

Документация по проекту
AR Navigation

Сопрачёв Андрей

Версия: 0.2.2
19 марта 2020 г.

Содержание

I	Основное описание проекта	2
1	Система Event	2
II	Деление на модули	2
2	Вступление	3
3	Независимые модули	3
3.1	AR Unit	3
3.1.1	Некоторые примитивы	4
3.1.2	ARInterface	4
3.1.3	Эмуляция AR сессии	5
3.1.3.1	AREventRecorder	5
3.1.4	Алгоритм создания AR сцены в Unity	5
3.1.5	Пример AR сцены	6
3.2	GPS Unit	6
3.2.1	GPSInterface	6
3.2.2	Алгоритм создания GPS сцены в Unity	6
3.2.3	Пример GPS сцены	7
3.3	POS Unit	7
3.3.1	Задача позиционирования	7
3.3.2	Вычисление вектора линейного сдвига	8
3.3.3	Вычисление угла между системами	9
3.3.4	Решение задачи позиционирования с учётом погрешности	9
3.3.5	Вычисление вектора линейного сдвига с учётом погрешности	10
3.3.6	Вычисление угла между системами с учётом погрешности	11
3.3.7	Общий алгоритм позиционирования	11
4	Надстройки	12
4.1	Pos + AR subUnit	12
4.1.1	ARMapTool	12
4.1.2	Использование	12
4.1.2.1	Создание ARMapScriptable	12
4.2	Pos + GPS + AR subUnit	13
4.2.1	GPSMapTool	13
4.2.2	Использование	13
4.2.2.1	Создание GPSMapScriptable	14

Часть I

Основное описание проекта

AR Navigation проект демонстрирует возможности бесшовной навигации в дополненной реальности. Проект создан в игровом движке Unity3D.

Общую систему можно разделить на несколько подзадач:

- Интерфейс
- Поиск пути
- Позиционирование в пространстве

Интерфейс и поиск пути являются достаточно тривиальными задачами, по этому остановимся на рассмотрении алгоритма позиционирования.

1 Система Event

Вся внутренняя система разделена на модули, которые общаются между собой с помощью Event'ов. Создаются *static* классы в которых определены делегаты, инвенты и функции их вызывающие.

```
static class Interface {
    public delegate void OnAction(Param param);
    public static event OnAction onAction;

    public static void DoAction(Param param) {
        onAction.Invoke(param);
    }
}
```

После чего из любого другого скрипта можно подписываться на события и вызывать их.

```
class Subscriber {
    void Start() {
        Interface.onAction += OnAction;
    }

    void OnAction(Param param) {
        //some code
    }
}

class Foo {
    Interface.OnAction(new Param());
}
```

Такой подход позволяет очень удобно отслеживать процессы происходящие в системе, а главное — записывать их, и в последствие многократно воспроизводить.

Часть II

Деление на модули

2 Вступление

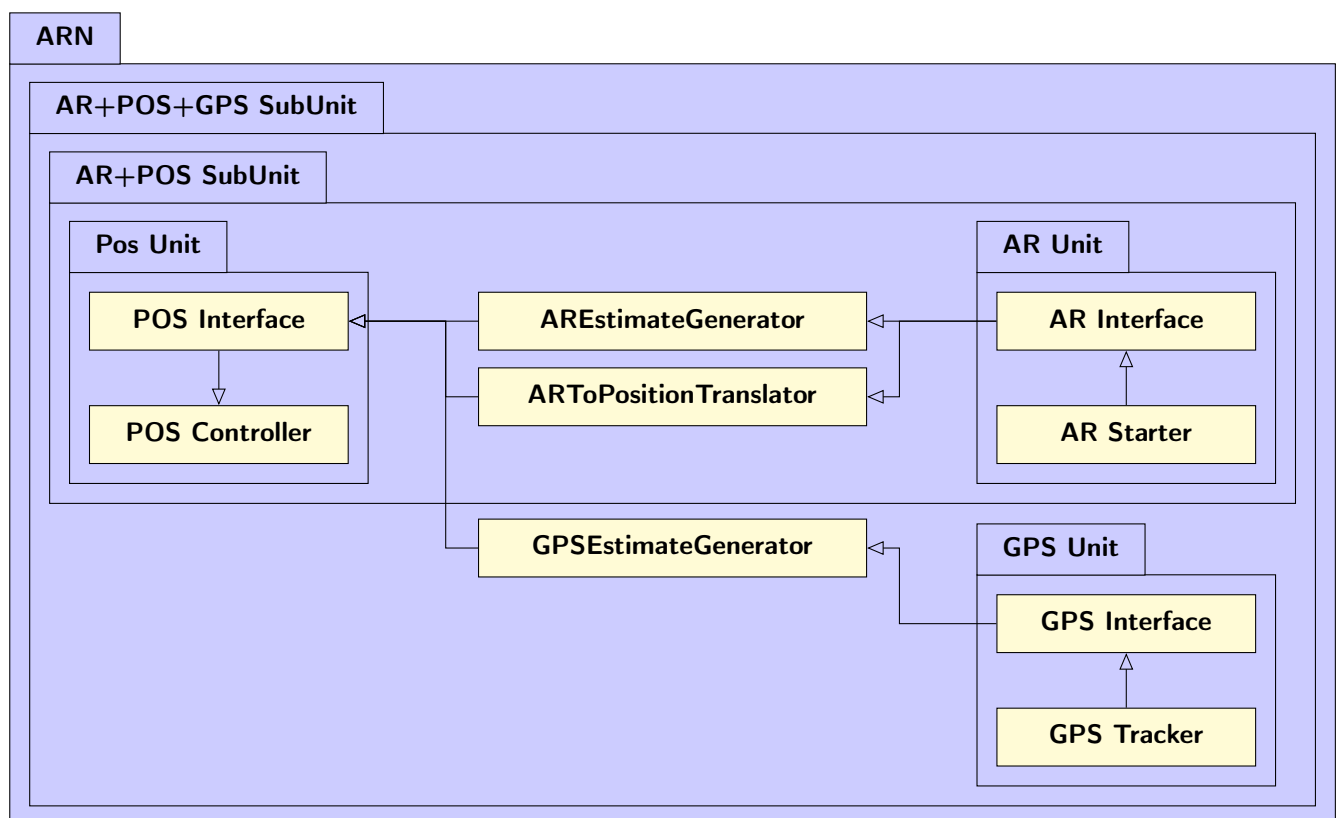
Работа приложения разделена на независимые функциональные модули и надстройки к ним.

