

Choreonoid入門

宮本 信彦

国立研究開発法人産業技術総合研究所
インダストリアルCPS研究センター
ソフトウェアプラットフォーム研究チーム



資料

- 配布資料の「WEBpage」のHTMLファイルを開く
 - Choreonoid入門_OpenRTM-aist.html
- もしくは以下のリンク
 - <https://openrtm.org/openrtm/ja/node/7150>



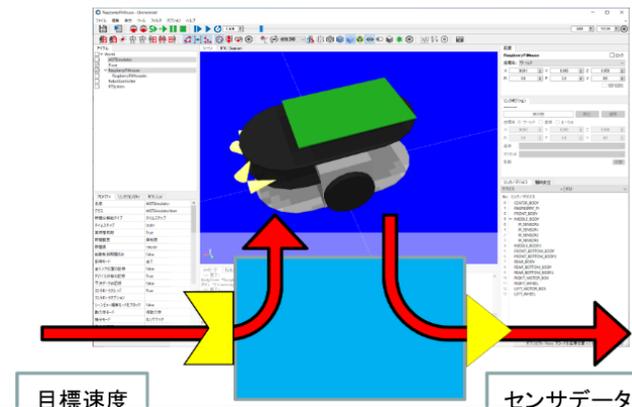
• [コンフィギュレーションパラメータの編集](#)

はじめに

Choreonoidはオープンソースのロボット用シミュレーションソフトウェアです。拡張性が高く、物理エンジン、通信機能、スクリプティング機能、制御アルゴリズム等をC++プラグインとして追加できます。

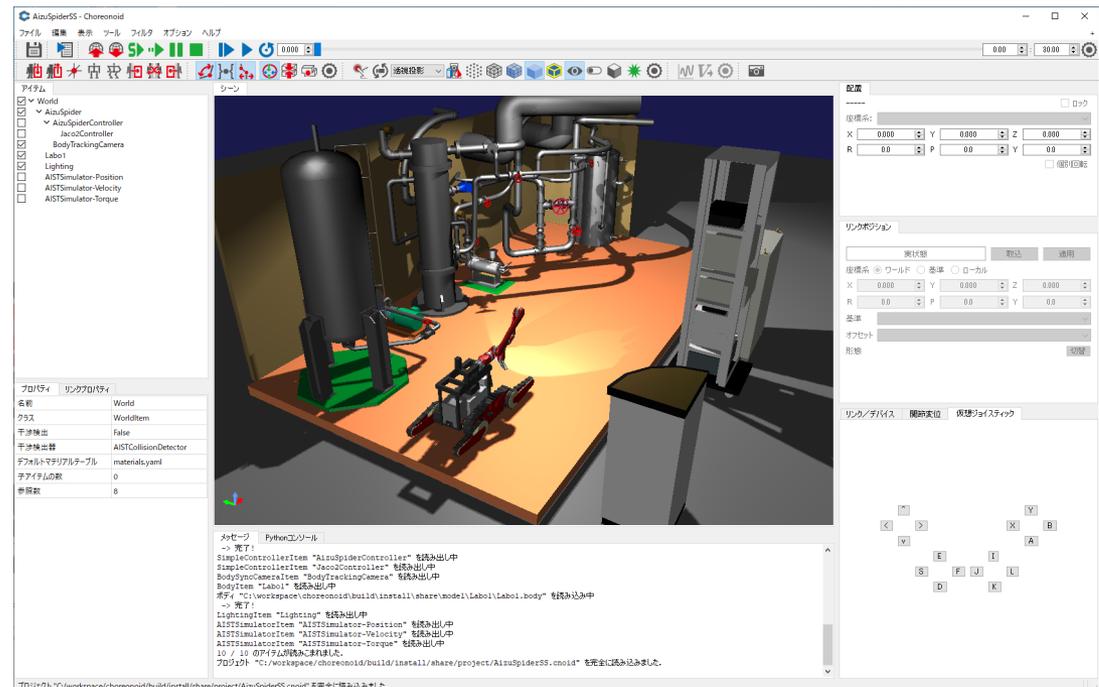
• [Choreonoid ホームページ](#)

このページでは、Choreonoidシミュレータ上の移動ロボットの入出力を行うRTCの作成手順を説明します。



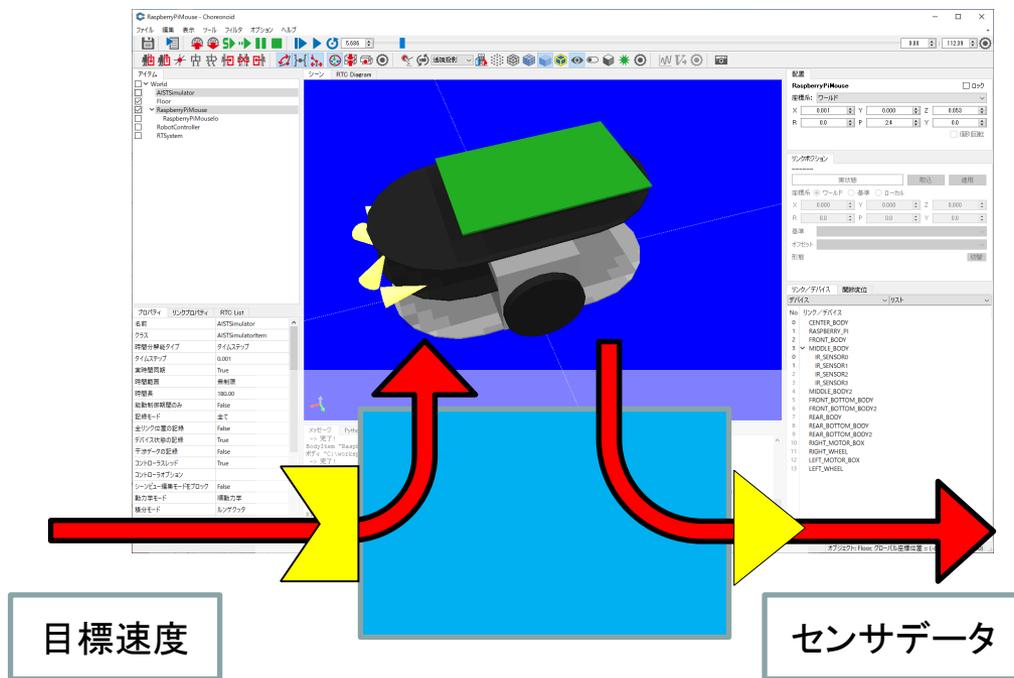
Choreonoid

- Choreonoidはオープンソースのロボット用シミュレーションソフトウェア
 - プラグインによる高い拡張性
 - 3DCGによるロボットモデルのアニメーション表示
 - 動力学シミュレーション
 - センサのシミュレーション(カメラ、レーザーレンジセンサ、カセンサ、ジャイロセンサ、・・・)
 - ロボットの動作生成
 -



Choreonoid OpenRTMプラグイン

- ChoreonoidとOpenRTM-aistを連携して、シミュレータ上のオブジェクトの入出力(制御指令やセンサ値の取得)をするRTCを開発可能にする拡張プラグイン



