسط

خط اثر شناور است که در معادله (۱۴) محاسبه شده است.

$$\lambda_x(t_f) = \frac{\partial \phi}{\partial x(t_f)} = m_{mid} v_x + \lambda_{\theta} \left(\frac{a_n}{V} \right) \quad (25)$$

$$\lambda_y(t_f) = \frac{\partial \phi}{\partial y(t_f)} = -m_{mid} v_y \quad (26)$$

$$d < L_1, \quad -\frac{\pi}{2} < \eta < \frac{\pi}{2} \quad (۳۳)$$

با تعریف تابع لیاپانوف:

$$\mathcal{L} = \frac{1}{2}(V \sin \eta_2)^2 + \int_0^d \frac{2V^2}{L_1} \sin(\eta - \eta_2) dy \quad (۳۴)$$

با استفاده از شکل ۹:

$$\sin(\eta - \eta_2) = \frac{d}{L_1} \quad (۳۵)$$

بنابراین:

$$\mathcal{L} = \frac{1}{2} V^2 \sin^2 \eta_2 + \frac{V^2}{L_1^2} d^2 \quad (۳۶)$$

که یک تابع مثبت معین است. با مشتق گیری زمان از رابطه (۳۴) داریم:

$$\dot{\mathcal{L}} = V^2 \sin \eta_2 \cos \eta_2 \dot{\eta}_2 + \frac{V^2}{L_1^2} d \dot{d} \quad (۳۷)$$

از روابط (۳۷) و (۳۵) و (۳۲) داریم:

$$\dot{\mathcal{L}} = -\frac{2V^3}{L_1} \sin \eta_2 \{ \cos \eta_2 \sin \eta - \sin(\eta - \eta_2) \}$$

در آخر با استفاده از

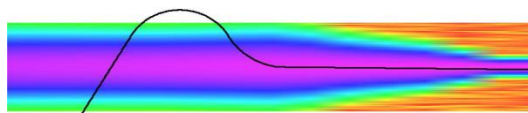
$$\sin(\eta - \eta_2) = \cos \eta_2 \sin \eta - \cos \eta \sin \eta_2$$

بنابراین تابع لیاپانوف به صورت زیر می شود.

$$\dot{\mathcal{L}} = -\frac{2V^3}{L_1} \sin^2 \eta_2 \cos \eta \quad (۳۸)$$

که به ازای $|\eta| < \pi/2$ ، یک تابع منفی نیمه معین است. با توجه به قضیه مجموعه ثابت، $\dot{\mathcal{L}} = 0$ مسیر $(\eta_2 = 0, d = 0)$ را نتیجه می دهد، بنابراین برای $d < L_1, |\eta| < \pi/2, (\eta_2 = 0, d = 0)$ پایدار مجانبی است.

این الگوریتم در این بخش بر روی انواع خط اثر شناور مستقیم و منحنی (مانوردار) اعمال شده است. هدایت در خط اثر شناور مستقیم در شکل ۱۰ مشاهده می شود. در این شبیه سازی میزان شدت خط اثر شناور آستانه ۷۰ دسی بل در نظر گرفته شده است. توضیح اینکه انتخاب این عدد تجربی است و وسیله با توجه به نویزهای زیرآبی و کسر آنها از موج برگشتی از آن بعنوان عدد مرز خط اثر استفاده می کند.



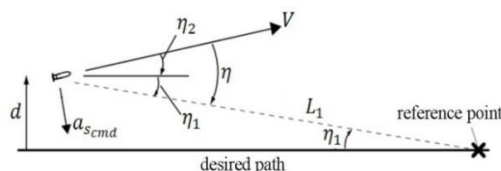
شکل ۱۰: نمایش هدایت مرکزی خط اثر شناور (نمای از بالای هدایت در خط اثر شناور)

کوچک داریم (این فرض در واقعیت نیز برای حرکت روانتر به سمت نقطه مرجع مطلوب است).

$$\sin \eta \approx \eta = \eta_1 + \eta_2$$

و

$$\eta_1 \approx \frac{d}{L_1}, \quad \eta_2 \approx \frac{\dot{d}}{V}$$



شکل ۹: مدل خطی تعقیب مسیر مستقیم خط اثر مرکزی

با ترکیب موارد فوق با رابطه هدایت داریم.