Независимые:

- AR Unit — модуль дополненной реальности, прослойка между нативными плагинами и общей системы
- GPS Unit — модуль позиционирования по GPS
- Pos Unit — модуль решающий задачу перевода координат из локальной в глобальную системы координат

Надстройки:

- Pos + AR SubUnit — надстройка над Pos Unit и AR Unit для проброски ивентов между ними
- Pos + GPS + AR SubUnit — надстройка над Pos + AR SubUnit и GPS Unit для проброски ивентов между ними



3 Независимые модули

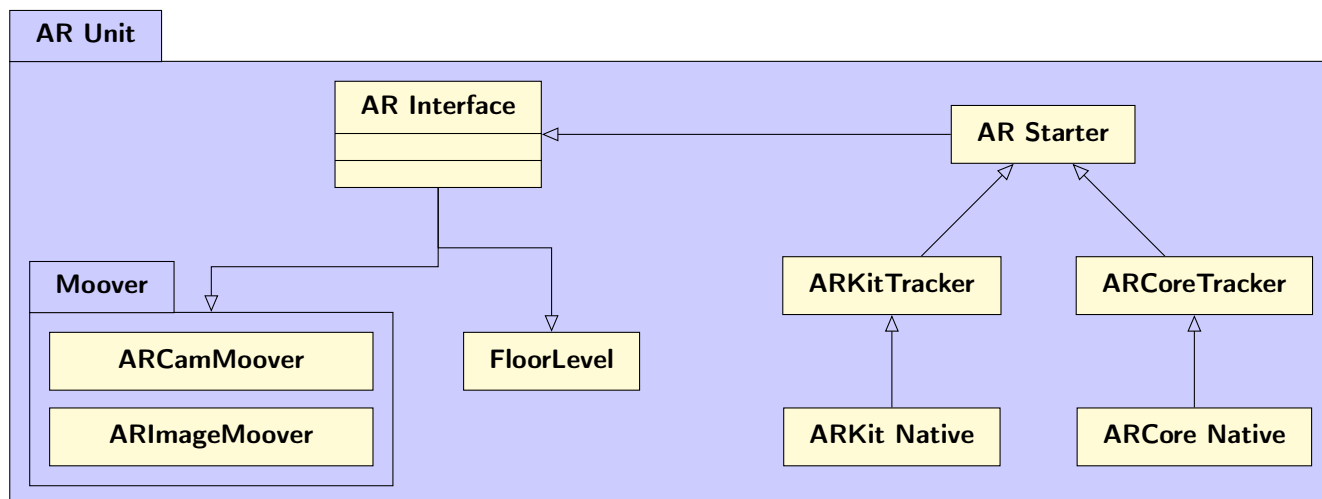
3.1 AR Unit

Задача AR Unit — предоставить приложению уровень абстракции над ARKit и ARCore плагинами Unity.