課題 : Choreonoid上のRaspberry PiマウスをRobotControllerコンポーネントで操作するための入出力RTCの作成

シミュレーション環境構築

- Choreonoid上でシミュレーションの実行に必要なアイテムを追加することで、環境を構築する。
- 配布資料 (USBメモリ) のchoreonoidフォルダの **choreonoid.bat**を実行する
- 今回は以下のアイテムを追加する。
 - ワールドアイテム
 - シミュレータアイテム(AIST Simulator)
 - ボディアイテム(地面・Floor)
 - ボディアイテム(Raspberry Piマウス)
 - RTSystemアイテム
 - RTCアイテム(RobotController)
 - pyRTCアイテム(RaspberryPiMouseIlo)

| 名前 | 更新日時 |
|--------------------------|------------------|
| bin | 2022/09/30 10:56 |
| include | 2022/09/30 10:56 |
| lib | 2022/09/30 10:56 |
| python-3.7.9-embed-amd64 | 2022/09/30 10:58 |
| share | 2022/09/30 10:58 |
| choreonoid.bat | 2022/05/24 20:08 |

ワールドアイテム追加

- ワールド: 仮想世界を表すアイテム
 - ファイル → 新規 → ワールド

Choreonoid

ファイル 編集 表示 ツール フィルタ オプション ヘルプ

File menu options:

- 新規 (New)
 - フォルダ (Folder)
 - 外部コマンド (External Command)
 - 複数値時系列 (Multiple Value Time Series)
 - 複数SE3時系列 (Multiple SE3 Time Series)
 - 複数SE3行列時系列 (Multiple SE3 Matrix Time Series)
 - ポイントセット (Point Set)
 - 複数ポイントセット (Multiple Point Set)
 - メッセージログ (Message Log)
 - ライティング (Lighting)
 - 座標フレームリスト (Coordinate Frame List)
 - ポジションタググループ (Position Tag Group)
 - ワールド (World)**
 - リンクオフセットフレームリスト (Link Offset Frame List)
 - AISTシミュレータ (AIST Simulator)
- 読み込み (Load)
- 選択アイテムの再読み込み (Reload Selected Item)
- 選択アイテムの保存 (Save Selected Item)
- 選択アイテムに名前を付けて保存 (Save Selected Item with Name)
- インポート (Import)
- 選択アイテムのエクスポート (Export Selected Item)
- プロジェクトを開く (Open Project)
- プロジェクトの保存 (Save Project)
- プロジェクトに名前を付けて保存 (Save Project with Name)
- プロジェクトファイルオプション (Project File Options)
- 終了 (Exit)

Item list:

- アイテム (Item)
- World

Worldの新規生成 (New World Generation) dialog:

名前 (Name): World

Buttons: 生成(C) (Generate), キャンセル(C) (Cancel)

名前は変更しない (Do not change the name)

シミュレータアイテム追加

- Choreonoidは複数の物理シミュレータ(ODE、Bullet、PhysX)等から選択できる。
 - 今回はAISTシミュレータを選択する。

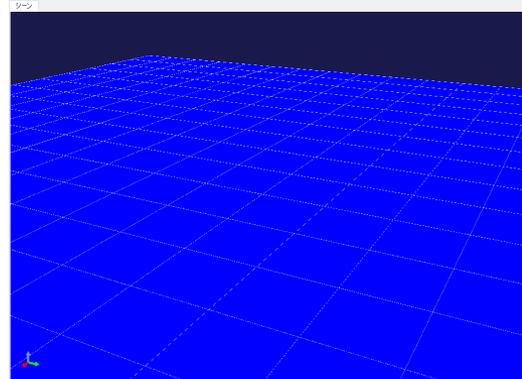
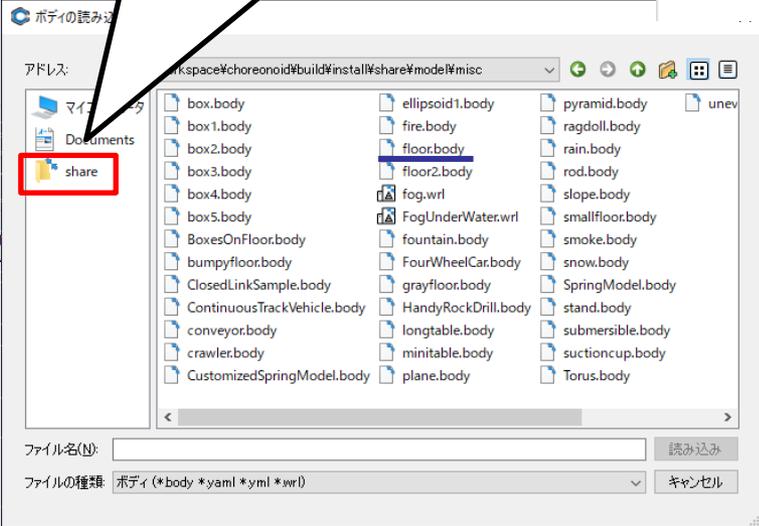
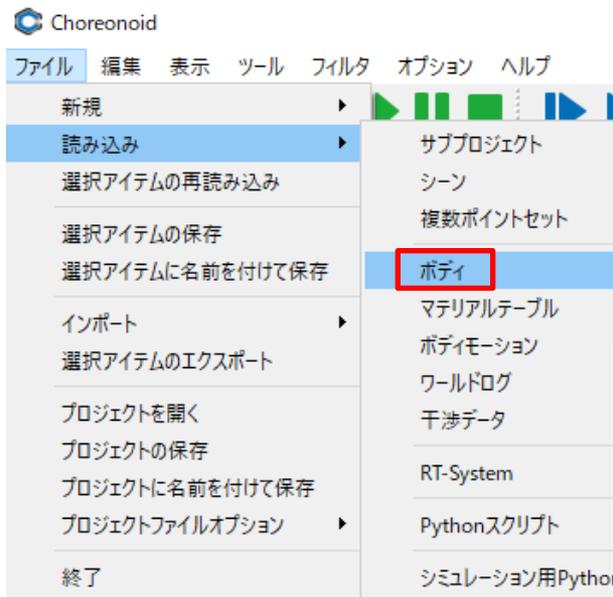
Choreonoid

ファイル 編集 表示 ツール フィルタ オプション ヘルプ

地面追加

- 環境に地面を表現するボディアイテムを追加する
 - ファイル → 読み込み → ボディ
 - share/model/misc/floor.bodyを読み込む

左側から「share」をクリックして、model/miscフォルダのfloor.bodyを読み込む



Raspberry Piマウス追加

- Raspberry Piマウスを表現するボディアイテムを追加する
 - `share/model/RaspberryPiMouse/RaspberryPiMouse.body`を読み込む

The screenshot illustrates the steps to add a Raspberry Pi mouse body item in the Choreonoid environment:

- File Menu:** The 'File' menu is open, and the 'ボディ' (Body) option is selected and highlighted with a red box.
- File Selection:** A dialog box titled 'ボディの読み込み' (Load Body) is shown. The address bar contains the path `C:\workspace\choreonoid\build\share\model\RaspberryPiMouse`. The 'share' folder is selected in the left pane, and the file `RaspberryPiMouse.body` is selected in the right pane.
- Item List:** The 'アイテム' (Items) panel on the right shows the hierarchy: World (expanded), AISTSimulator, Floor, and RaspberryPiMouse (checked).
- 3D Viewport:** The 3D view shows a small green and black mouse model placed on a blue floor plane within a blue grid environment.

