

Документация по проекту
AR Navigation

Сопрачёв Андрей

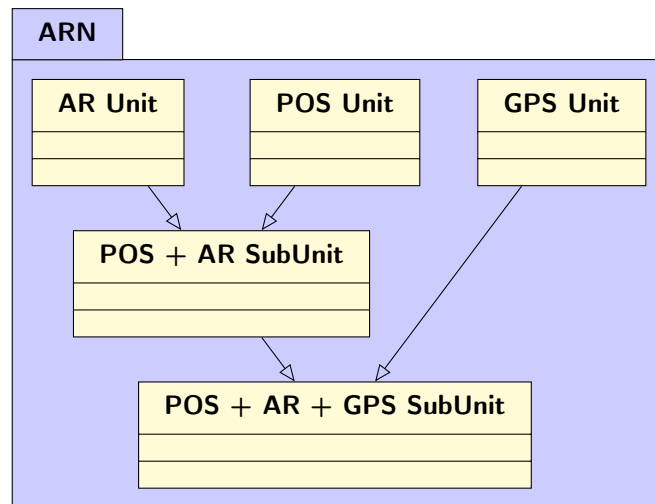
Версия: 0.1.8
March 13, 2020

Contents

I	Основное описание проекта	2
1	Система Event	2
II	Деление на модули	2
2	Вступление	2
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	6
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	8
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	10
3.3.7	Общий алгоритм позиционирования	11
4	Надстройки	11
4.1	Pos + AR subUnit	11
4.1.1	Описание	11
4.1.2	ARMapTool	11
4.1.3	Использование	12
4.1.3.1	Создание ARMapScriptable	12
4.2	Pos + GPS + AR subUnit	12
4.2.1	Описание	12
4.2.2	GPSMapTool	12
4.2.3	Использование	13
4.2.3.1	Создание GPSMapScriptable	13

Part I

Основное описание проекта



1 Система Event

Part II

Деление на модули

2 Вступление

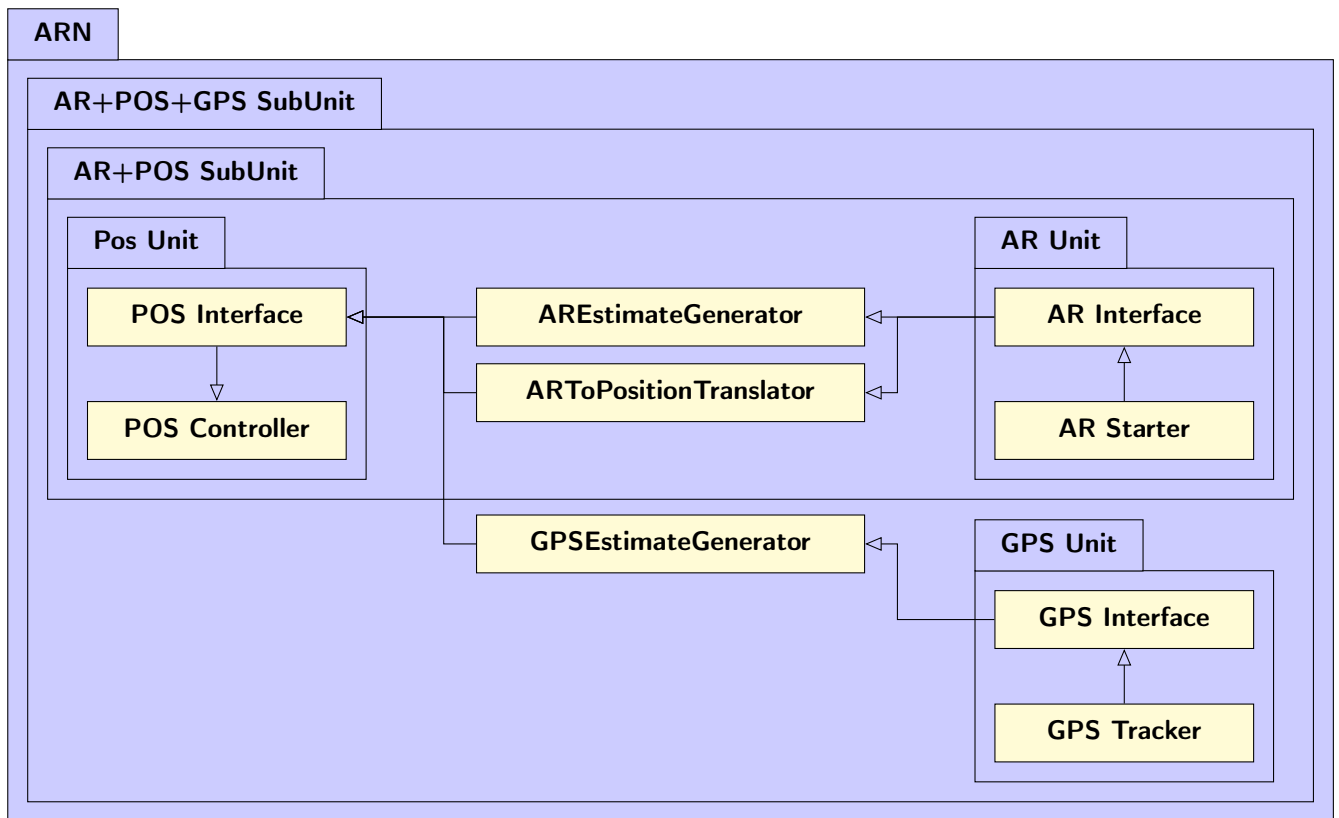
Работа приложения разделена на несколько функциональных модулей, некоторые из которых являются независимыми, а остальные – надстройками.

