

Kurzfassung

Ein mechatronisches System, wie ein Roboter, ist ein komplexes Zusammenspiel von Teilsystemen, die aus den verschiedenen Disziplinen Mechanik, Elektronik und Informatik stammen.

Dieser Umstand macht es schwierig, die einzelnen Teilsysteme zu entwickeln und testen. Um die Entwicklung zu unterstützen und beschleunigen, werden Simulations- und Visualisierungs-Werkzeuge eingesetzt. In dieser Arbeit sollen die Möglichkeiten vom *ROS*-Ökosystem als unterstützendes Werkzeug für *EEROS*-Applikationen evaluiert werden. Im speziellen sollen Lösungen und Vorlagen für die Entwickler von *EEROS*-Applikationen erarbeitet werden.

Dafür werden zwei Fallbeispiele umgesetzt. Die Umsetzung besteht zum einen aus einer Simulation und zum anderen aus einer Visualisierungs-Lösung. Mit der Visualisierung sollen Daten und Zustände gleichermassen vom realen Roboter oder vom simulierten Roboter dargestellt werden.

Das erste Fallbeispiel ist eine einfache Motor-Apparatur. Mit diesem Beispiel konnte erfolgreich aufgezeigt werden, wie die Entwicklung eines Reglers in *EEROS* unterstützt werden kann. Ebenfalls wurde eine Entwicklungsumgebung mit Simulation und Visualisierung für den *EEDURO-Delta* Roboter erstellt. Diese kann dann eingesetzt werden, bei der Entwicklung der *EEROS*-Applikation für den Delta-Roboter. Auch kann mit der Entwicklungsumgebung vom *EEDURO-Delta* Roboter das Framework *EEROS* kennen gelernt werden, ohne zuerst Hardware anzuschaffen.

Mit den beiden in dieser Arbeit gezeigten Fallbeispielen erhalten *ROS*- und *EEROS*-Entwickler eine Vorlage für das Erstellen von Simulationen und Visualisierungen von Robotern.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Motivation	1
1.2	Aufgabenstellung	1
1.3	Begriffe	1
1.3.1	ROS	1
1.3.1.1	ROS-Komponenten	2
1.3.2	EEROS	2
1.4	Zusammenarbeit	2
2	Konzept	3
2.1	Gazebo	4
2.2	RViz	4
2.3	RQt	4
2.4	Roboter-Modell	5
2.4.1	URDF-Unified Robot Description Format	5
2.4.2	SDF-Simulation Description Format	5
2.4.3	Konvertierung URDF zu SDF	5
2.4.4	URDF-Modell	5
2.4.4.1	Link	5
2.4.4.2	Joint	6
2.5	Transformationen	7
2.5.1	Umrechnung Gelenkwinkel zu Transformationen	8
3	Motor-Apparatur	9
3.1	Motor-Apparatur	9
3.2	Modell	10
3.2.1	Kinematische Kette schliessen	10
3.2.1.1	SDF-Joint	10
3.2.1.2	Mimic	10
3.2.2	Gazebo Plugins	11
3.2.2.1	Joint Force Plugin	11
3.3	Installation	11
3.4	Ausführen	11
3.4.1	Gazebo	11
3.4.2	RViz	11
3.5	rqt	11
3.6	Starten	11
4	EEDURO-Delta-Roboter	12
4.1	Modell	12
4.1.1	Parameter für Modell	12
4.1.1.1	Berechnung Masse und Trägheitstensor	13
4.1.1.2	XACRO	14
4.2	EEDURO-Delta Joint State Publisher	14
4.2.1	Vereinfachung	14
4.3	Installation und Ausführung	14
5	Ergebnisse, Fazit und Ausblick	15
5.1	Ergebnisse	15
5.2	Fazit	15
5.3	Ausblick	15

Quellenverzeichnis	16
A Anhang	1

1 Einleitung

1.1 Motivation

bruch i da Mäsi??

1.2 Aufgabenstellung

Das Ziel dieser Arbeit ist zu evaluieren, wie *ROS* als unterstützendes Werkzeug für *EEROS*-Applikationen eingesetzt werden kann. Dabei soll vor allem ein Werkzeug für Simulationen und eines für Visualisierungen getestet werden.

Dafür soll zuerst ein Konzept ausgearbeitet werden, in dem unter anderem geklärt wird, wie die Schnittstellen zwischen *ROS* und *EEROS* aussehen. Das Konzept soll anschliessend für zwei Fallbeispiele umgesetzt werden. Eine einfache Motor-Apparatur dient als erstes Fallbeispiel. Anhand dieses Beispiels wird die Korrektheit des Konzeptes überprüft. Denn es soll eine *EEROS*-Applikation mithilfe dieses Fallbeispiels entwickelt und getestet werden. Das zweite Fallbeispiel ist der EEDURO-Deltaroboter. Mit einem Deltaroboter soll gezeigt werden, dass das Konzept auch mit komplizierteren Robotern funktioniert.

1.3 Begriffe

In diesem Abschnitt werden in Kürze die Programme und Begriffe vorgestellt, die in dieser Arbeit verwendet werden.

1.3.1 ROS

ROS (Robot Operating System) ist ein Software-Framework für die Programmierung von Roboteranwendungen. Mit *ROS* werden vor allem übergeordnete Aufgaben in einer Roboteranwendung umgesetzt. Es besteht aus einem Set von Softwarebibliotheken und Werkzeugen. Die einzelnen Teile von *ROS* sind organisiert als Packages. Das *ROS*-Netzwerk besteht aus Knoten die über Peer-to-Peer miteinander kommunizieren.

