基于三维模型的自动语义标注研究与应用

摘要

随着计算机辅助设计，三维虚拟化技术的快速发展，在它们的实际使用中产生了大量的三维场景和模型。针对它们的精确检索和分类因此成为有效利用这些数据的关键所在。语义标注技术在一定程度上解决了三维知识管理的难题，但在应用数据越来越趋向海量的今天，其本身也面临着新的挑战。这些挑战包括：如何缩短标注时间，减少标注成本，使其面对数据增长具有可扩展性；如何降低领域专家的依赖，使其趋向自动化；如何维护标注的一致性，抑制内容相互冲突的标注；以及如何在做到上述几点的同时，仍然保证标注内容与手动完成的相比同等的准确性。

本文以传统的语义标注技术为基础，进行针对标注半自动化过程的优化，来解决现有语义标注过程中重复劳动多，效率低下的问题。本文关注于网络三维文档，并根据其特点提出多侧面的本体模型，对三维场景建模中各领域通用的概念进行抽象以及复用；同时提出标注规则，帮助标注者抽象标注方法，以达到标注过程半自动化以及标注内容一致性可验证的目的。本文最后通过案例验证由文中提出方法所完成的标注和传统的手工标注比较起来，拥有同等的准确性，可以在后续的查询检索操作中起到有效的作用。

完成的工作有：  
一、面向网络三维场景，提出一套基于本体和规则的半自动化语义标注方法。给出完整的方法流程，实现框架以及应用场景。

二、提出针对三维场景文档的本体建模。给出用于描述三维场景建模基本概念及属性的通用本体的实现方式。在此基础上，描述从网络三维文档到本体实例的映射算法，该算法能够从三维文档中抽取物体的几何，空间关系等可视属性。

三、提出标注规则的语法和语义，能够灵活地表达特定的标注模式。在此基础上，完成标注引擎的实现算法，包括规则一致性检测，规则在文档中的匹配，以及规则的应用方法。

四、设计了面向网络三维场景基于本体和规则的半自动化语义标注原型系统，并在实际应用场景中验证标注过程半自动化的有效性和准确性

本文所提出的半自动化语义标注方法，基于传统使用本体的语义标注，继承了后者描述精确的特点。此外，通过对它进行改进，实现了利用规则进行标注逻辑抽象，从而进一步达到半自动化的目标。本文还验证了半自动生成的标注内容并没有比纯手动标注降低准确性。因此，该方法有效地提高了网络三维文档的标注效率，在大量数据的情况下，能避免标注过程中过多的重复工作，快速地应对新增的文件，是后续使用中全面的查询与检索操作的基础支撑，对三维场景的语义管理具有较高的参考价值。

关键词：三维模型，语义标注信息，WebGL, 自动语义标注，视频资源, 图像识别。

3D model-based Semantic Annotation Management Research and Application

ABSTRACT

In recent years, along with the rapid development of 3D and virtual interaction technology, 3D graphic computing has proven its important position in many major fields. As the 3D-related resources has been increased recently, 3D scene and object modeling have gained a lot of attractions and supports from various communities. Unfortunately software products that are capable of manipulating these works are still limited in management aspect, making it difficult to extend them to their fullest potential. Users nowadays demand higher requirements from the lower-layer manage components of a 3D software. First, the software products must be able to provide a powerful search engine, which can filter through a large amount of 3D objects to find the desired 3D models or scenes from provided information. Second, the structure, characteristic or type of a 3D object must be analyzed in a reasonable speed to support the traditional semantic search.

These requirements lead to a creative idea of annotating the semantic contents to 3D objects. Semantic annotation help users not only maintaining the internal data and structure, but also the semantic contents of a 3D object. These semantic contents include the color, characteristic, type and other information such as the usage for applications. To fulfill the feature of combining all the semantic contents together, the annotating process must meet two required conditions.

For the first condition, the method of annotation must have an acceptable accuracy. This means it must have the ability to provide correct and unique information of a 3D object in a specific field. This condition ensures that in the 3D software products, users can easily find their desired 3D objects without filtering too much redundant and unrelated results. Also, user can quickly get the same-type resultant models from a provided type of model.

Shanghai Jiao Tong University (SJTU) is a key university in China. SJTU was founded in 1896. It is one of the oldest universities in China. The University has nurtured large numbers of outstanding figures include JIANG Zemin, DING Guangen, QIAN Xuesen, Wu Wenjun, WANG An, etc.

The other condition, which is efficiency-related, becomes necessary when we have to deal with large amount of data. Assume that annotation itself is a complex, time-consuming and repeated process, the total time which includes duration of user's manual operation and annotation cannot keep up to the standard requirements of a search engine. High-efficient requirements comprise two things: first, there must be supported tools or computer software to let the annotation process become automatic or semi-automatic, and the semantic contents can have fast inquiry and access; second, the repeated process is able to be recognized to be executed automatically.

From the above conditions and requirements, we introduce a WebGL and 3D model-based automatic semantic annotation system. This system is capable of automatically acquire the semantic contents of an object through the data structure analysis or comparing the characteristics between models.