RTSystem追加

- Choreonoid上でRTシステムエディタの一部機能を使用できる

Choreonoid

ファイル 編集 表示 ツール フィルタ オプション ヘルプ

- 新規
 - フォルダ
 - 外部コマンド
 - 複数値時系列
 - 複数SE3時系列
 - 複数SE3行列時系列
 - ポイントセット
 - 複数ポイントセット
 - メッセージログ
 - ライティング
 - 座標フレームリスト
 - ポジションタググループ
- 読み込み
- 選択アイテムの再読み込み
- 選択アイテムの保存
- 選択アイテムに名前を付けて保存
- インポート
 - 複数ポイントセット
 - メッセージログ
 - ライティング
 - 座標フレームリスト
 - ポジションタググループ
- 選択アイテムのエクスポート
- プロジェクトを開く
- プロジェクトの保存
- プロジェクトに名前を付けて保存
- プロジェクトファイルオプション
 - ワールド
 - リンクオフセットフレームリスト
 - AISTシミュレータ
 - 運動学シミュレータ
 - シンプルコントローラ
 - ボディモーションコントローラ
 - 領域侵入検出器
 - ボディ接触点ロガー
 - GLビジョンシミュレータ
 - ボディモーション
 - ワールドログファイル
 - IO接続マップ
 - センサ可視化
 - ボディ同期カメラ
 - ボディマーカ
- 終了

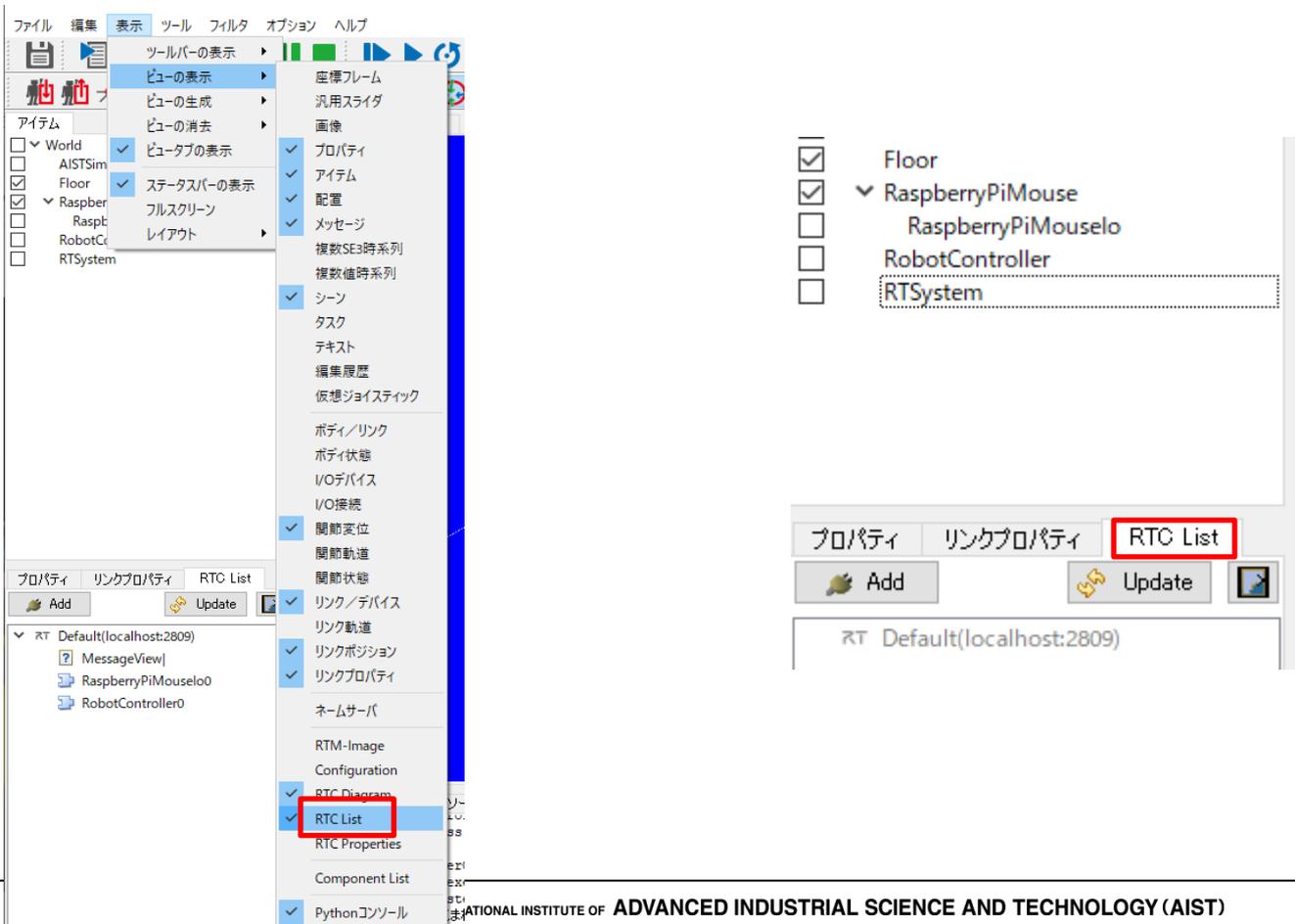
| プロパティ | リンクプロパティ | |
|--------|----------|----------|
| 名前 | | Raspber |
| クラス | | BodyIter |
| モデル名 | | Raspber |
| リンク数 | | 14 |
| 関節数 | | 2 |
| デバイス数 | | 4 |
| ルートリンク | | CENTER |