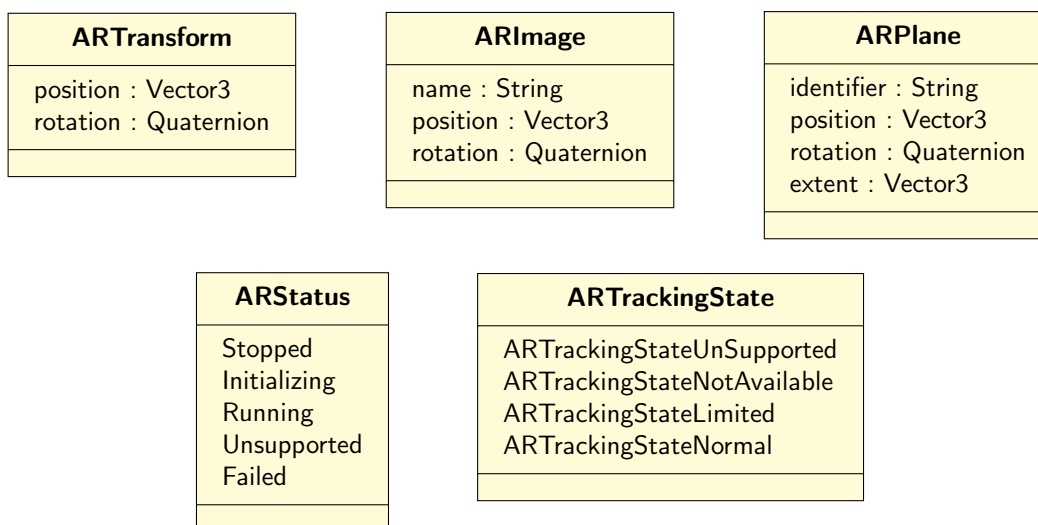
Модуль реализован с использованием системы **Event** и предоставляет в использование **ARInterface**. Для работы модуля на сцене необходим префаб **ARStarter** с дочерними *ARKitTracker* и *ARCoreTracker*. При запуске сцены **ARStarter** активирует "Tracker" соответствующий текущей платформе (iOS — *ARKitTracker*, Android — *ARCoreTracker*).

Tracker выполняет функцию проброски API между Unity Plugin'ом и **ARInterface**.

На объекте Tracker выполняются настройки для запуска AR сессии конкретной платформы.



3.1.1 Некоторые примитивы



3.1.2 ARInterface

Разделён на две логические части — делегаты состояний и функции их вызывающие.

Делегаты:

- OnARTransformUpdate(ARTransform) — обновление координаты устройства в пространстве
- OnARCameraProjectionMatrixUpdate(Matrix4x4) — обновление параметров камеры (fov etc)
- OnImageAdd(ARImage) — первое появление AR метки в сцене
- OnImageUpdate(ARImage) — обновление положения существующей AR метки
- OnImageRemoved(ARImage) — удаление AR метки со сцены (≠ выход за пределы экрана, обычно вызывается в ARKit при остановке сцены)

- `OnPlaneAdd(ARPlane)` — первое появление `ARPlane` в сцене
- `OnPlaneUpdate(ARPlane)` — обновление положения существующей `ARPlane`
- `OnPlaneRemoved(ARPlane)` — обновление положения существующей `ARPlane`
- `OnStatusChange(ARStatus)` — изменение статуса AR сцены
- `OnTrackingStateChange(ARTrackingState)` — изменение статуса позиционирования
- `OnTrackingStateReasonChange(ARTrackingStateReason)` — информация о текущем статусе позиционирования (например: недостаточно освещения)
- `OnStartSession()` — запуск сессии
- `OnRestartSession()` — перезапуск сессии на лету
- `OnStopSession()` — остановка сессии
- `OnSessionFailed()` — критическая ошибка в сессии приводящая к её остановке (например: запрещён доступ к камере)
- `OnChangePlaneMode(bool)` — изменение состояния трекинга плоскостей

3.1.3 Эмуляция AR сессии

AR Unit предоставляет объекты для полной эмуляции всех событий AR сессии.

Все необходимые файлы находятся в *Assets/Units/ARUnit/Fake* все дальнейшие пути указаны относительно этой директории.

Для полной эмуляции перетащить в сцену *Prefabs/FAKE_AR*. Его дочерние объекты определяют поведение симуляции.

- `FakeARMain` — отвечает за эмуляцию статусов сессии
- `Camera position AR generator` — отвечает за эмуляцию положения камеры в пространстве
- `FakeImage` — отвечает за эмуляцию трекинга картинки

3.1.3.1 AREventRecorder Объект позволяющий записать и сохранить в файл все события происходящие во время AR сессии, а после этот файл воспроизводить. Для использования добавить на сцену *Prefabs/SessionRecorder*.

3.1.4 Алгоритм создания AR сцены в Unity

Все необходимые файлы находятся в *Assets/Units/ARUnit* все дальнейшие пути указаны относительно этой директории.