Für das Verständnis dieser Arbeit ist ein Grundwissen über *ROS* essentiell. Im Abschnitt 1.3.1.1 werden die Begriffe aus *ROS* nochmals kurz aufgefrischt. Darum wird *ROS*-Neulingen empfohlen, sich einen Überblick über *ROS* zu verschaffen. Gute Quellen für dies sind:

- Core Components¹
- ROS Wiki²
- Arbeit "*MME Simulationsprojekt: ROS und Gazebo*"³

¹<http://www.ros.org/core-components/>

²<http://wiki.ros.org/>

³siehe Anhang xx

1.3.1.1 ROS-Komponenten

In diesem Kapitel werden die wichtigsten *ROS*-Komponenten aufgelistet. Es werden nur die Begriffe der Komponenten kurz vorgestellt. Die Begriffe werden bewusst nicht ins Deutsche übersetzt damit die Begriffe geläufig sind, wenn man die offizielle *ROS*-Dokumentation konsultiert.

Master

Der Master ist die Kernkomponente vom *ROS*-Netzwerk. Er verwaltet die Kommunikation zwischen den Knoten (Nodes). Das Kommunikationsverfahren das verwendet wird, ist das Publish & Subscribe⁴ Prinzip.

Nodes

Knoten sind Prozesse in denen Berechnungen oder Treiber ausgeführt werden. Somit kann ein Knoten eine Datenverarbeitung, ein Aktor oder ein Sensor darstellen.

Messages

Die Messages sind eine Konvention für den Austausch von Daten. Darum gibt es für die unterschiedlichen Anforderungen der Kommunikation, verschiedene Nachrichten-Typen.

Topics

Der Nachrichtenaustausch mit dem Publish & Subscribe Mechanismus ist anonym. Darum werden die Nachrichten unter einem Thema (Topic) ausgetauscht.

1.3.2 EEROS

*EEROS*⁵ ist ein Roboter-Framework mit Fokus auf die Ausführung von Echtzeit-Aufgaben. Somit ist es geeignet für die Umsetzung von untergeordneten Aufgaben in einer Roboteranwendung, wie das Regeln von einem Motor.

1.4 Zusammenarbeit

An der Ausarbeitung des Konzeptes hat Marcel Gehrig aktiv mitgewirkt. Denn die *ROS*-Schnittstelle im *EEROS*, die er im Rahmen seiner Arbeit "*Eine ROS Anbindung für EEROS*"⁶ entwickelt hat, ist eine integraler Bestandteil des Konzeptes. Auch hat er die *EEROS*-Applikation für das Fallbeispiel Motor-Apparatur entwickelt und somit die Umsetzung des Fallbeispiels validiert.

⁴https://en.wikipedia.org/wiki/Publish%E2%80%93subscribe_pattern

⁵<http://eeros.org>

⁶siehe Anhang xx

2 Konzept

Eine Skizze des Konzeptes ist in der Abbildung 2.1 zu sehen. Die zwei Hauptkomponenten sind *EEROS* und *ROS*. *EEROS* übernimmt in diesem Szenario die Aufgabe des Reglers. Und *ROS* die Aufgaben der Simulation und der Visualisierung.