アイテム

- World
- AISTSimulator
- Floor
- RaspberryPiMouse
- RTSystem

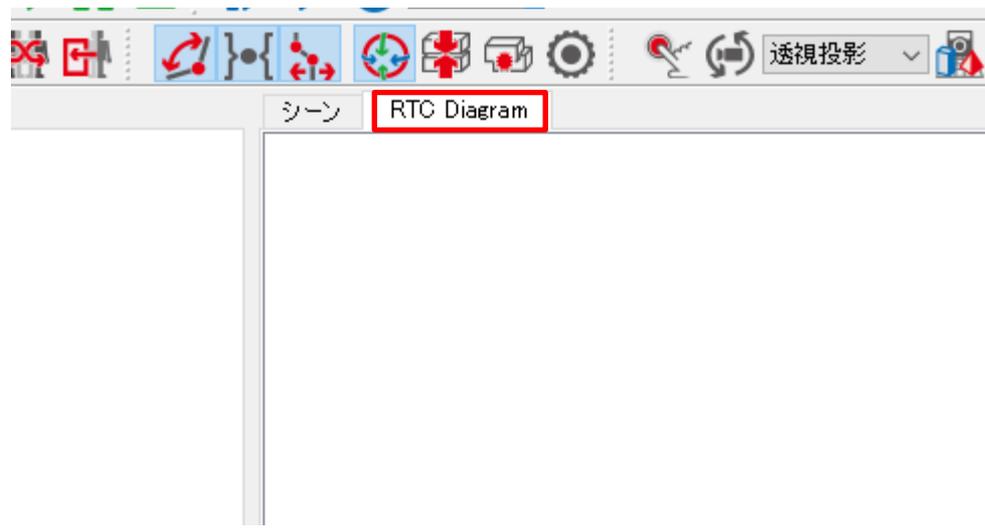
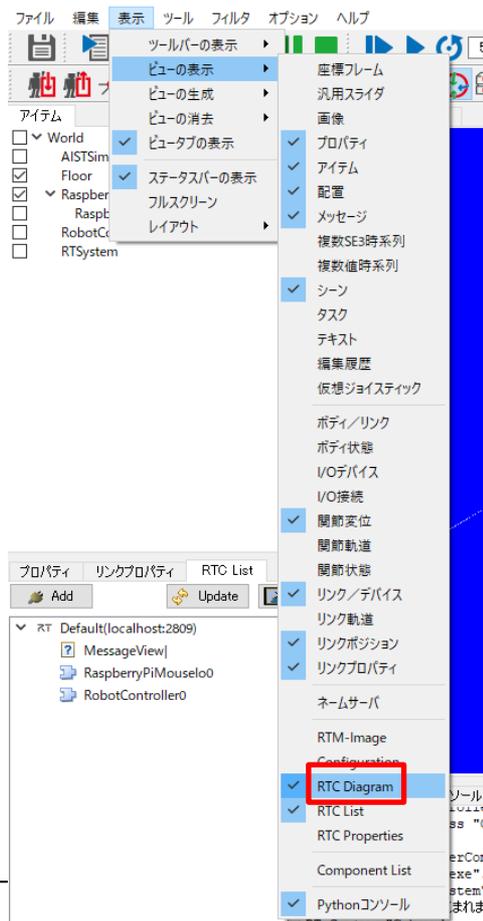
ネームサーバー、システムエディタ表示