1. Создание сцены:

- Перетащить на сцену префаб */Prefabs/ARUnit*
- При необходимости отключить объект `ARFloorCalculate` отвечающий за расчёт уровня пола
- На основную камеру добавить скрипт `ARCamMoover` и указать эту камеру в настройках `ARKitTracker` и `ARCoreTracker`

2. Настройка:

- IOS
 - Создать в проекте *UnityARKitPlugin/ARReferensImagesSet* и перетащить его на `ARKitTracker` в соответствующие поле

- ii. Создать в проекте *UnityARKitPlugin/ARReferensImage* для каждой желаемой метки, и указать ей текстуру и физический размер (ширину).
Заполнить ими созданный *ReferensImagesSet*.
 - iii. На объект трекинга добавить скрипт *ARImageMover* и в его имя указать имя метки
- (b) Android

- i. Создать в проекте *GoogleARCore/SessionConfig* и перетащить его на *ARCoreTracker* в соответствующее поле
- ii. В проекте выделить необходимые метки и создать *GoogleARCore/AugmentedDataBase*.
Перетащить получившийся объект на созданный *SessionConfig*.
- iii. На объект трекинга добавить скрипт *ARImageMover* и в его имя указать имя метки

3. Запуск

Вызвать функцию **ARInterface.StartARSession()** из UI или другого скрипта. После инициализации *ARInterface.ARStatus* перейдёт в состояние *Running* и сессия будет успешно запущена.

4. Остановка

Для остановки сессии вызвать функцию **ARInterface.StopARSession()**

3.1.5 Пример AR сцены

Пример сцены расположен в *Assets/Units/ARUnit/Example/FullARUnitExample* в нём реализованы все возможности **ARUnit**

3.2 GPS Unit

Задача **GPS Unit** предоставить уровень абстракции над *Location Service*.

Модуль реализован с использованием системы **Event** и предоставляет в использование *GPSInterface*.
Для работы модуля на сцене необходим префаб *GPSTracker*.

3.2.1 GPSInterface

Разделён на две логические части — делегаты состояний и функции их вызывающие.

Делегаты:

- *OnStartGPS(desiredAccuracyInMeters, updateDistanceInMeters)* — запуске GPS трекинга с заданными параметрами погрешности
- *OnStopGPS()* — остановка GPS трекинга
- *OnGPSStatusUpdate(GPSServiceStatus)* — событие обновления GPS статуса
- *OnGPSUpdate(GPSInfo)* — событие обновления координаты
- *OnStartCompass()* — запуске компаса
- *OnStopCompass()* — остановка компаса
- *OnGPSCompassUpdate(GPSCompassInfo)* — событие обновления азимута

3.2.2 Алгоритм создания GPS сцены в Unity

Все необходимые файлы находятся в *Assets/Units/GPSUnit* все дальнейшие пути указаны относительно этой директории.

1. Создание сцены

Перетащить на сцену префаб */Prefabs/GPSTracker*

2. Запуск

Вызвать функцию **GPSInterface.StartGPS()** для отслеживания позиционирования и **GPSInterface.OnStart** для отслеживания азимута

3. Отслеживание

Подписаться на события **GPSInterface.OnGPSUpdate** и **GPSInterface.OnGPSCompassUpdate**

4. Выключение

Вызвать функцию **GPSInterface.StopGPS()** и **GPSInterface.StopCompass()**

3.2.3 Пример GPS сцены

Пример сцены расположен в *Assets/Units/GPSUnit/Example/FullGPSUnitExample* в нём реализованы все возможности **GPSUnit**.

3.3 POS Unit

3.3.1 Задача позиционирования

Зная координату P относительно запуска приложения, вычислить P' относительно известной системы координат.

ARUnit в любой момент времени позволяет получить координату в системе координат связанной с точкой запуска трекинга. При этом начало координат O этой системы находится в точке запуска, ось Y направлена против гравитации, ось Z — по проекции нормали экрана устройства на плоскость перпендикулярную Y в момент запуска трекинга. Назовём эту систему — **локальная система координат**.

Заданная система координат — связана с физической картой, где центр O' определяется разработчиком, ось Y' по нормали к карте, оси *North* и *East* направлены по соответствующим сторонам света. Назовём её **глобальная система координат**.

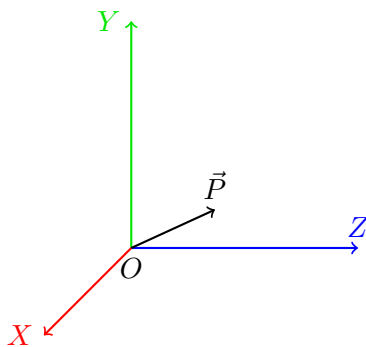


Рис. 1: Локальная система координат

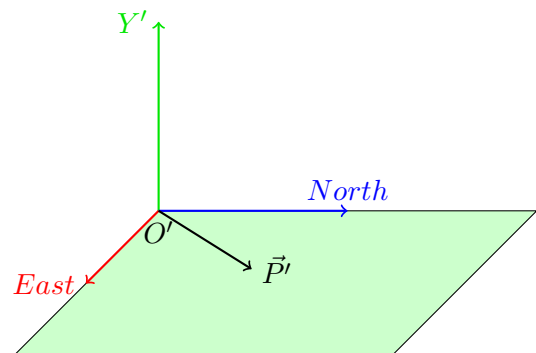


Рис. 2: Глобальная система координат

Соноправленность осей Y и Y' позволяет свести задачу к двумерному случаю.