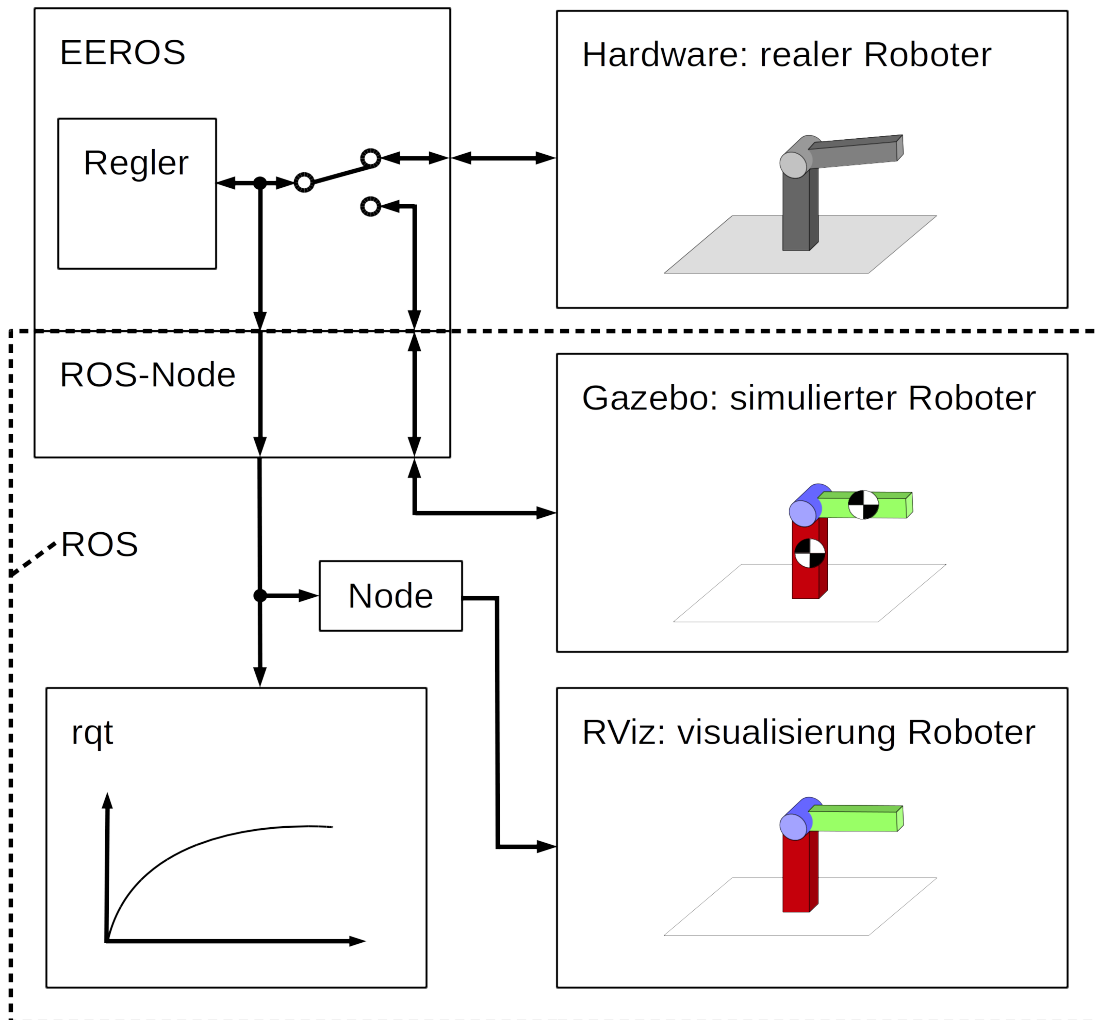


Abbildung 2.1: Konzept

Damit *EEROS* mit *ROS*-Komponenten kommunizieren kann, wurde ein *ROS*-Node ins *EEROS* integriert. Diese Integration wird in der Arbeit xx erklärt. Somit hat *EEROS* die Fähigkeit über das *ROS*-Kommunikationsprinzip *Publish & Subscribe* Daten auszutauschen. Das Konzept sieht vor, dass *EEROS* wahlweise einen echten oder simulierten Roboter steuert und regelt. Der Roboter in der Skizze ist aus zwei Gliedern und einem Gelenk aufgebaut. Die Stellgröße, die von *EEROS* vorgegeben wird, ist das Drehmoment für das Gelenk. Und die Regelgröße ist die Winkelposition des Gelenks.

Die Visualisierung mit *RQt* und *RViz* erfolgt gleichermassen, ob ein echter oder simulierter Roboter betrieben wird. Mit *RQt* können die Größen in Plots dargestellt werden, und der Zustand des Roboters kann mit *RViz* visualisiert werden. Da *RViz* nicht direkt die Gelenkwinkel interpretieren kann, müssen diese von einem *ROS*-Knoten¹ in Koordinatensystem-Transformationen² umgerechnet werden.

¹siehe Kapitel 2.5.1

²siehe Kapitel 2.5

2.1 Gazebo

Gazebo ist eine Starrkörper-Simulationsumgebung für Mehrkörper-Systeme. Vom System das man simulieren möchte, muss eine System-Beschreibung in Form von einer *SDF*-Datei erstellt werden. *Gazebo* baut dann die Simulation anhand dieser Datei auf. In unserem Fall wird im *SDF*³ das Roboter-Modell beschrieben.

Mit Plugins kann *Gazebo* mit Funktionen erweitert werden. Dabei kann man schon fertige Plugins verwenden, oder selber eines programmieren. Im Zusammenhang mit diesem Konzept, werden die Plugins für die Kommunikation mit dem *EEROS* eingesetzt. Ein Plugin wird für das Applizieren der Stellgrösse (Drehmoment) auf das Gelenk eingesetzt und eines für die Messung und Rückführung (publish) des Gelenkwinkels.

2.2 RViz

Mit dem Visualisierungs-Tool *RViz* kann der Zustand vom Roboter visualisiert werden. Der Zustand ist die momentane Stellung von den Gelenken des Roboters, oder einfacher ausgedrückt die Pose des Roboters. Auch wird *RViz* eingesetzt für die Visualisierung von anderen Daten wie z.B. die Sensor-Daten einer 3D-Kamera.

Damit *RViz* den Zustand vom Roboter darstellen kann, braucht es folgende Informationen:

- Aussehen jedes Glieds des Roboters, wie Form und Farbe
- laufend für jedes Glied: Position und Orientierung

Mit einer *URDF*-Datei⁴ müssen dem *RViz* die Information über das Aussehen zur Verfügung gestellt werden. *URDF* ist ein Format für die Modell-Beschreibung eines Roboters. In *RViz* muss immer ein Koordinatensystem als fixe Referenz angegeben werden. Normalerweise wird das Welt-Koordinatensystem gewählt. Um ein Körper im Raum darzustellen, braucht *RViz* eine Angabe zur Position und Orientierung, relative zum Referenz-Koordinatensystem. Diese Angabe wird als Transformation⁵ bezeichnet. *RViz* erhält laufend diese Transformations-Daten von einem *ROS*-Knoten und kann anhand von diesen, den aktuellen Zustand des Roboters visualisieren.