.

**Key words**: 3D Modelling，Semantic annotation，WebGL, Auto Semantic，Video Resources, Image Recognition.

目 录

[基于三维模型的自动语义标注研究与应用 1](#_Toc403992949)

[摘要 1](#_Toc403992950)

[ABSTRACT 3](#_Toc403992951)

[第一章 绪论 1](#_Toc403992952)

[1.1 研究背景与意义 1](#_Toc403992953)

[1.2 国内外研究现状 2](#_Toc403992954)

[1.2.1 WebGL的三维建模方法 2](#_Toc403992955)

[1.2.2 半自动的语义标注方法 4](#_Toc403992956)

[1.2.3 基于本体的自动语义标注方法 4](#_Toc403992957)

[1.2.4 针对图像识别的标注方法 5](#_Toc403992958)

[1.3 本文研究内容 6](#_Toc403992959)

[1.3.1 自动的语义标注方法研究概况 6](#_Toc403992960)

[1.3.2 三维模型图形比较方法的自动语义标注 6](#_Toc403992961)

[1.4 论文组织结构 8](#_Toc403992962)

[第二章 三维模型语义标注框架 9](#_Toc403992963)

[2.1 应用场景分析 9](#_Toc403992965)

[2.2 面向WebGL三维模型的自动化语义标注总体框架 10](#_Toc403992966)

[2.3 平台目标及优势 11](#_Toc403992967)

[2.4 本章小结 11](#_Toc403992968)

[**第三章 NGX总体架构设计及技术基础** 13](#_Toc403992969)

[3.1 NGX总体架构 13](#_Toc403992970)

[3.2 平台技术基础 14](#_Toc403992971)

[3.2.1 应用平台后台技术路线 14](#_Toc403992972)

[3.2.2 应用端UI技术路线 15](#_Toc403992973)

[3.2.3 MDA业务引擎技术路线 15](#_Toc403992974)

[3.2.4 数据库及部署环境 15](#_Toc403992975)

[3.3 本章小结 16](#_Toc403992976)

[**第四章 应用平台详细设计及实现** 17](#_Toc403992977)

[4.1业务模型的基础要素 17](#_Toc403992978)

[4.2业务模型的构件储存 20](#_Toc403992979)

[4.1.1 元-元模型层中的Application 20](#_Toc403992980)

[4.1.2元-元模型层中的Business Component 21](#_Toc403992981)

[4.1.3 元模型层 22](#_Toc403992982)

[4.2 NGX平台基础框架设计 27](#_Toc403992983)

[4.2.1 平台基础框架结构 27](#_Toc403992984)

[4.2.2授权模块设计 29](#_Toc403992985)

[4.2.3统一数据访问模块设计 30](#_Toc403992986)

[4.2.4统一日志管理模块设计 32](#_Toc403992987)

[4.3 业务引擎设计 32](#_Toc403992988)

[4.4 本章小结 35](#_Toc403992989)

[**第五章 测试与应用结果及分析** 36](#_Toc403992990)

[5.1 验证对象MES系统描述 36](#_Toc403992991)

[5.1.1 MES的计划调度模块总体描述 36](#_Toc403992992)

[5.1.2计划调度功能描述 37](#_Toc403992993)

[5.1.3 计划调度业务流程描述 38](#_Toc403992994)

[5.1.4 计划调度用例描述 39](#_Toc403992995)

[5.1.5 计划调度数据流程描述 40](#_Toc403992996)

[5.2 验证过程及结果 42](#_Toc403992997)

[5.2.1 计划调度业务建模 42](#_Toc403992998)

[5.2.2 使用NGX平台生成业务功能并进行测试 46](#_Toc403992999)

[5.2.3 修改业务模型重新构建 49](#_Toc403993000)

[5.3 结果分析 51](#_Toc403993001)

[5.4 本章小结 55](#_Toc403993002)

[**第六章 结论** 56](#_Toc403993003)

[6.1 工作总结 56](#_Toc403993004)

[6.2 平台研究工作展望 57](#_Toc403993005)

[参考文献 58](#_Toc403993006)

[谢辞 61](#_Toc403993007)

# 绪论

随着信息技术在不断发展，工业生产的信息化步伐在逐步加快，信息系统在企业生产管理的地位已经成为现代企业提高企业管理效率和水平的核心竞争力。目前，企业信息化已成为企业管理规范化、科学化、自动化、系统化的总称，是企业未来生存和发展的必由之路。企业信息化发展取得了一定的成效，积累了一些宝贵的经验，越来越多的企业已意识到信息化的对企业发展的极端重要性。随着信息产业在国民经济中所占比例的提高，成为国民经济的主导产业，并带动其他传统行业包括农业和传统工业发展到新的高度[1]。企业广泛应用信息技术，可以有效加快企业产品更新换代，提高[市场](http://www.lunwentianxia.com/class_free/79_1.shtml)竞争力。通过推广[计算机](http://www.lunwentianxia.com/class_free/19_1.shtml)辅助设计和辅助制造技术，可以达到提高生产过程的自动化程度的目的。而建立管理信息系统和决策支持系统，可以促进企业生产技术和管理信息化，提高企业的整体素质。