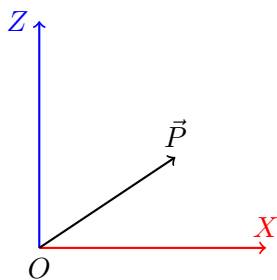


Рис. 3: Локальная система координат 2D

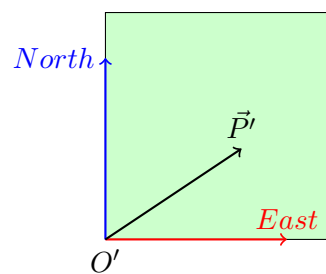


Рис. 4: Глобальная система координат 2D

Переобозначим оси: $North \rightarrow Z'$ и $East \rightarrow X'$. И разделим задачу на 2 части:

1. Ось Z сонаправленна с Z' , но центр O не совпадает с O' , задача найти вектор смещения \vec{d}
2. Центр O совпадает с O' , но направление Z не совпадает с Z' , задача – найти угол α между этими осями

Для однозначного решения этой задачи исходных данных недостаточно. Необходимо знать координаты одной и той же точки в обеих системах координат. Введём объект **Estimate**

Estimate
localPos : Vector3 globalPos : Vector3 correctAngle : float angleAcc : float posAcc: float

- localPos — координата точки в локальной системе координат
- globalPos — координата этой же точки в глобальной системе координат
- correctAngle — предполагаемый угол коррекции между для приведения одной системы координат к другой (в градусах)
- angleAcc — погрешность угла коррекции (в градусах)
- posAcc — погрешность определения соответствующих точек

Получить **Estimate** можно разными путями, например перевести показания GPS в глобальную систему координат и записать в *globalPos*, а текущую координату ARUnit записать в *localPos*.

3.3.2 Вычисление вектора линейного сдвига

Пусть у нас есть один Estimate, обозначим его *localPos* точкой E , а *globalPos* точкой E' . И решим первую задачу пренебрегая погрешностями измерения. При этом по условию задачи оси систем координат сонаправлены $Z \uparrow Z'$ и $X \uparrow X'$, а центры различны $O \neq O'$.

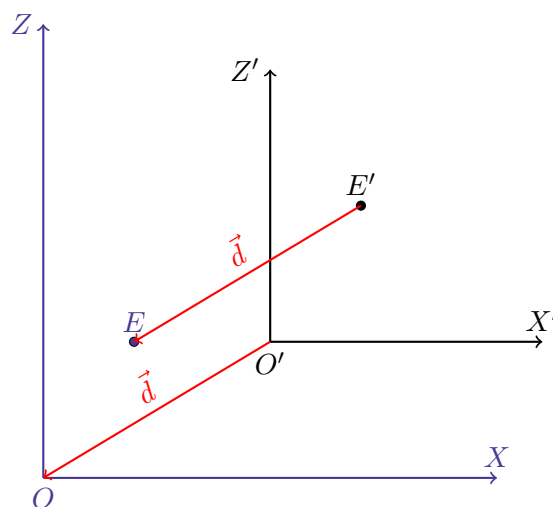


Рис. 5: Определение вектора линейного сдвига \vec{d}

Вычитая из координат точки E , координаты E' получим вектор \vec{d} который и будет искомым сдвигом между O и O' .

3.3.3 Вычисление угла между системами

Пусть у нас есть один Estimate, обозначим его *localPos* точкой E , а *globalPos* точкой E' . И решим **вторую** задачу пренебрегая погрешностями измерения. При этом по условию задачи центры систем координат совпадают $O = O'$, а оси — нет.

То есть одна система повернута относительно другой на угол α его и надо найти.

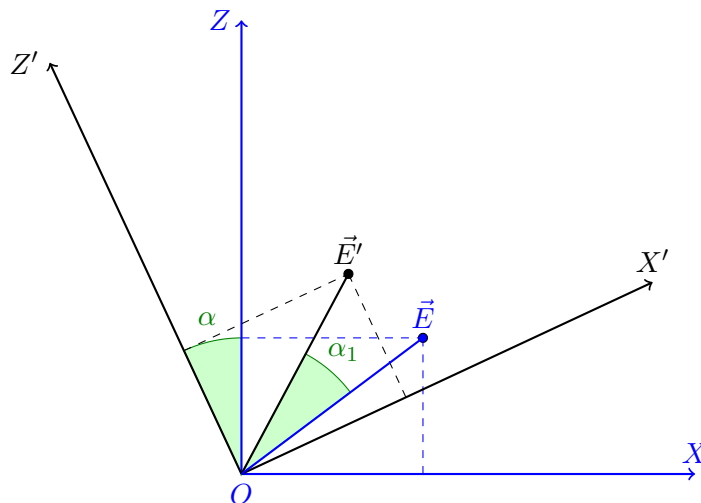


Рис. 6: Определение угла поворота α

Построим вектора \vec{OE} и $\vec{OE'}$, и угол $(\vec{OE}, \vec{OE'}) = \alpha_1 = \alpha$ — искомый угол.