2.3 RQt

RQt ist Framework für die GUI Entwicklung in *ROS*. Diese GUI's werden als Plugins implementiert. Somit können mehr GUI's in einem *RQt*-Fenster verwendet werden. Für fast jedes gängige *ROS*-Command-line-Tool gibt es schon Plugins⁶. Es können aber auch selbst programmierte Plugins verwendet werden. Für die Visualisierung von zeitabhängigen Grössen wird das *RQt*-Plugin *multiplot*⁷ eingesetzt.

³siehe Kapitel 2.4.2

⁴siehe Kapitel 2.4.1

⁵siehe Kapitel 2.5

⁶<http://wiki.ros.org/rqt/Plugins>

⁷http://wiki.ros.org/rqt_multiplot

2.4 Roboter-Modell

Die Programme *Gazebo* und *RViz* verwenden zwei unterschiedliche Datei-Formate für die Modell-Beschreibung. Beide sind im XML-Stil gehalten und repräsentieren kinematische Strukturen. Diese Strukturen sind aus Gliedern (Links) und Gelenken (Joints) aufgebaut.

2.4.1 URDF-Unified Robot Description Format

Das *URDF*-Format⁸ wird standardmässig in *ROS* verwendet für die Beschreibung von Robotern. Es kann nur kinematische Strukturen abbilden die eine Baum-Form haben. Somit können keine geschlossenen kinematischen Ketten beschrieben werden. Im Kapitel 2.4.1 wird beschrieben, wie ein *URDF*-Modell aufgebaut werden kann.

2.4.2 SDF-Simulation Description Format

Das *SDF*-Format wird bis jetzt ausschliesslich im *Gazebo* verwendet. Es kann kinematische Graph-Strukturen abbilden. Deshalb können auch geschlossene kinematische Ketten beschrieben werden.

2.4.3 Konvertierung URDF zu SDF

Damit für ein Roboter nicht zwei Dateien erstellt und instand gehalten werden müssen gibt es eine Lösung. Die Lösung besteht darin die *URDF*-Datei in eine *SDF*-Datei zu konvertieren. Das *URDF*-Format ist jedoch nicht so mächtig wie das *SDF*-Format. Um jedoch den ganzen Umfang der Möglichkeiten vom *SDF*-Format zu nutzen kann die *URDF*-Datei mit speziellen XML-Elementen erweitert werden. In welchen Fällen es solche Spezial-Elemente braucht und wie sie eingesetzt werden wird im Kapitel 3.2.1 gezeigt.

2.4.4 URDF-Modell

Ein Modell besteht aus den zwei Teilen: Glied (Link) und Gelenk (Joint). Für jedes gib es ein entsprechendes XML-Element. Die Beziehung zwischen den beiden Komponenten ist in der Abbildung 2.2 zu sehen. Wichtig zu beachten ist, dass der Ursprung vom Link (z.B. Link 2) zusammenfällt mit dem Ursprung vom vorgelagerten Joint (z.B. Joint 1). Die Abstände zwischen den Gelenken werden nicht vom Link-Element definiert sondern vom Joint-Element (siehe Gelenk-Ursprung in Kapitel 2.4.4.2). Somit wird die Kinematische Struktur des Roboters nur von den Joint-Elementen vorgegeben.

2.4.4.1 Link

Das Link-Element beschreibt ein einzelnes Glied vom Roboter. Der Ursprung vom Link ist der gleiche, wie der Ursprung vom Joint. Folgende Informationen sind als Sub-Elemente enthalten:

- Massenträgheit
- Geometrie und Material für Aussehen

⁸<http://wiki.ros.org/urdf>

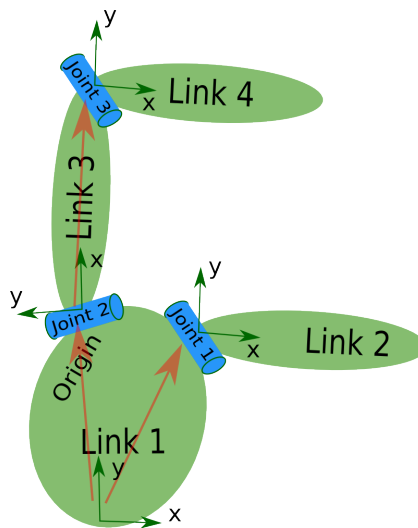


Abbildung 2.2: Aufbau URDF [1]

- Geometrie für Kollisionsberechnung

Für jedes dieser aufgelisteten Sub-Element muss dessen Ursprung bezüglich des Link-Ursprungs angegeben werden (dargestellt durch drei schwarze und gekrümmte Pfeile in Abbildung 2.3).

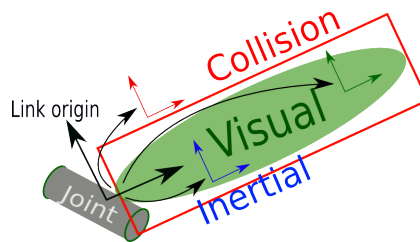


Abbildung 2.3: Schematische Darstellung Link-Element [1]

2.4.4.2 Joint

Mit dem Joint-Element können Gelenke unterschiedlichster Art beschrieben werden. Folgende Informationen braucht es zur Beschreibung eines Gelenks:

- Gelenk-Type
- Gelenk-Ursprung (als Transformation gegenüber Ursprung vom Eltern Link)
- Eltern Link-Element
- Kind Link-Element

Die zwei häufigsten Gelenk-Typ die verwendet werden sind:

- "kontinuierliche" Typ, freie Rotation um eine Achse (continuous)
- "fixe" Type, beide Links fest verbunden (fixed)

Die Beziehung dieser Angaben zueinander ist in Abbildung 2.4 dargestellt.