- 初期状態ではネームサーバー、システムエディタが非表示のため設定を変更する
 - 表示 → ビューの表示 → **RTC List**



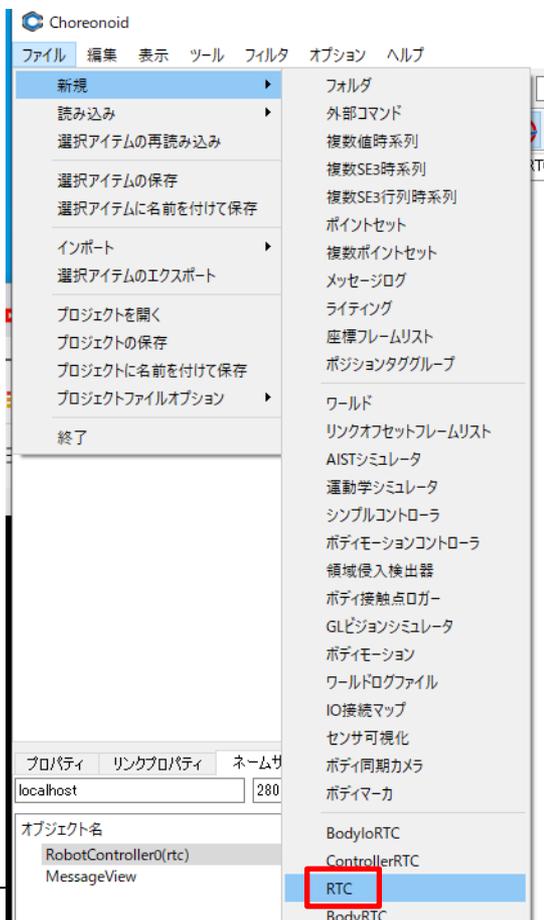
ネームサーバー、システムエディタ表示

- 初期状態ではネームサーバー、システムエディタが非表示のため設定を変更する
 - 表示 → ビューの表示 → **RTC Diagram**

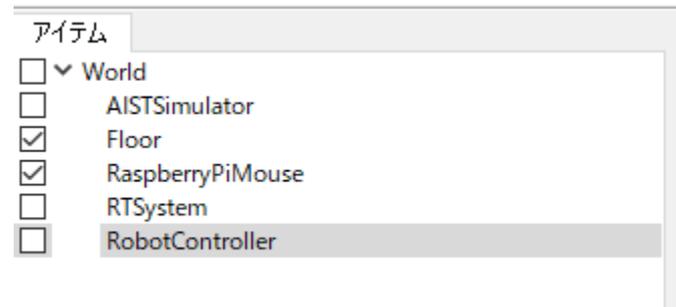


RTCアイテム

- RTCアイテムを追加して、ChoreonoidがRobotControllerコンポーネントを起動するように設定する
 - ファイル → 新規 → RTC



名前を「RobotController」に変更する



RobotControllerコンポーネントの設定

- RobotControllerアイテムで**RobotControllerComp.exe**を設定する

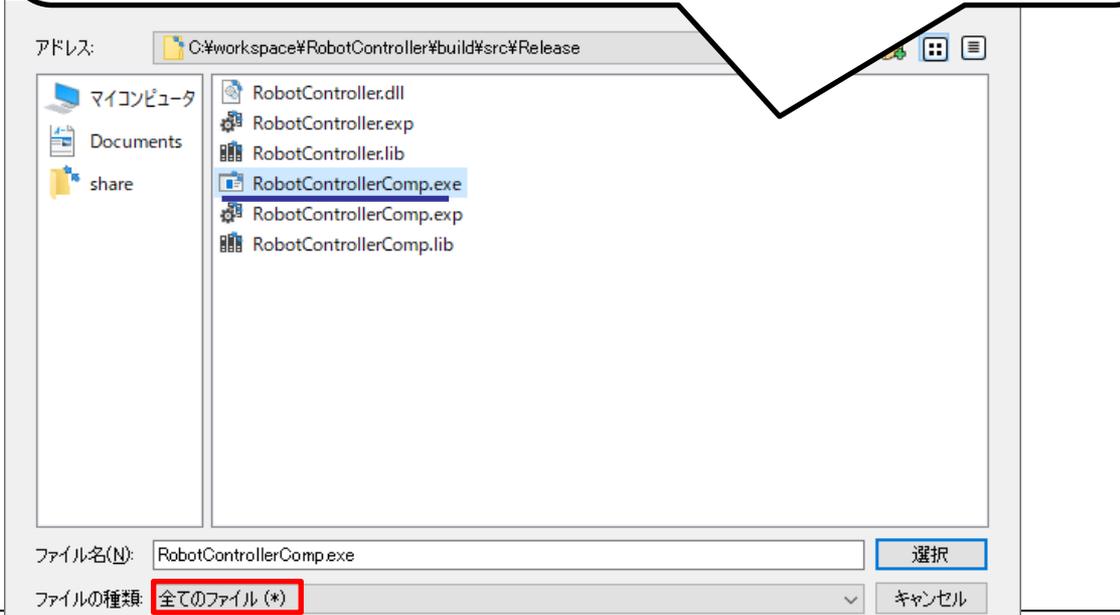


1. アイテムから「RobotController」を選択する。

2. 下の「プロパティ」で「RTC Module」を設定する

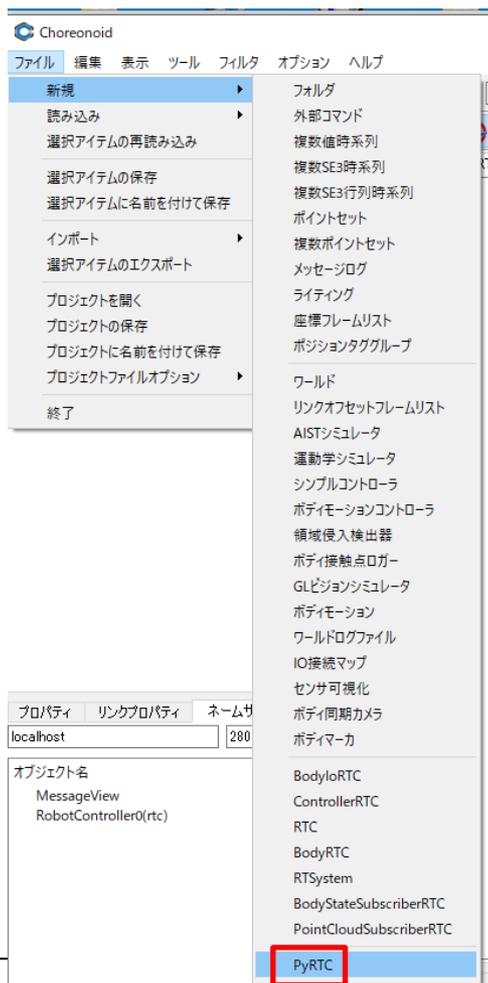


3. ファイル選択で前の実習で作成した「RobotControllerComp.exe」を選択する。
 ※初期状態ではexeファイルが表示されないのので、「ファイルの種類」を「すべてのファイル(*)」に変更する

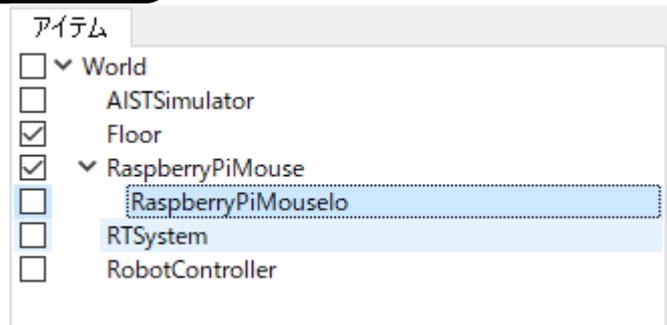


RaspberryPiMouseloコンポーネント追加

- シミュレータ上のRaspberryPiマウスの入出力RTCを追加する
 – ファイル → 新規 → PyRTC



名前を「RaspberryPiMouselo」に変更する



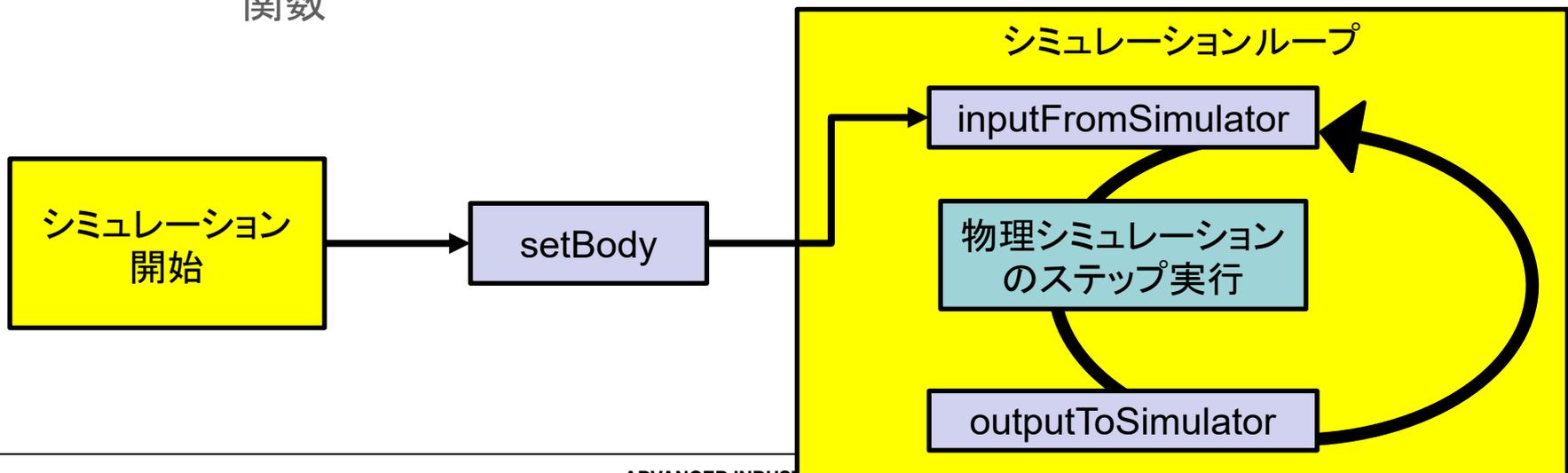
RaspberryPiMouseloコンポーネント作成

- ※ここからはRTC Builderで作業します
- RTC Builderで以下のRTコンポーネントを作成する
 - コード生成すると**RaspberryPiMouselo.py**が作成される

| 基本 | |
|-----------------|----------------------|
| コンポーネント名 | RaspberryPiMouselo |
| 言語 | Python |
| アクティビティ | |
| なし | |
| データポート(OutPort) | |
| なし | |
| データポート(InPort) | |
| ポート名 | velocity |
| データ型 | RTC::TimedVelocity2D |
| コンフィギュレーション | |
| なし | |

RaspberryPiMouse0.pyの編集

- RaspberryPiMouse0クラスに以下のメンバ関数を追加する
 - **setBody**関数
 - RTC側でChoreonoidのBodyオブジェクトの参照を取得する関数
 - 取得したBodyオブジェクトからLinkオブジェクトを取得することで、対象のJointの入出力ができる
 - **outputToSimulator**関数
 - シミュレータ上のオブジェクトから取得したデータをOutPortから出力する処理を行う関数
 - **inputFromSimulator**関数
 - InPortの入力データをシミュレータ上のオブジェクトに入力する処理を行う関数