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.

Является независимым модулем.

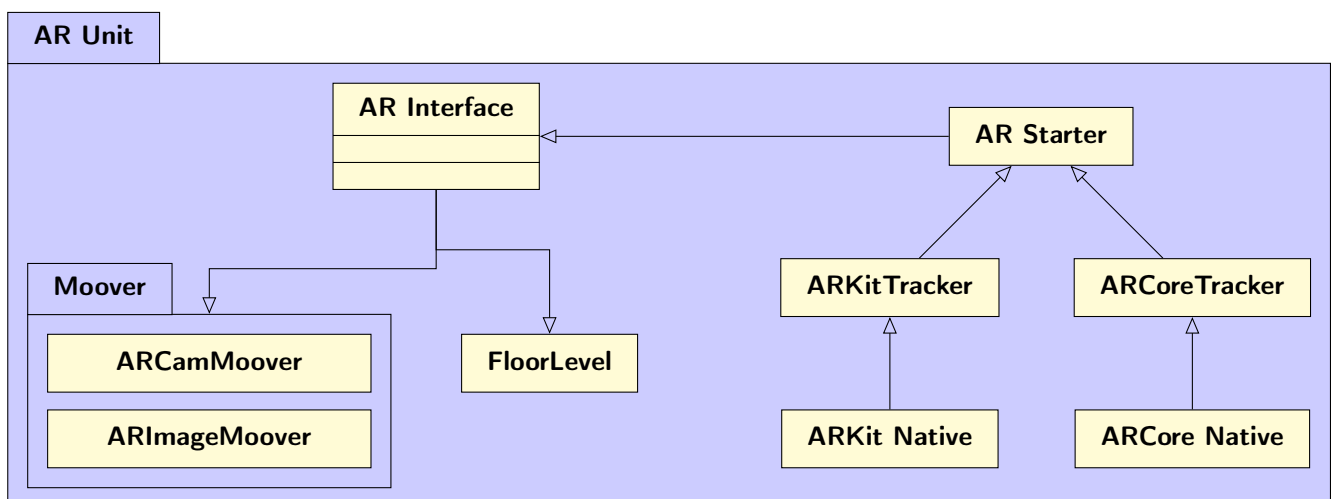
Модуль реализован на системе Events и предоставляет в использование **ARInterface**

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 нативным Unity Plugin'ом и **ARInterface**.

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



3.1.1 Некоторые примитивы

ARTransform	ARImage	ARPlane
position : Vector3 rotation : Quaternion	name : String position : Vector3 rotation : Quaternion	identifier : String position : Vector3 rotation : Quaternion extent : Vector3
ARStatus	ARTrackingState	
Stopped Initializing Running Unsupported Failed	ARTrackingStateUnSupported ARTrackingStateNotAvailable ARTrackingStateLimited ARTrackingStateNormal	

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 (\neq 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:

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

2. Настройка:

(a) IOS

- i. 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 соответствующие 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 на системе `Events` 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)` — запусе GPS трекинга с заданными параметрами погрешности
- `OnStopGPS()` — остановка GPS трекинга
- `OnGPSStatusUpdate(GPSServiceStatus)` — событие обновления GPS статуса
- `OnGPSUpdate(GPSInfo)` — событие обновления координаты
- `OnStartCompass()` — запусе 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.OnStartCompass()` 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**.