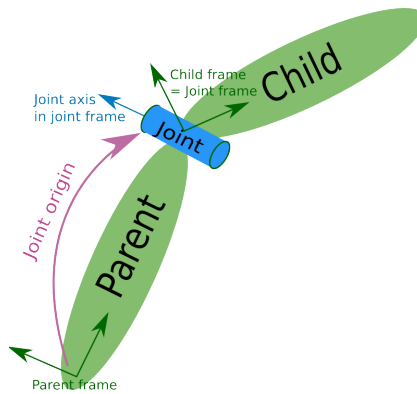


Abbildung 2.4: Schematische Darstellung Joint-Element [1]

2.5 Transformationen

Eine Transformation beschreibt, wie ein Koordinatensystem relativ zu einem anderen steht. Koordinatensysteme beschreiben eine Position und Orientierung im Raum, für zum Beispiel ein Glied. Aufbau einer Transformation:

- Bezeichnung von Eltern-Koordinatensystem bzw. Eltern-Glied
- Bezeichnung von Kind-Koordinatensystem bzw. Kind-Glied
- Translations-Komponente
- Rotations-Komponente

Durch die Eltern/Kind Relation bilden die Transformationen eine Baumstruktur. Das Wurzel-Element dieses Baumes ist meistens das Welt-Koordinatensystem.

Zur Veranschaulichung ein Beispiel:

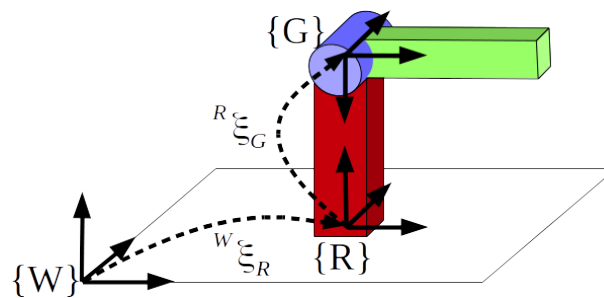


Abbildung 2.5: Transformation

Man berechnet das Koordinatensystem des grünen Gliedes in Bezug zu der Welt wie folgt:

$${}^W\xi_G = {}^W\xi_R * {}^R\xi_G \quad (2.1)$$

Die Angabe für das Koordinatensystem von Objekt {B}, in Bezug zu einem Koordinatensystem {A}, ist gleichzeitig auch die Transformation (${}^A\xi_B$) von Koordinatensystem {A} zu {B}.

2.5.1 Umrechnung Gelenkwinkel zu Transformationen

Für die Umrechnung von den Winkelpositionen der Gelenke zu den Koordinaten-Transformationen gibt es in *ROS* den *robot_state_publisher*. Dieser *ROS*-Node benötigt die Beschreibung des Roboter-Modells als *URDF*-Datei. Er setzt dann die Gelenkwinkel im Modell ein und rechnet anschliessend die einzelnen Transformationen zwischen den Gelenken aus. Mit diesen Transformationen kann dann *RViz* die Glieder im Raum so positionieren, dass es den Roboter korrekt darstellen kann.

3 Motor-Apparatur

In diesem Kapitel wird anhand eines einfachen Fallbeispiels gezeigt, wie mit *ROS* die Entwicklung einer *EEROS* Applikation unterstützt werden kann. Das Fallbeispiel ist eine Motor-Apparatur (Abbildung 3.1).

Für dieses System muss im *EEROS* ein Regler entwickelt werden. Um die Entwicklung zu unterstützen und den Regler zu testen, wird eine Simulation erstellt. Mit Plots von den Stell- und Regel-Größen kann die Leistung des Reglers besser beurteilt werden.

Durch das einfache Beispiel können alle Grundlagen vorgestellt werden, die es braucht um eine Simulation und Visualisierung erstellen zu können.