$$a_{scmd} = 2 \frac{V^2}{L_1} \sin \eta \approx 2 \frac{V}{L_1} \left(\dot{d} + \frac{V}{L_1} d \right) \left(\dot{d} + \frac{V}{L_1} d \right) \quad (۳۰)$$

بنابراین، خطی سازی منطق غیر خطی به کنترل کننده PD برای خطای تعقیب منجر می شود. همچنین، نسبت سرعت وسیله به فاصله L_1 یک فاکتور مهم برای تعیین بهره های تناسبی و مشتقی کنترل کننده است. برای مثال، یک مقدار کوچک برای L_1 به بهره بالای کنترل منجر می شود و نسبت $\frac{L_1}{V}$ ثابت زمانی کنترل کننده PD را تعیین می کند.

فاصله L_1 را می توان با استفاده از تحلیل پایداری به همراه مدل خطی پلنت و کنترلر خطی استخراج کرد. مدل پلنت می بایست شامل دینامیک وسیله با کنترلر زاویه حلقه داخلی و دینامیک همه حسگرها در تابع تبدیل باشد.

علاوه بر این، با فرض نبود دینامیک حلقه داخلی و زاویه کوچک η_2 در نتیجه $\ddot{d} \approx -a_{scmd}$ و رابطه (۳۰) به صورت زیر می شود.

$$\ddot{d} + 2\xi\omega_n\dot{d} + \omega_n^2 d = 0, \quad \xi = 1/\sqrt{2}, \quad \omega_n = \sqrt{2}V/L_1 \quad (۳۱)$$

رابطه (۳۰)، یک معادله خطی تقریبی برای موضوع تعقیب مسیر مستقیم نشان می دهد که یک سیستم درجه دوم ساده است و همیشه دارای ضریب میرایی ۰.۷۰۷ است و فرکانس طبیعی توسط نسبت سرعت و فاصله تا نقطه مرجع تعیین می شود.

با استفاده از تحلیل پایداری لیاپانوف غیر خطی بر اساس شکل ۹

داریم:

$$\dot{d} = V \sin \eta_2, \quad \dot{\eta}_2 = -\frac{a_s}{V} \quad (۳۲)$$

با توجه به رابطه (۲۹) و برای وجود نقطه مرجع منحصر به فرد با فرض:

۴- نتیجه گیری

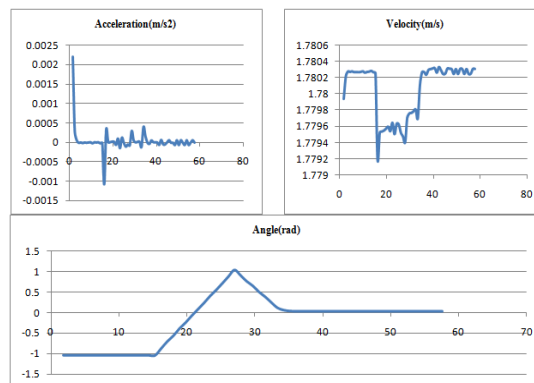
هدف این مقاله، ارائه یک الگوریتم هدایت جدید برای حرکت یک وسیله زیرآبی به سمت یک شناور سطحی است. این الگوریتم از خط اثر شناور که کشتی با تولید حباب در پشت خود ایجاد نموده، استفاده می کند. این شیوه، روش مفید و مؤثری برای تعقیب یک شناور سطحی می باشد، زیرا وجود و شدت خط اثر شناور با حسگرهایی که بر روی وسیله زیرآبی نصب می شوند، قابل اندازه گیری است. همچنین برای آزمایش روش ارائه شده، شبیه سازی عملکرد آن با استفاده از یک کد شبیه سازی رایانه ای مورد نظر بوده است. بنابراین شبیه سازی خط اثر شناور کشتی نیز ضروری است. در این مقاله ابتدا جزئیات و دانش مورد نیاز برای مدلسازی خط اثر شناور کشتی، توضیح داده شد. با استفاده از داده ها و معادلات ارائه شده، خط اثر شناور با یک کد رایانه ای مدلسازی شد که فعالیتی جدید با توجه به محدودیت های دسترسی به منابع علمی در این زمینه به شمار می رود. سپس الگوریتم هدایت مرکزی برای هدایت وسیله زیرآبی معرفی شد. پس از آن با استفاده از مبانی عددی کنترل بهینه شتاب لازم جهت راندن بهینه وسیله به سمت خط مرکزی خط اثر شناور محاسبه شده و برنامه نرم افزاری ساخته شده در کنار کد مدلسازی، برای آزمایش روند هدایت و تشخیص مؤثر بودن آن استفاده شد. در ادامه با استفاده از تحلیل لیاپانوف پایداری روش هدایت به سمت نقاط تولیدی توسط سیستم هدایت انجام پذیرفت. در پایان در شرایط مختلفی شامل حالاتی که خط اثر شناور یک مسیر مستقیم یا منوردار باشد، شبیه سازی انجام شد. نتایج شبیه سازی نشان می دهد که با استفاده از این روش، وسیله زیرآبی می تواند در مسیر بهینه تری به هدف خود برسد که می توان نتیجه را با مقایسه اشکال ۱۰ و ۱۲ که به ترتیب روش هدایت پیشنهادی را در خط اثر شناور مستقیم و منوردار مورد آزمایش قرار می دهد با شکل ۵ که هدایت کنونی و مرسوم در خط اثر است، راستی آزمایی نمود.