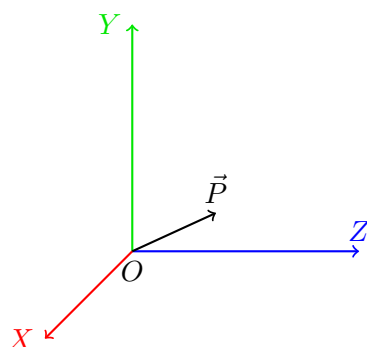


Figure 1: Локальная система координат

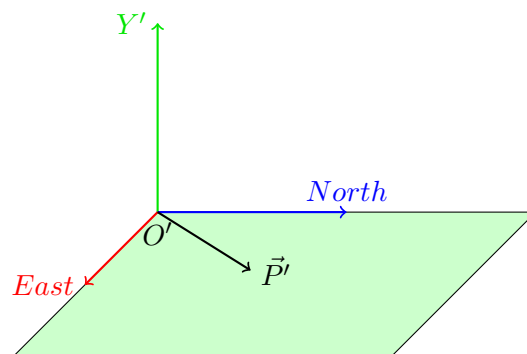


Figure 2: Глобальная система координат

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

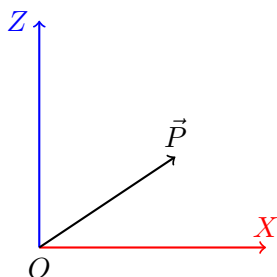


Figure 3: Локальная система координат 2D

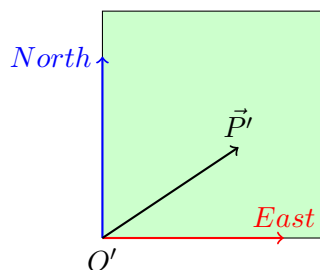


Figure 4: Глобальная система координат 2D

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

1. Ось Z сонаправлена 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 $O \neq O'$.

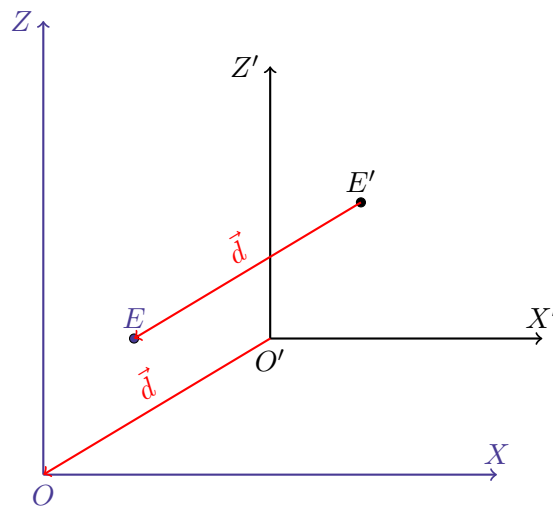


Figure 5: Определение вектора линейного сдвига \vec{d}

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.

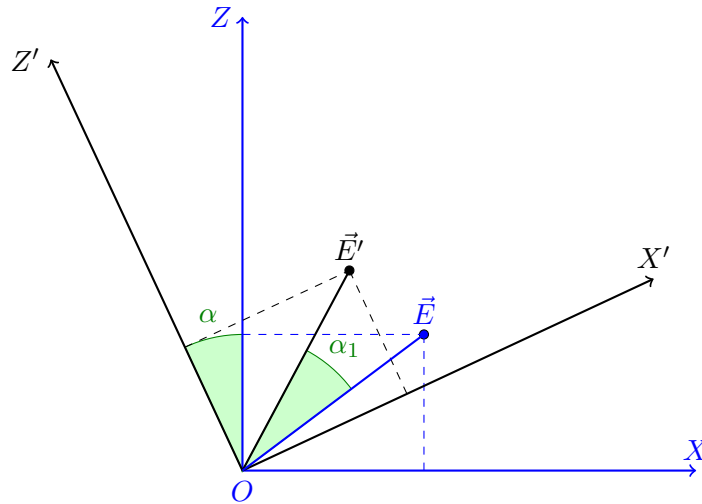


Figure 6: Определение угла поворота α

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

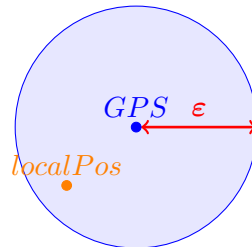


Figure 7: Погрешность исходных данных

- 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.