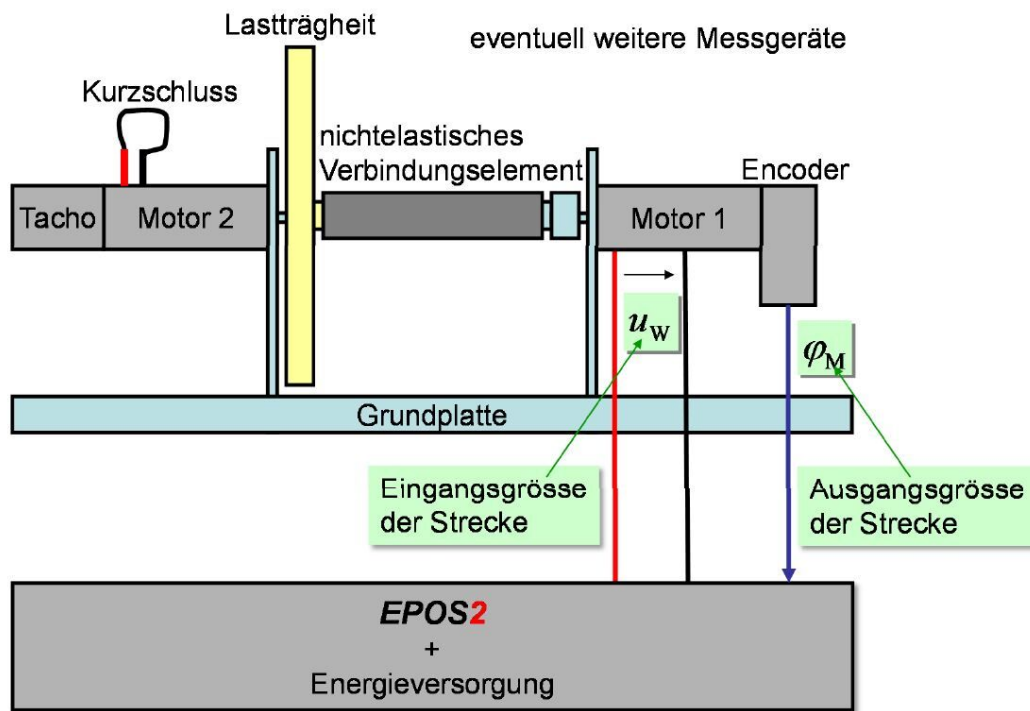


Abbildung 3.1: schematische Darstellung von Motor-Apparatur

3.1 Motor-Apparatur

Die Baugruppe besteht aus einem Motor, Schwungrad und linearen Dämpfer. Diese drei Komponenten sind miteinander gekoppelt. Der lineare Dämpfer ist realisiert, durch einen zweiten kurzgeschlossenen Motor.

Die Parameter für das Simulations-Model konnten grösstenteils aus den Datenblättern der jeweiligen Komponenten entnommen werden. Die Dämpfungskonstante des Dämpfers und die Rotationsträgheit der Schwungscheibe mussten berechnet werden. Die Datenblätter und Berechnungen sind im Repository "*motor_sim*"¹ zu finden.

Für Parameter die nicht im Datenblatt stehen, oder nicht genügend Informationen für eine Berechnung vorhanden waren, wurden geschätzt. Jedoch haben die geschätzten Parameter in diesem Fallbeispiel keinen nennenswerten Einfluss auf die Simulation.

¹https://github.com/manuelilg/motor_sim/tree/master/motor_description/datasheets

3.2 Modell

Für die Apparatur wurde eine Modell-Beschreibung im *URDF*-Format erstellt. Die Kinematische Struktur des Modells ist in der Abbildung 3.2 dargestellt. Auffallend ist, dass der Dämpfer noch nicht mit dem Schwungrad gekoppelt ist. Warum dies so ist, wird im Kapitel 3.2.1 erläutert.

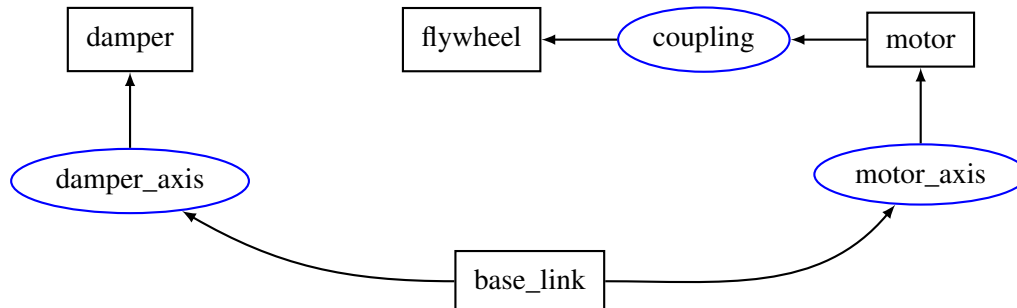


Abbildung 3.2: kinematische Struktur Motor-Apparatur

Die komplette Datei ist im Repository "*motor_sim*"² abgelegt.

3.2.1 Kinematische Kette schliessen

Das *URDF*-Format kann keine geschlossenen kinematischen Strukturen abbilden. Dieser Mangel kann aber behoben werden mit: einem *SDF*-Joint Eintrag im *URDF* und mit dem *URDF*-Spezial-Element "Mimic".

3.2.1.1 SDF-Joint

Die in diesem Abschnitt erklärte Anpassung wird benötigt, damit in der Simulation das Schwungrad und der Dämpfer miteinander gekoppelt sind.

Im *URDF* können Informationen hinterlegt werden, die nur *Gazebo* interpretiert. Dafür müssen die Informationen mit dem XML-Element "gazebo" umschlossen werden.

Wenn man jetzt ein Joint-Element im *SDF*-Format einsetzt, kann man die kinematische Struktur schliessen. Denn die *URDF*-Datei wird, bevor es ins *Gazebo* geladen wird, ins *SDF*-Format konvertiert. Während der Konvertierung werden die Zeilen die sich im XML-Element "gazebo" befinden einfach ins *SDF* übernommen.

Wie der Eintrag für die Motor-Baugruppe lauten muss, ist in Auflistung xx gezeigt.

3.2.1.2 Mimic

Der *ROS*-Knoten *robot_state_publisher* berechnet die Transformations-Daten für die Darstellung der Körper im *RViz*. Dafür braucht er von allen Gelenken im Modell die Gelenkwinkel. Das Modell vom *URDF* hat zwei Gelenke, aber das in der Simulation nur eines. Da in der Simulation die beiden Gelenke fix verbunden sind (siehe Kapitel 3.2.1.1).