RaspberryPiMouse0.pyの編集

onRateChanged関数の下あたりに追加する

```
# def onRateChanged(self, ec_id):  
#  
#     return RTC.RTC_OK
```

```
def setBody(self, body):  
    self.ioBody = body  
    self.wheelR = self.ioBody.link("RIGHT_WHEEL")  
    self.wheelL = self.ioBody.link("LEFT_WHEEL")
```

※インデントに注意

Bodyオブジェクトから
「RIGHT_WHEEL」、
「LEFT_WHEEL」のリンクを取得する

```
def outputToSimulator(self):  
    pass
```

※インデントに注意

outputToSimulator関数は、
今回は何の処理もしない

RaspberryPiMouse0クラスのメンバ関数として追加するため、
インデントには注意する。
(上の「# def onRateChanged～」の前のインデントと同じにする)

RaspberryPiMouseIlo.pyの編集

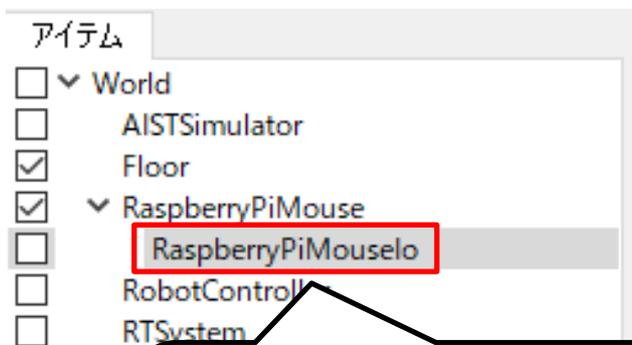
```
def inputFromSimulator(self):  
    ※インデントに注意 if self._velocityIn.isNew():  
        data = self._velocityIn.read()  
        vx = data.data.vx  
        va = data.data.va  
  
        wheel_distance = 0.0425  
        wheel_radius = 0.04  
        rms = (vx + va*wheel_distance)/wheel_radius  
        lms = (vx - va*wheel_distance)/wheel_radius  
  
        self.wheelR.dq = rms  
        self.wheelL.dq = lms
```

InPortで受信した
TimedVeclocity2D型のデータ
を車輪の回転速度に変換

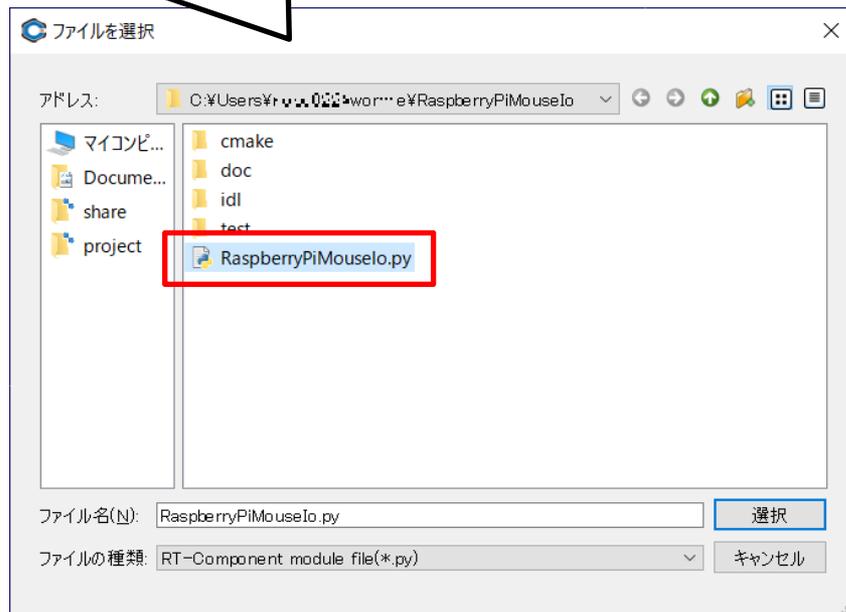
「RIGHT_WHEEL」、「LEFT_WHEEL」のリンクオブジェクトの「dq」にJoint
の回転速度を設定する

RaspberryPiMouseIoコンポーネントの設定

3. 先ほど編集した「RaspberryPiMouseIo.py」を選択する



1. ChoreonoidのアイテムビューでRaspberryPiMouseIoを選択する



| プロパティ | リンクプロパティ | RTC List |
|--------------------|---|----------|
| 名前 | RaspberryPiMouseIo | |
| クラス | PyRTCItem | |
| 無遅延モード | False | |
| コントローラオプション | | |
| RTC module | RaspberryPiMouseIo.py  | |
| Execution context | SimulatorExecution... | |
| Relative path base | RTC directory | |

2. RTC moduleを設定する

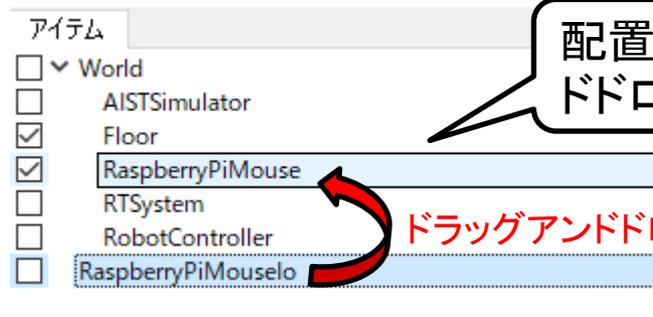
※ RaspberryPiMouseIo.pyを更新した場合は、再度この作業を行う事で再読み込みする

アイテムの位置関係

- 全てのアイテムをWorldの子アイテムとして配置
- 「RaspberryPiMouseelo」は「RaspberryPiMouse」の子アイテムとして配置
 - 配置が違う場合はドラッグアンドドロップして移動する

- ▾ World
- AISTSimulator
- Floor
- ▾ RaspberryPiMouse
- RaspberryPiMouseelo
- RobotController
- RTSystem