مراجع

- [1] A. Sutin, A. Benilov, H.S. Roh, Y.I. Nah. Acoustic Measurements of Bubbles in the Wake of Ship Model in Tank. Proceedings of the Ninth European Conference on Underwater Acoustics, ECUA 2008.
- [2] T. C. Weber. Acoustic Propagation Through Bubble Clouds. Ph.D. Thesis, The Pennsylvania State University, May 2006.
- [3] S. Stanic, E. Kennedy, B. Brown, D. Malley, R. Goodman, J. Caruthers, Broadband Acoustic Transmission Measurements in Surface Ship Wakes. IEEE Conference Proceedings of Oceans, 2007.
- [4] S. Stanic, J. W. Caruthers, R. R. Goodman, E. Kennedy, R. A. Brown, Attenuation Measurements Across Surface-Ship Wakes and

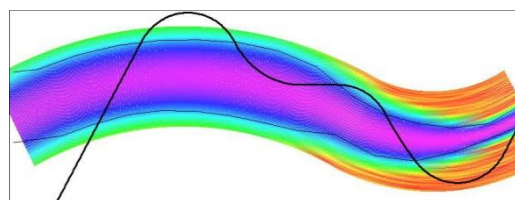
شکل ۱۱، نمودارهای سرعت، شتاب و زاویه سمت وسیله در مسیر

حرکت شکل ۱۰ را نشان می دهد.



شکل ۱۱: نمودار سرعت، شتاب و زاویه سمت وسیله در مسیر پروازی

حال این الگوریتم بر روی یک خط اثر شناور غیر مستقیم بکار گرفته می شود. این اتفاق زمانی صورت می گیرد که کشتی در حرکت خود دارای مانور باشد. این مساله موجب می شود که خط وسط پیدا شده پس از گذشت مقداری مسافت، دیگر خط وسط نباشد و وسیله زیرآبی دوباره از خط اثر شناور خارج شود. در این شرایط عملیات قبلی تکرار می شود و وسیله زیرآبی با سرعت زاویه ای مشخصی دور می زند تا دوباره وارد خط اثر شناور شود. نقاط ورود و خروج از خط اثر شناور به عنوان نقاط ۲ و ۳ نام گذاری می شوند ولی این بار نقطه ۱ وجود ندارد (شکل ۱۲).



شکل ۱۲: نمایش هدایت مرکزی خط اثر شناور در خط اثر شناور منحنی (نمای از بالای هدایت در خط اثر شناور)

برای غلبه بر این مشکل، در عملیات قبلی عرض خط اثر شناور باید محاسبه شود. این کار با کشیدن خطی از نقطه ۳ عمود بر خط مرزی واصل بین نقاط ۲ و ۳ انجام می شود. سپس نقطه تلاقی این خط و خط وسط محاسبه می شود. فاصله بین این نقطه و نقطه ۳ به اندازه نصف عرض خط اثر شناور است. حال با داشتن این عرض، عملیات می تواند به هنگام خروج دوباره از خط اثر شناور، ادامه یابد. از نقطه ۳ عمود بر خط وسط بین نقاط ۲ و ۳ خطی رسم شده و نقطه ای بر روی این خط که فاصله آن از نقطه ۳ به اندازه نصف عرض خط اثر شناور است به عنوان نقطه وسط مشخص و خط وسط از این نقطه به موازات خط گذرا از نقاط ۲ و ۳ رسم می شود. سپس همانند مرحله قبل سرعت زاویه ای گردش به نحوی که وسیله زیرآبی بر روی این خط بیفتد محاسبه می شود و سپس آن را تعقیب می نماید.