3.3.4 Решение задачи позиционирования с учётом погрешности

Погрешность может возникнуть как в исходных данных, так и накопиться со временем.

- Погрешность исходных данных появляется при неточности соответствия точки в локальных и глобальных координатах, например в случае с GPS, точной координате *localPos*, соответствует координата GPS с погрешностью, то есть *localPos* может быть удалена от координаты GPS на некую величину погрешности ϵ

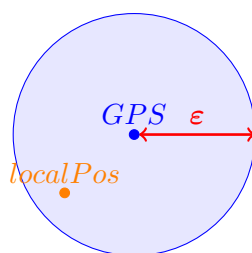


Рис. 7: Погрешность исходных данных

- Накопительная погрешность. Для определения координаты в пространстве ARUnit интегрирует показания акселерометра в этом расчёте появляется погрешность зависящая от пройденного расстояния и пользовательского устройства. Например на iPhone10 такая погрешность составляет 5 см на 1 метр, что означает, что с каждым пройденным метром координата полученная из ARUnit "ошибается" на 5 см.

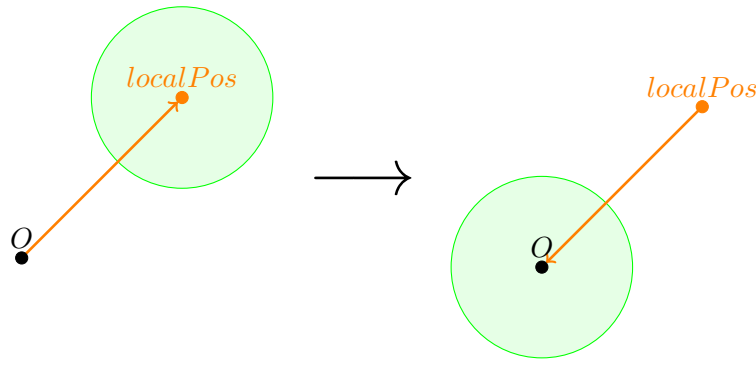


Рис. 8: Накопительная погрешность. Относительный переход

Благодаря относительности систем координат, увеличение погрешности *localPos* относительно центра можно интерпретировать как увеличение погрешности центра относительно координаты. А значит можно свести обе погрешности к одному случаю. Для этого следует увеличивать погрешность всех ранее полученных *Estimat*'ов с изменением *localPos*

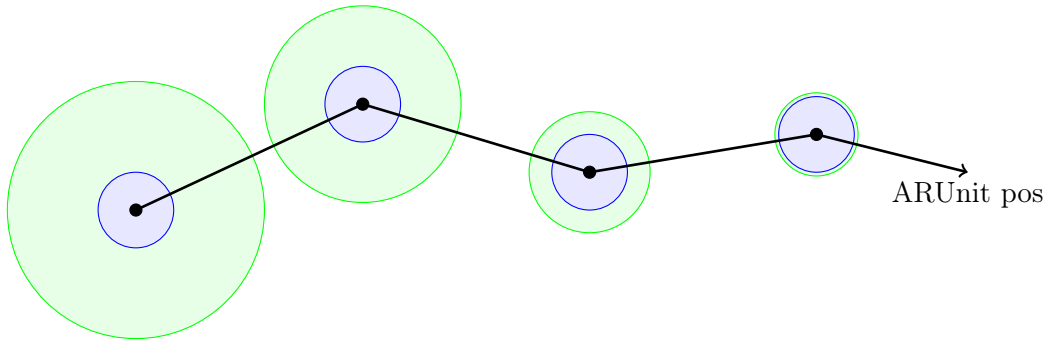


Рис. 9: Увеличение погрешности с изменением *localPos*

За эту суммарную погрешность отвечает поле *posAcc* объекта *Estimate*.

3.3.5 Вычисление вектора линейного сдвига с учётом погрешности

Вектор \vec{d} — разница между *localPos* и *globalPos* отдельно взятого *Estimate*'а, назовём этот estimate — *pivot*.

На вход поступает поток *Estimat*'ов, а значит для достижения максимальной точности достаточно выбрать *Estimate* с минимальной горизонтальной погрешностью (*posAcc*). Однако, при приближении к пороговому показателю точности *Estimate* (например для GPS — минимально возможная погрешность в текущих условиях) и пересчёте \vec{d} по минимальной погрешности, в позиционирование могут возникать скачки, по этому в целях стабильности целесообразно, при малых погрешностях не производить поиск нового *pivot*, пока *localPos* последнего *Estimate* находится в радиусе погрешности его *globalPos*.