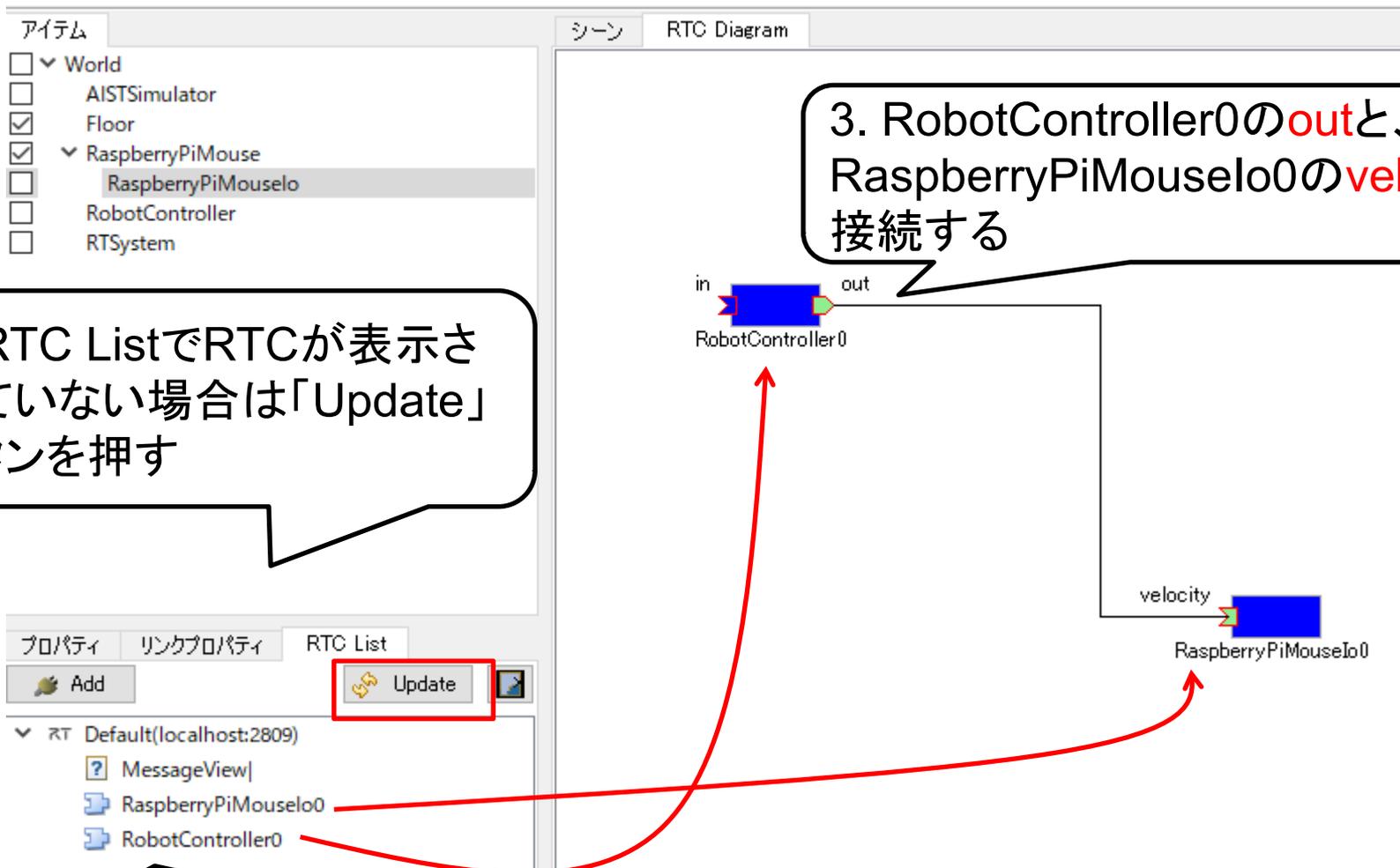
- World
- |- AISTSimulator
- |- Floor
- |- RaspberryPiMouse
- |- RaspberryPiMouseelo
- |- RobotController
- |- RTSystem



配置が違う場合はドラッグアンドドロップすれば変更できる。

ドラッグアンドドロップ

ポート接続



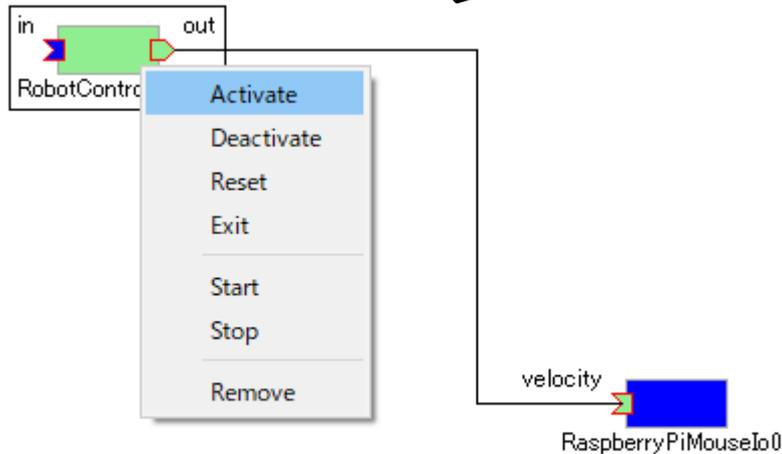
3. RobotController0のoutと、RaspberryPiMouseIo0のvelocityを接続する

1. RTC ListでRTCが表示されていない場合は「Update」ボタンを押す

2. RTC DiagramにRTCをドラッグアンドドロップする

RobotControllerコンポーネントのアクティブ化

exeファイルを指定したRTCはシミュレーション開始時に自動でアクティブ化されないので手で操作する。
 RobotController0を右クリックして「Activate」を選択する。