-
- [17] R. J. P. van Bree, H. Greidanus, Ship Wake Current Models and Bubble Distributions, TNO Report, July 2012.
- [18] M. V. Trevorrow, S. Vagle, D. M. Farmer, Acoustical Measurements of Microbubbles within Ship Wakes, The Journal of the Acoustical Society of America, vol. 95, April 1994.
- [19] Physics of Sound in the Sea, Department of the Navy Headquarters Naval Material Command, Washington, D.C., 1969.
- [20] R. Lee Culver, M. F. Trujillo, Measuring and Modeling Bubbles in Ship Wakes, and Their Effect on Acoustic Propagation, Proceedings of the Second International Conference on Underwater Acoustic Measurements: Technologies and Results, 2007.
- [21] Çağla Önur, Acoustic Tracking of Ship Wakes. Doctoral Thesis in Middle East Technical University, 2013.
- [22] Hull, David. G., Optimal Control Theory for Applications, Springer, 2003.
- [23] A. E. Gamal, Performance and Stability of an Autonomous Underwater Vehicle Guidance and Control, Proc. of International Conference on Modelling, Identification & Control (ICMIC), pp.67-73, 2013.
- Computed Bubble Distributions and Void Fractions. IEEE Journal of Oceanic Engineering, vol. 34, no. 1, January 2009
- [5] Huiping Fu and Pengcheng Wan, Numerical Simulation on Ship Bubbly Wake, Harbin Engineering University and Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2011.
- [6] K. W. Lo, B. G. Ferguson. Automatic Detection and Tracking of a Small Surface Watercraft in Shallow Water using a High Frequency Active Sonar. IEEE Transactions on Aerospace and Electronic Systems, vol. 40, October 2004.
- [7] T. G. Leighton, Nonlinear Bubble Dynamics And The Effects On Propagation Through Near-Surface Bubble Layers, AIP Conference Proceedings, 2004.
- [8] Y. H. Lee, B. H. Ku, S. M. Chung, W. Y. Hong, H. S. Ko, Robust Search Method for Ship Wake Using Two Wake Sensors, Journal of Acoustical Society of Korea, vol. 29, no. 3, pp.155-164, 2010.
- [9] Z. Xiang-tao, S. Xu-wen, Z. Ming, Simulation of trajectory logic for wake homing torpedo, Torpedo Technology, China, 2009.
- [10] PAN Xun, ZHANG Jing-yuan, ZHANG Jiang, Simulation and optimization of homing strategy for acoustic wake guide torpedo, Journal of Naval University of Engineering, China, 2012.
- [11] P. Schippers, Modelling Analysis of Echo Signature and Target Strength of a Realistically Modelled Ship Wake for a Generic Forward Looking Active Sonar. Proceedings of the Third International Conference on Underwater Acoustic Measurements: Technologies and Results, 2009.
- [12] A. Smirnov, I. Celik, S. Shi, LES of Bubble Dynamics in Wake Flows. Computers and Fluids, Elsevier, vol. 34, 2005.
- [13] H. Vorhoelter, S. Krueger, Wake Field Analysis of a Drifting Ship with RANS-CFD-Methods, Numerical Towing Tank Symposium, 2008.
- [14] A. Soloviev, M. Gilman, K. Young, S. Brusch, S. Lehner, Sonar Measurements in Ship Wakes Simultaneous with TerraSAR-X Overpasses, IEEE Transactions on Geoscience and Remote Sensing, vol. 48, no. 2 February 2010.
- [15] G. O. Marmorino, C. L. Trump. Preliminary Side-Scan ADCP Measurements Across a Ship's Wake, Journal of Atmospheric and Oceanic Technology, vol. 13, April 1996.
- [16] B. R. Rapids, R. L. Culver, An Acoustic Ship Wake for Propagation Studies, The Pennsylvania State University, ARL Technical Memorandum, April 2000.
-