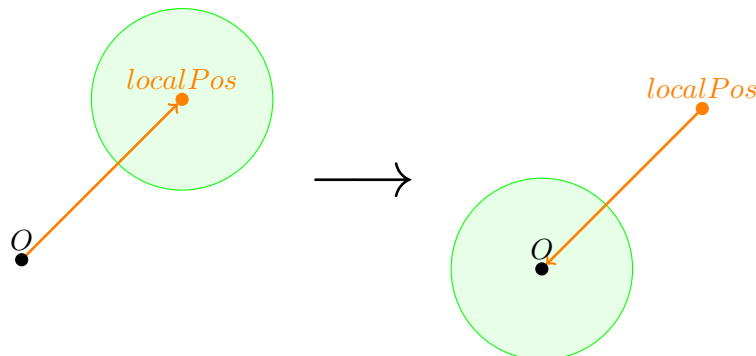


Figure 8: Накопительная погрешность. Относительный переход

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. Для этого следует увеличивать погрешность всех ранее полученных *Estimat'*ов с изменением *localPos*

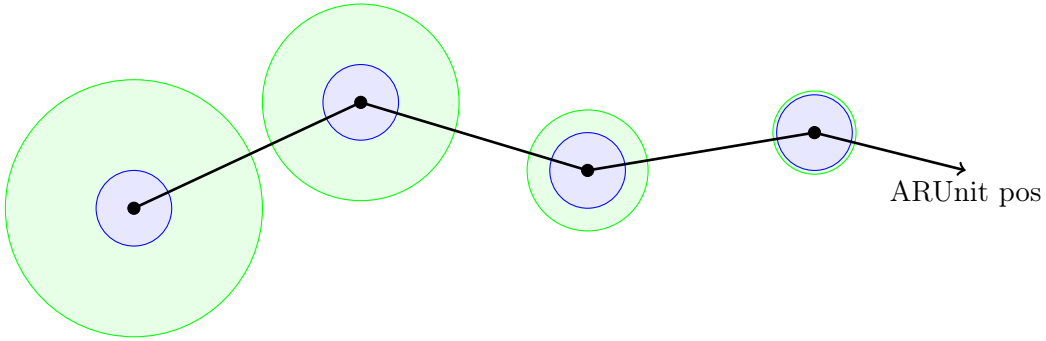


Figure 9: Увеличение погрешности с изменением *localPos*

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 пересчёте \vec{d} в позиционирование могут возникать скачки, по этому в целях стабильности целесообразно не производить поиск нового *pivot*, пока *localPos* последнего *Estimate* находится в радиусе погрешности его *globalPos*.

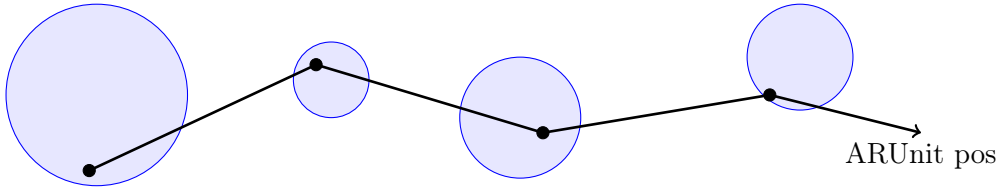


Figure 10: WIP. Определение *pivot* по потоку *Estimate*

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 $\Delta\alpha$.

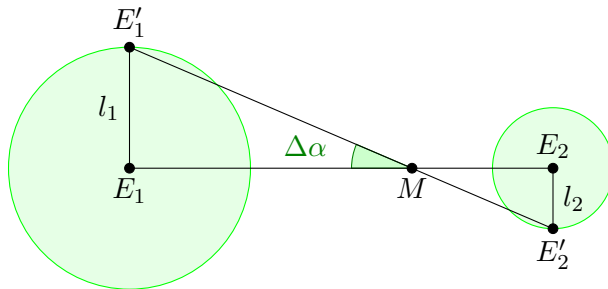


Figure 11: Определение погрешности $\Delta\alpha$

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 и находятся в точках E_1' и E_2' . Такое диаметрально противоположные расположение

даёт максимальный угол отклонения $E'_1 E'_2$ от $E_1 E_2$, а значит и максимальную погрешность при расчёте α .

$$\begin{aligned} E_1 E_2 \cap E'_1 E'_2 &= M \\ \angle E'_1 M E_1 &= \Delta\alpha \\ \tan \Delta\alpha &= \frac{l_1 + l_2}{2|E_1 \vec{E}_2|} \\ \Delta\alpha &= \arctan \frac{l_1 + l_2}{2|E_1 \vec{E}_2|} \end{aligned}$$