Deshalb muss im Gelenk folgender Eintrag eingefügt werden:

²https://github.com/manuelilg/motor_sim/tree/master/motor_description/urdf

Dieser Eintrag wird vom *ROS*-Knoten *joint_state_publisher* interpretiert. Er bewirkt, dass das Gelenk *xx* den gleichen Winkel hat, wie das Gelenk *xx*. Somit erhalten wir vom *joint_state_publisher* für die Eingabe von einem Gelenkwinkel *xx*, die Ausgabe für die Gelenkwinkel *xx* und *xx*.

Diese beiden werden dann vom *robot_state_publisher* als Eingabe benötigt. In Abbildung *xx* ist der Informationsfluss dargestellt, der aus den oben genannten Fakten resultiert.

3.2.2 Gazebo Plugins

Damit das Modell in der Simulation mit dem *ROS*-Netzwerk interagieren kann, müssen Plugins eingesetzt werden.

Mit folgenden Zeilen werden zwei *Gazebo*-Plugins im Motor-Modell eingebettet:

Das Plugin *xx* publiziert den Winkel von Gelenk *xx*. Achtung das *Gazebo*-Plugin *xx* ist nicht mit dem *ROS*-Knoten *xx* zu verwechseln. Es ist im Standard *ROS-Package* *xx* enthalten.

Das zweite Plugin *xx* wird im Abschnitt 3.2.2.1 genauer erläutert.

3.2.2.1 Joint Force Plugin

Dieses Plugin wurde im Rahmen dieser Arbeit erstellt und ist im Repository *xx* zu finden. Teile von dem Plugin werden vor jedem Simulations-Schritt aufgerufen und erfüllen somit folgende Aufgaben.

- Stellgröße (Drehmoment) von *EEROS* empfangen
- Drehmoment auf definiertes Gelenk applizieren
- Simulation mit *EEROS* synchronisieren

3.3 Installation

3.4 Ausführen

3.4.1 Gazebo

3.4.2 RViz

system wird geladen mit robot description braucht auch tf

3.5 rqt

keine speziellen anpassungen an urdf

3.6 Starten

einzelnen programme gazebo, rviz, rqt

4 EEDURO-Delta-Roboter

In diesem Kapitel wird das zweite Fallbeispiel mit dem EEDURO-Delta-Roboter vorgestellt. Der EEDURO-Delta ist ein kleiner Delta-Roboter, der für Schulungszwecke gedacht ist. Die Modell-Beschreibung des Roboters ist im *URDF*-Format gehalten. Dabei wurde gleich vorgegangen wie für die Motor-Apparatur¹, deshalb werden in diesem Kapitel nur noch neue Aspekte erläutert.

Speziell ist aber das zusätzlich noch die Skriptsprache *XACRO*² eingesetzt wurde.

4.1 Modell

Die Modell-Beschreibung des Deltaroboters wurde Das Modell des Delta-Roboter kann grob in drei gleiche Teile aufgeteilt werden:

- Rahmen (base)
- Arm (arm 1-3)
- Werkzeug (tool)

Der Arm selber besteht aus einem Oberarm auch Link 1 genannt und aus einem Unterarm. Der Unterarm selber besteht selber wieder aus:

- Doppelgabel (Link 2)
- zwei Stangen (Link 3.1 und Link 3.2)
- 2.Doppelgabel (Link 4)

Wie beim Motor muss die kinematisch Kette geschlossen werden mit dem *SDF*-Joint Element (dargestellt in Abbildung 4.1 mit grünen Ellipsen).

4.1.1 Parameter für Modell

In diesem Abschnitt wird darauf eingegangen, welche Parameter es braucht für die Erstellung vom Modell.

- Masse und Trägheitstensor von allen Links
- Längenmasse wie Abstand zwischen zwei Gelenken
- Geometrie von allen Links

Ein Teil dieser Parameter konnten aus Datenblättern gewonnen werden. Diese Datenblätter sind im Repository xx zu finden.