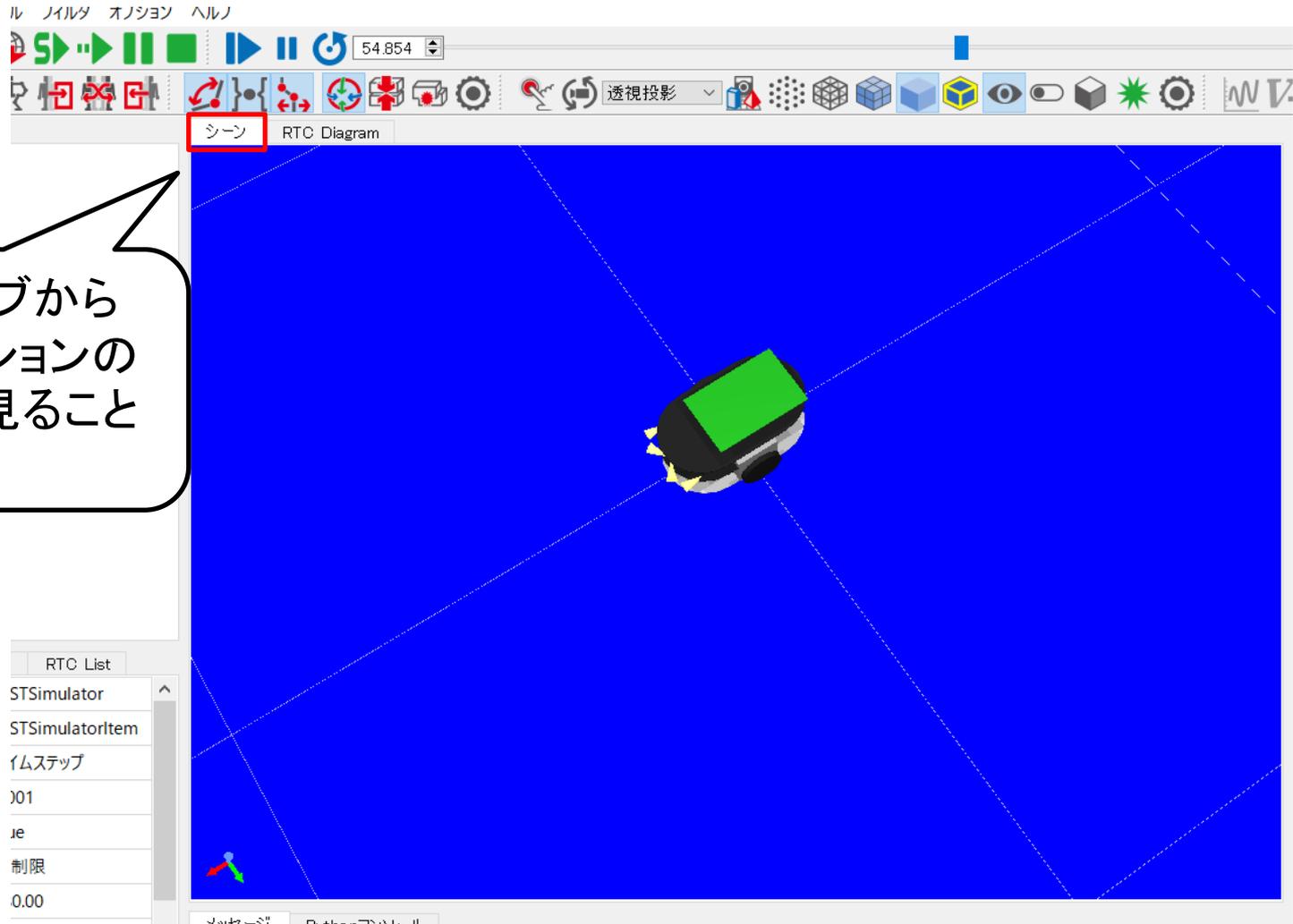
シミュレーション開始

The screenshot shows a software interface for simulation. At the top, a toolbar contains various icons for file operations, simulation control, and visualization. The 'Start' button, represented by a green play icon, is highlighted with a red square. Below the toolbar, a callout box contains the following text:

「初期位置からのシミュレーション開始」
ボタンを押すとシミュレーションを開始する

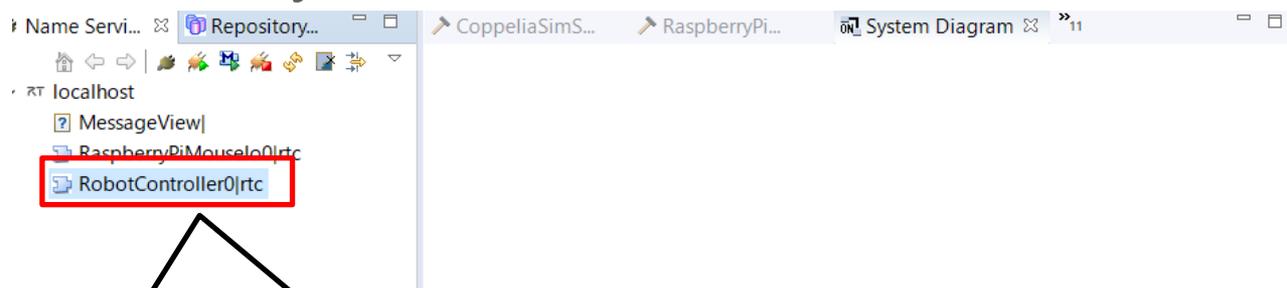
The main workspace displays an RTC Diagram. It features a block labeled 'RobotController0' with an 'in' port on the left and an 'out' port on the right. A line connects the 'out' port of 'RobotController0' to the 'velocity' port of a block labeled 'RaspberryPiMouseIo0'. The interface also includes a left sidebar with 'RTSystem' and a bottom panel with 'プロパティ', 'リンクプロパティ', and 'RTC List' tabs, along with 'Add' and 'Update' buttons.

シミュレーション開始



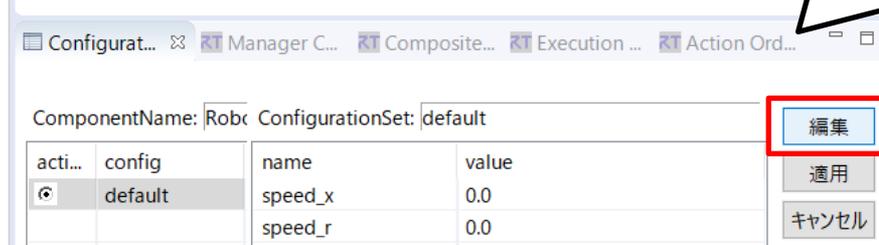
コンフィギュレーションパラメータの編集

- Choreonoidからはコンフィギュレーションパラメータの編集ができないため、RT System Editorを起動してください



1. ネームサービスビューから RobotController0をクリックして選択する。

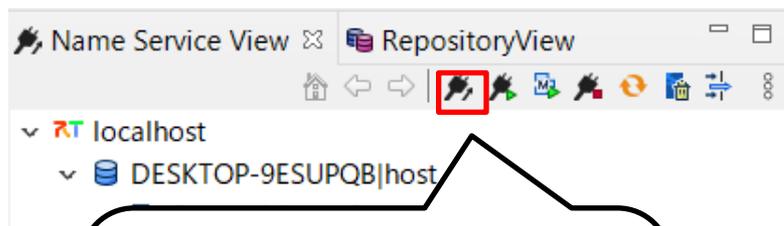
2. コンフィギュレーションビューから「編集」ボタンを押して、パラメータを変更する。



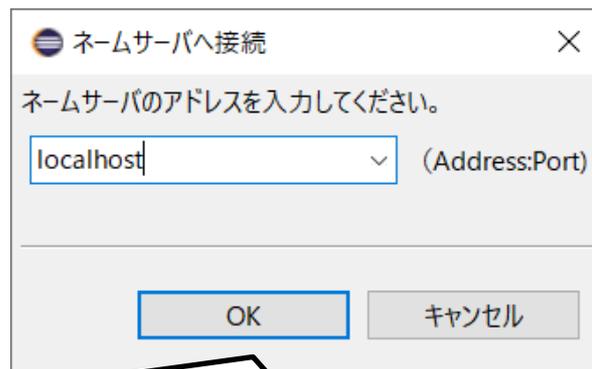
コンフィギュレーションパラメータを変更することで、Choreonoid上の Raspberry Piマウスが移動すれば課題達成です

コンフィギュレーションパラメータの編集

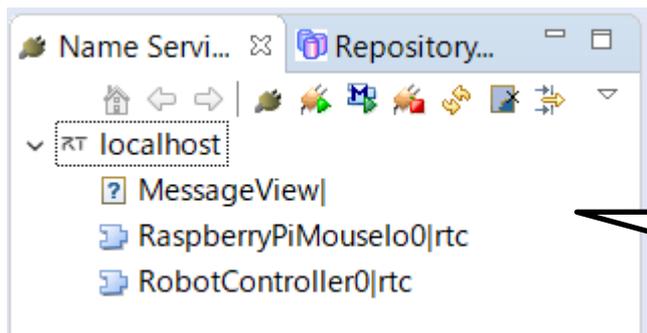
- ネームサービスビューにネームサーバが無い(localhostが非表示の場合)、以下の作業でネームサーバに接続してください



1. ネームサーバへの接続ボタンを押す



2. 「localhost」と入力してOKをクリックする



3. RTCが表示されたか確認する