Далее мы имеем два возможных варианта:

- Перебор всех возможных пар Estimа'тов и определение пары с минимальной погрешностью $\Delta\alpha$ и расчёт угла α по этой паре
- Перебор всех возможных пар Estimа'тов, 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

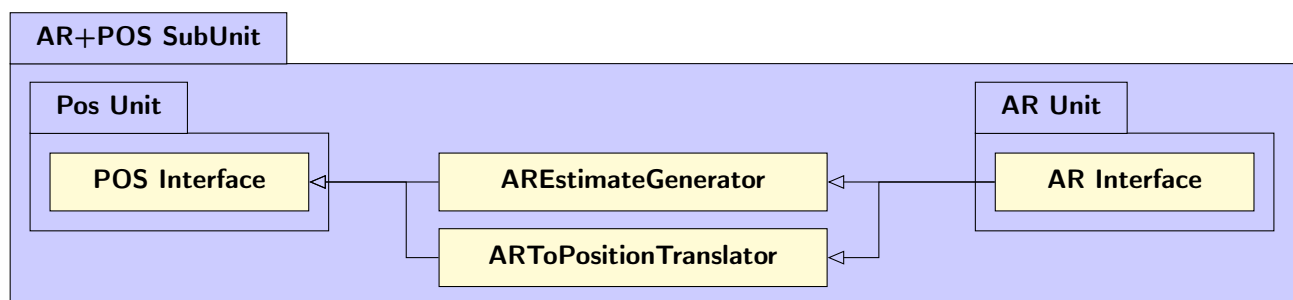
4 Надстройки

4.1 Pos + AR subUnit

4.1.1 Описание

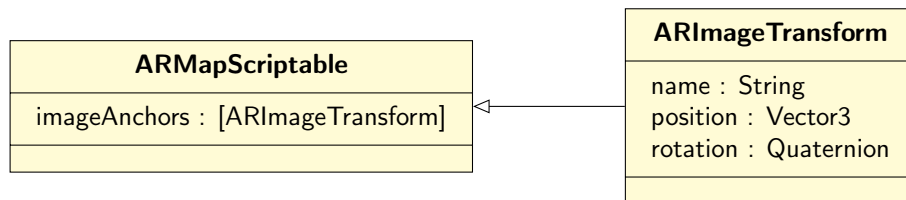
Задача надстройки — пробросить события между **ARUnit** и **PosUnit**.
Состоит из двух объектов:

- **AREstimateGenerator** — отправляет событие OnEstimateAdd при обнаружении метки
- **ARToPositionTranslator** — отправляет событие обновления координаты устройства в локальной системе координат



4.1.2 ARMapTool

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



4.1.3 Использование

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

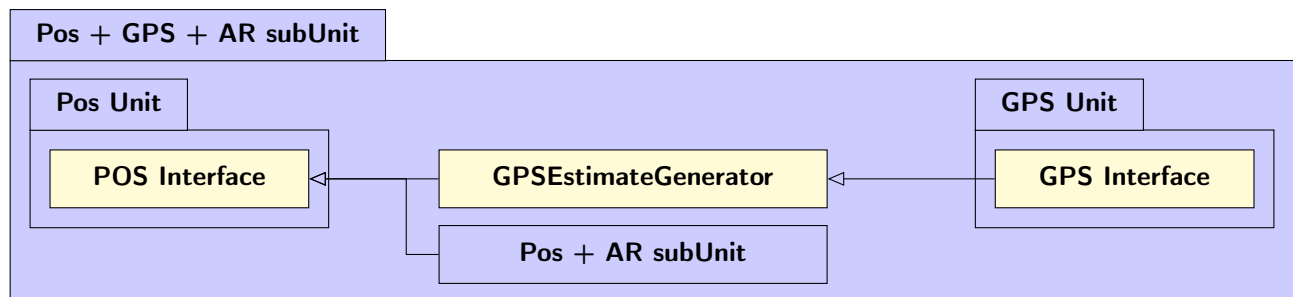
4.1.3.1 Создание ARMapScriptable

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

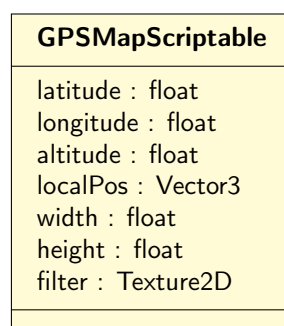
4.2.1 Описание

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



4.2.2 GPSMapTool

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



- 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

4.2.3 Использование

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

4.2.3.1 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