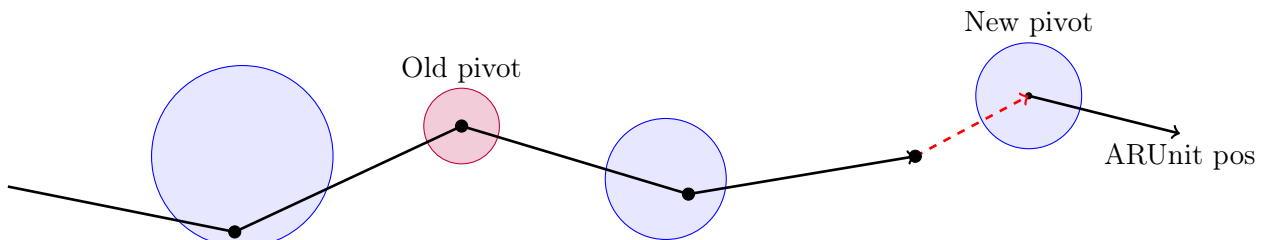


Рис. 10: Определение *pivot* по потоку *Estimate*

3.3.6 Вычисление угла между системами с учётом погрешности

Угол α между системами вычисляется по координатам двум Estimate'ам. Однако эти координаты определены с известной погрешностью, а значит можно определить и погрешность $\Delta\alpha$.

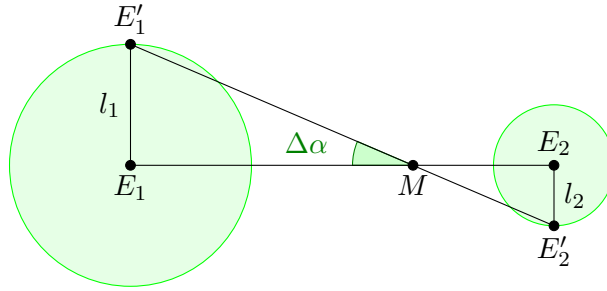


Рис. 11: Определение погрешности $\Delta\alpha$

Имеем два Estimate'а с центрами в точках E_1 и E_2 и погрешностями l_1 и l_2 соответственно. Рассмотрим худший вариант, когда погрешность максимальна, и реальная позиция максимально отдалены от её измерения то есть находятся в точках E'_1 и E'_2 . Такое диаметрально противоположное расположение даёт максимальный угол отклонения $E'_1E'_2$ от E_1E_2 , а значит и максимальную погрешность при расчёте α .

$$\begin{aligned} E_1E_2 \cap E'_1E'_2 &= M \\ \angle E'_1ME_1 &= \Delta\alpha \\ \tan \Delta\alpha &= \frac{l_1 + l_2}{2|E_1E_2|} \\ \Delta\alpha &= \arctan \frac{l_1 + l_2}{2|E_1E_2|} \end{aligned}$$

Далее мы имеем два возможных варианта:

- Перебор всех возможных пар Estimаt'ов и определение пары с минимальной погрешностью $\Delta\alpha$ и расчёт угла α по этой паре
- Перебор всех возможных пар Estimаt'ов, и расчёт угла α :
 - по среднему значению между n лучших пар
 - по среднему значению между всеми парами с весом $p = f(\Delta\alpha)$. Например $p = \frac{1}{\Delta\alpha}$

Практические эксперименты показали, что оптимальным является определение α по одной лучшей паре.

3.3.7 Общий алгоритм позиционирования

Опираясь на вышеперечисленные пункты можно сформулировать общий алгоритм реализованный в POS Controller.

Запуск алгоритма производится при каждом получении нового Estimate.

1. Получаем новый Estimate и сохраняем его в массив ранее пришедших Estimаt'ов
2. При необходимости обновляем *pivot*
 - по минимальной погрешности, если погрешность велика
 - по выходу за пределы новой погрешности, если погрешность мала
3. При необходимости обновляем угол между системами

- по *Estimate.correctAngle*, если *Estimate.angleAcc* меньше погрешности всех пар и текущей погрешности угла системы
- по углу α , если $\Delta\alpha$ меньше *Estimate.angleAcc* и текущей погрешности угла системы

А так же после каждого получения новой координаты от ARUnit увеличиваем погрешность всех ранее пришедших Estimate на расстояние пройденное с прошлого измерения умноженное на погрешность на метр $Estimate.posAcc = Estimate.posAcc + Distance(lastPos, newPos) * accByMeter$

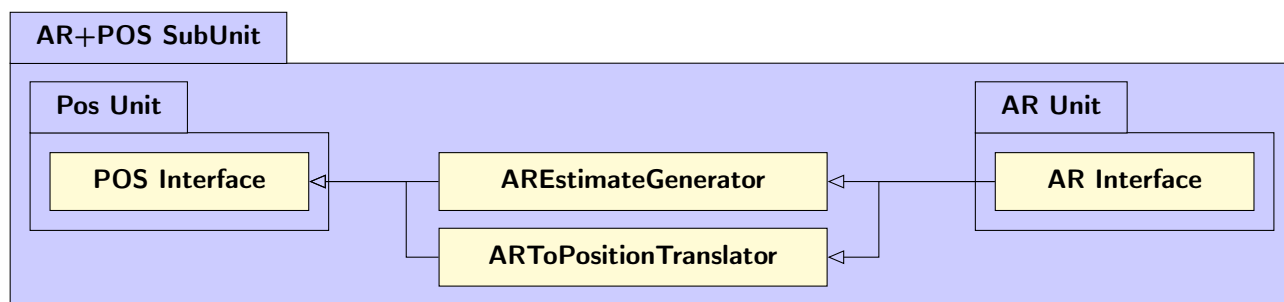
4 Надстройки

4.1 Pos + AR subUnit

Задача надстройки — пробросить события между ARUnit и PosUnit.