¹siehe Kapitel 3

²siehe Kapitel 4.1.1.2

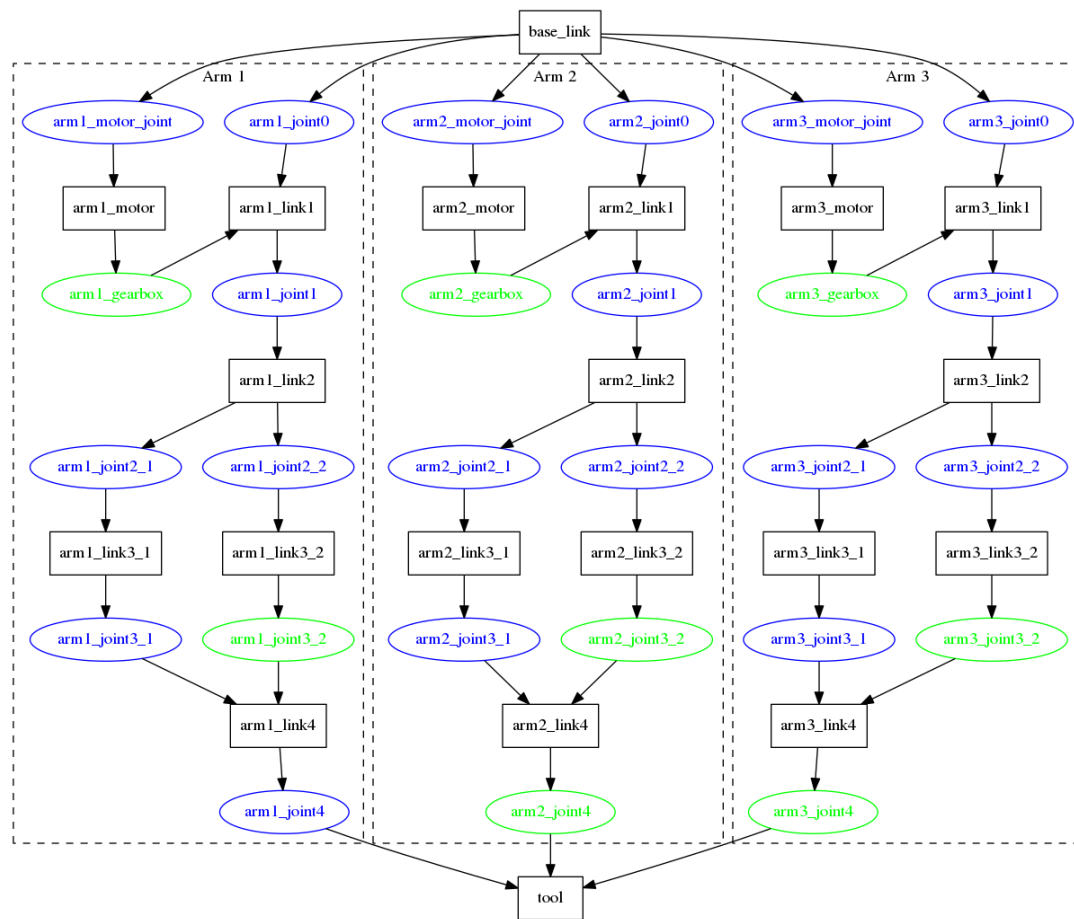


Abbildung 4.1: kinematische Struktur EEDURO-Delta

4.1.1.1 Berechnung Masse und Trägheitstensor

Für jedes Glied musste die Masse und Rotationsträgheit berechnet werden, damit das Modell des Roboters sich in der Simulation wie der reale Roboter verhält. Die Glieder bestehen jedoch aus mehreren Bauteilen. Dieser Umstand verkompliziert die Berechnung sehr. Auch erschwerend kam hinzu, dass die CAD-Daten nur im *STEP*-Austauschformat vorliegend waren.

Das führt zu folgendem Arbeitsablauf:

- für jedes Glied/Baugruppe eine CAD-Datei erstellen
- für jede CAD-Datei:
 - für jedes Bauteil folgende Daten exportieren
 - * Volumen von Körper
 - * Schwerpunkt von Körper
 - * Rotationsträgheit-Tensor von Volumen
 - exportierte Daten in Matlab eintragen
 - für jedes Bauteil Dichte in Matlab hinterlegen
 - für jedes Bauteil mit Dichte: Masse und Rotationsträgheit ausrechnen
- Schwerpunkt und Masse von Baugruppe bestimmen

- Rotationsträgheit von Baugruppe ausrechnen (Steinerscher Satz für jedes Bauteil anwenden)

Die CAD-Daten und Matlab-Dateien sind im Repository xx zu finden.

4.1.1.2 XACRO

XACRO ist eine Makro Sprache für XML-Dateien. Mit *XACRO* können kürzere und einfacher zu unterhaltende XML-Dateien erstellt werden. Denn mit Hilfe der Makros können Wiederholungen vermieden werden. Auch kann Dank *XACRO* eine XML-Datei in mehrere Unterdateien aufgeteilt werden. Somit kann ein komplexes System logisch in Untersysteme aufgeteilt werden, die dann jeweils in einer eigenen XML-Datei beschrieben werden. Im Kapitel XX werden die Vorteile von *XACRO* in der *URDF* -Datei des Delta-Roboters gezeigt.

4.2 EEDURO-Delta Joint State Publisher

Wie schon im mehrmals erwähnt braucht

Somit gibt es folgenden Prozess Graph.

4.2.1 Vereinfachung

Eine Vereinfachung für das erstellen und unterhalten von den Dateien für die System-Beschreibung wurde schon im Kapitel xx Konvertierung vorgestellt. Mit dem Programm *XACRO* kommt eine weitere hinzu.

4.3 Installation und Ausführung

Verweis auf Repository readme

5 Ergebnisse, Fazit und Ausblick

5.1 Ergebnisse

Mit Fallbeispiel Motor-Apparatur wird gezeigt das ein vollständiges Zusammenspiel zwischen *EEROS* und *ROS* umsetzbar ist. So kann

- zeigen von vollständigem Zusammenspiel eeros <-> ros
- eeros regelt simulaiton
- zeigen erstellen Simulation komplexer Systeme
- Vorlagen und einzeln Komponenten die wiederverwendet werden können

5.2 Fazit

- erste Delta-Roboter simulation in gazebo
- convenient way model-beschreibung in einem file
- möglichkeit EEROS auszuprobieren
- ausprobieren ohne realtime kernel
- ausprobieren mit eeduro-Delta

5.3 Ausblick

- wiederverwenden von einzelnen Komponenten wie plugins
- EEROS-Applikation für Delta-roboter auf neuste EEROS-Version updaten
- erweitern von Delta-Model mit Rotation Werkzeug
-

Quellenverzeichnis

- [1] Web: ROS, <https://ros.org/>
Stand vom 20.08.2017

A Anhang

- Datenblätter Motor-Baugruppe
- Datenblätter Bauteile von EEDUO-Delta
- Source code