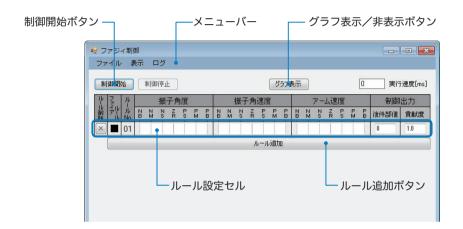
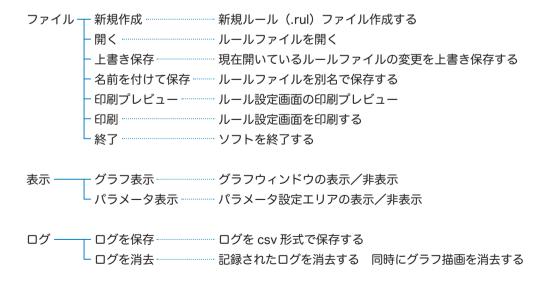
6 ファジィ制御ソフトの使い方

「ファジィ制御ソフト」の基本的な使い方を説明します。ソフトは倒立振子専用です。 前ページでコピーした「ファジィ制御 .exe」を起動すると、ルール設定ウィンドウ が開きます。

■ルール設定ウインドウ



メニューバーは以下の構成となっています。



本ソフトは、前件部の「振子角度」「振子角速度」「アーム速度」の入力と、「後件部値」「貢献度」から出力値を算出しています。算出式は「リニアファジィ推論」を用いており、「3 入力 -1 出力のリニアファジィ制御」です。

■ルール設定セル

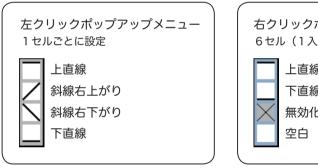
ルール削除ボタン : クリックした行のルールを削除します

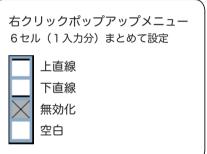
- ファイアルールインジケータ: ファイア(作用) したルールが赤く点灯します

- ルールナンバー : ルールの最大数は 20 までです

ルール削除	ファイルール	<u></u>	振子角度						振子角速度						アーム速度						制御出力				
		ル No	ZB-	NM-	Zs-	Z R	P S -	P M	PB-	ZB-	NM-	Zo-	Z R	P S -	P M	PB-	ZB-	ZM-	Zo-	Z R	P S -	P M	PB-	後件部値	貢献度
\times		01																						0	0.0

セルをクリックしてメンバシップ関数を設定できます。



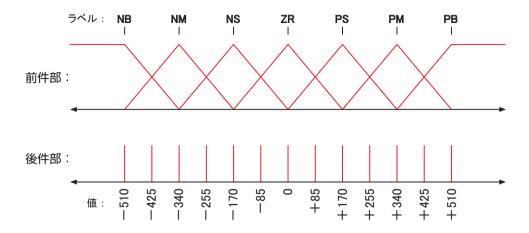


メンバシップ関数は、それぞれ目的に応じて選択設定してください。

「無効化」のメンバシップ関数を使用した前件部は、どのような入力があってもそのグレードが1となります。つまり、入力の変化が計算に反映されず「無効化」されるのです。無効化関数は Negation = ネゲイションと呼ばれ、不必要な入力に対しその入力を働かせない様にするために使用されます。 この関数は1入力分(6セル)全体に設定します。

後件部値は数値入力です。値が大きいほどアームが速く動き, ー値でアームが左に, +値でアームが右に動きます。設定値の目安は次ページを参照してください。

貢献度は1行のルールに対して通常1.0を基準値とし、その1行のルールが貢献する度合いを設定します。そのルールを大きく貢献させたい場合は最大9.9までの設定が可能です。逆に0.0にするとその貢献度は0となり、推論上そのルールは働きません。



上図は、前件部(A/D変換された入力値)と後件部(ファジィ推論結果)のそれぞれのラベルとの関係を表しています。

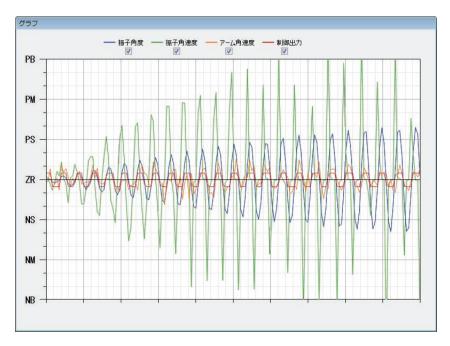
ラベルは下表の意味を持ちます。状態は、振子角度と振子角速度を例として挙げておきます。「左・右」は、アームの回転軸から見た向きで表現しています。 本ソフトではラベルを7分割して計算しています。倒立振子を制御するには十分な分割数です。

ラベル	意味	状態例(倒立制御時の振子角度)
NB	Negative Big	振子が左に大きく傾いている=倒れている
NM	Negative Medium	振子が左に中くらい傾いている
NS	Negative Small	振子が左に少し傾いている
ZR	Zero	振子がほぼ真っ直ぐ立っている
PS	Positive Small	振子が右に少し傾いている
PM	Positive Medium	振子が右に中くらい傾いている
PB	Positive Big	振子が右に大きく傾いている=倒れている

ラベル	意味	状態例(倒立制御時の振子角速度)
NB	Negative Big	振子が左に高速で動いている
NM	Negative Medium	振子が左に中速で動いている
NS	Negative Small	振子が左に低速で動いている
ZR	Zero	振子がほぼ静止している
PS	Positive Small	振子が右に低速で動いている
PM	Positive Medium	振子が右に中速で動いている
PB	Positive Big	振子が右に高速で動いている

■グラフウインドウ

各要素の表示/非表示をチェックボックスで選択できます。 グラフで表示されている画面分のログデータが記録されています。



■パラメータ表示エリア



制御用の各種パラメータを表示できます。本書「制御ソフト利用編」の実習では,変更不要です。

フィールドが水色のパラメータは変更可能です。しかし、適当に変更すると制御ができなくなりますのでご注意ください。 また、パラメータは保持され、次回起動時も同じ値になります。