AirSim相关知识记录

**自动驾驶仿真软件：AirSim**

<https://microsoft.github.io/AirSim/>

大佬的知乎：<https://www.zhihu.com/column/multiUAV>

AirSim的设置文件：<https://microsoft.github.io/AirSim/settings/>

AirSim是基于Unreal Engine引擎或者Unity引擎，打造的一个无人机/无人车的仿真平台，AirSim在使用时**作为一个UE4的插件**，可以嵌到任意Unreal environment中。

安装：

<https://microsoft.github.io/AirSim/build_linux/>

<https://blog.csdn.net/MangoHHHH/article/details/107215512>

如果不需要自己设置复杂的环境，可以直接下载二进制文件运行，不需要单独下载UE4引擎和AirSim插件；

二进制文件下载地址：有多个不同的场景可以下载

<https://github.com/microsoft/AirSim/releases/tag/v1.4.0-linux>

* Setting文件的使用：

Setting文件默认在~/Documents/AirSim中

通过”SimMode”: 去选择使用car还是Multirotor还是交给用户去选择，ComputerVision仅仅使用摄像头

* 键盘控制飞行器

使用**pyxhook包**监听键盘，通过键盘按键关联不同的AirSim API控制飞行器。

1 pyxhook包的安装

Pyhook包本来是Windows下的监听键盘和鼠标的Python包，但是不能在Linux下使用，为了使用pyhook，所以要用一下pyxhook，不过pyxhook不可以直接运行，必须要依赖xlib库

Xlib下载地址：<https://github.com/python-xlib/python-xlib>

Git下来之后进入其目录，执行python setup.py install

pyhook\_test就是一个按键监听的测试文件，注意要把pyhook.py文件放到与pyhook\_test同级目录下，因为要使用pyhook.py文件里面HookManager类。

其中keymassage.txt文件就是我得到的某些按键的信息，编程的时候可以根据每个按键的ScanCode来判断是哪个按键按下。（我监听的都是小键盘）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 键盘数字 | 飞行器动作 | ScanCode号 |
| 8 | 向前飞 | 80 |
| 2 | 向后飞 | 88 |
| 4 | 向左飞 | 83 |
| 6 | 向右飞 | 85 |
| 7 | 起飞 | 79 |
| 9 | 降落 | 81 |
| 1 | 逆时针旋转 | 87 |
| 3 | 顺时针旋转 | 89 |
| - | 上升 | 82 |
| + | 下降 | 86 |
| . | 退出（监听程序是个死循环） | 91 |

2 与AirSim交互

AirSim开放的程序接口有c++和Python，这里都是使用Python进行交互的

API索引的网址是：<https://microsoft.github.io/AirSim/api_docs/html/genindex.html>

为了使用AirSim的Python接口：我们要安装以下Python包：

|  |
| --- |
| pip install msgpack-rpc-python  pip install airsim |

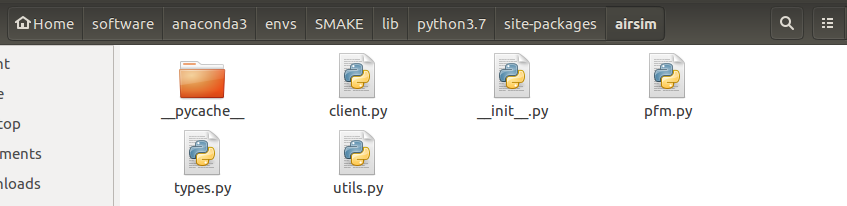
其中airsim中就有所需的Python接口

有坑的地方：

当我编程使用moveByVelocityBodyFrameAsync这个函数的时候（使用这个函数是因为我希望飞行器飞行的时候传入的xyz方向是基于飞行器坐标系而不是全局的坐标系，坐标系问题后面再说），竟然报错：

'MultirotorClient' object has no attribute 'moveByVelocityBodyFrameAsync'

API手册上提供的函数他竟然说没有？？？然后我就查找了airsim包的安装位置，仔细找了找client.py文件，发现里面真的没有这个函数的定义，下面是我airsim包的安装位置



肯定是通过pip安装的包太老了，有了新的函数也没更新，但是一时半会也没找到更新的包，于是到这个AirSim的源码地方找到了通过pip安装的包airsim（就是上面截图里面的内容），然后给替换掉，就可以了。

替换的文件：<https://github.com/microsoft/AirSim/tree/master/PythonClient/airsim>

3 程序 keyboard\_control.py

这里面实现了监听键盘控制飞行器的功能

不过因为想尽快实现功能，代码的可读性太差..........后面有时间再优化一下（封装成类）

代码的逻辑简单的不能再简单了，主要耗费时间的地方在于：各种各样的API太多了，阅读API文档然后边实验边调参。

想控制飞行器无非就要实现以下功能：

前后左右飞，上下飞，顺时针逆时针旋转，最后因为要对车拍照，所以还需要能够摄像头一直朝向圆心画圆，这个已经借鉴别人的代码实现了，主要是如何任意的给飞行器圆心和半径就能画圆，代码还需要深挖一下。