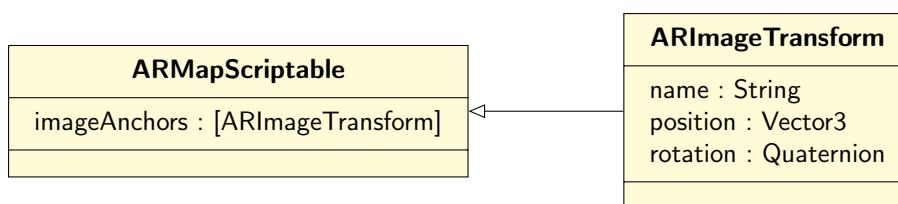
Состоит из двух объектов:

- AREstimateGenerator — генерирует Estimate при обновлении трекинга картинки
- ARToPositionTranslator — отправляет событие обновления координаты устройства в локальной системе координат



4.1.1 ARMapTool

Для корректной работы AREstimateGenerator необходимо знать координаты меток в глобальной системе координат, для этого используется ARMapScriptable настраиваемый с помощью ARMapTool.



4.1.2 Использование

Для работы проброски ивентов перетащить префабы AREstimateGenerator и ARToPositionTranslator на сцену.

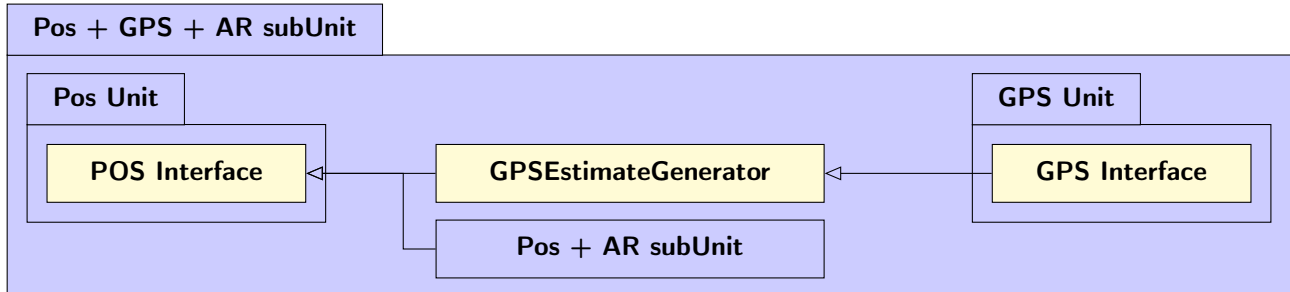
4.1.2.1 Создание ARMapScriptable

1. Создать в проекте ARMapScriptable
2. Создать на сцене GameObject и добавить на него компонент ARMapTool
3. Указать в TargetScriptable объект созданный в первом пункте
4. Перетащить нужное количество префабов A4 Target на сцену дочерним к ARMapTool

5. Назначить им названия и координаты на сцене
6. На объекте ARMapTool нажать кнопку **Set Anchors**

4.2 Pos + GPS + AR subUnit

Задача надстройки — пробросить события между **GPSUnit** и **PosUnit** для этого используется **AREstimateGenerator**



4.2.1 GPSMapTool

Для корректной работы **GPSEstimateGenerator** необходимо знать связку между глобальной и геодезической системами координат, для этого используется **GPSMapScriptable** настраиваемый с помощью **GPSMapTool**.

GPSMapScriptable
latitude : float longitude : float altitude : float localPos : Vector3 width : float height : float filter : Texture2D

- latitude — широта
- longitude — долгота
- altitude — высота
- localPos — координата в локальной системе
- width — ширина карты в метрах
- height — высота карты в метрах
- filter — фильтр погрешности GPS, картинка в красный канал которой, записан коэффициент умножения текущей погрешности

4.2.2 Использование

Для работы проброски ивентов перетащить префаб **GPSEstimateGenerator** на сцену.

4.2.2.1 Создание GPSMapScriptable

1. Создать в проекте **GPSMapScriptable**
2. Перетащить на сцену префаб **GPSMapTool**
3. Изменить спрайт карты на свой
4. Указать в *TargetScriptable* объект созданный в первом пункте
5. Указать в инспекторе координаты *PivotMain* и *PivotScale*
6. Объекты *PivotMain* и *PivotScale* установить на сцене в нужные координаты по спрайту карты
7. Нажать кнопку **Set size** для масштабирования карты и приведения её глобального размера к геодезическому
8. Нажать кнопку **Set map** для записи в GPSMapScriptable