随着经济全球化的进程和市场竞争的加剧，企业面对竞争更激烈、业务变更和整合更频繁的全球化运营环境。商务环境的变化正深刻影响着企业组织管理的各方面。在新的环境下，作为企业业务运行的核心支持系统的企业信息系统(Enterprise Information Systems，EIS)面临前所未有的挑战[2]。由于企业的信息化管理需求在不断变大变复杂，面对不断变更的业务规则以及企业管理需求，传统的软件开发方式不能有效满足系统的快速开发与快速变更。信息系统的分析、开发、测试、部署以及维护的工作的难度随之不断提高,导致企业信息系统的开发效率与质量面临巨大的挑战。因此，如何快速有效的开发并运用企业级应用成为业界研究的焦点之一。

## 研究背景与意义

近期几年来，伴随着三维技术和虚拟现实与计算机的发展 。3D计算机图形技术已经广泛的应用到各个领域，并且变得越来越重要。三维模型及场景收到计算机行业的欢迎和认可。三维文档的数量也因此而快速增长。然而如果没有成熟的软件技术进行支持。这些模型将在很多应用上无法管理, 从而限制了它们在应用中能起到作用。基于以上原因, 针对三维模型或场景的应用对底层的管理软件提出了更高的需求。首先, 这些软件需要作为搜索引擎, 能够在大量的三维数据中检索满足指定条件的模型或者场景; 其次,它们必须能够迅速地抽取出这些模型的三维结构,来支持语义查询搜索,或者迅速的为三维模型找出特点以及分类。

这些需求的提出直接引发了对三维模型进行语义标注的想法。语义标注是指模型的提供者除了存储三维模型的数据和结构信息之外, 同时还要维护它们的语义。假如某个物体所属的类型,颜色，分类以及它在实际工程中用途等,并且将前后两者以某种方式关联起来。为了满足所提出的需求, 标注过程必须满足以下几个条件:

第一,标注知识的载体必须具有一定的准确性。它所代表的标注内容能够精确而无 二义性地表达一个领域知识。该条件是为了保证在后续的查询检索等应用中, 用户可以 准确地找到自己想要的三维模型, 同时不会看到太多与查询条件无关的场景，或者针对一种模型，可以推送类似该模型的同类。

第二,标注过程需要具有一定的高效性。这里论文研究的意义是如果针对海量数据是如何高效率的对其进行自动语义标注。若标注过程本身是一项繁琐而耗时，重复的工作, 则在它之上消耗的时间和人力最终将无法支撑其之后在检索上提供的优势和便利。这里指的高效性包括两个方面: 第一, 需要有计算机软件或工具支持来保证标注工作可以自动或半自动的方式进行, 同时标注内容能够得到快速的查询和存取; 第二, 标注过程中的重复工作能够得到识别, 并以某种方式得到自动化的执行。

基于以上的需求和条件，本文提出一种基于三维模型WebGL的自动语义标注系统框架。这套系统利用分析模型本身的数据结构，或者进行比较三维模型之间的特性得到该模型的标注语义信息。

## 国内外研究现状

对于软件开发的质量和效率无法满足企业需求的问题，解决方法一是靠软件工程，厂商采用更科学、更规范的流程组织项目开发；二是靠软件技术。而就软件技术而言，平台化技术是软件产品发展的重要趋势。软件开发的问题是由多方面原因造成的，有市场的原因、有公司管理水平的原因，也有技术的原因。目前基于业务基础软件平台的开发方式是解决这些问题的一个比较好的解决办法。而模型驱动开发是有效实现业务与技术分离的方法，可以解决项目的业务需求复杂并且频繁变更的问题。

### WebGL的三维建模方法

WebGL是一种3D绘图标准，这种绘图技术标准允许把JavaScript和OpenGL ES 2.0结合在一起，通过增加OpenGL ES 2.0的一个JavaScript绑定，WebGL可以为HTML5 Canvas提供硬件3D加速渲染，这样Web开发人员就可以借助系统显卡来在浏览器里更流畅地展示3D场景和模型了，还能创建复杂的导航和数据视觉化。显然，WebGL技术标准免去了开发网页专用渲染插件的麻烦，可被用于创建具有复杂3D结构的网站页面，甚至可以用来设计3D网页游戏等等。

目前在国内外已经有很多大公司，游戏公司正在往WebGL这样先进的三维技术发展，不断的改善该技术。到目前为止，WebGL已经完美地解决了现有的Web交互式三维动画的两个问题：第一，它通过HTML脚本本身实现Web交互式三维动画的制作，无需任何浏览器插件支持;第二，它利用底层的图形硬件加速功能进行的图形渲染，是通过统一的、标准的、跨平台的OpenGL接口实现的。

WebGL标准已出现在Mozilla Firefox、Apple Safari及Google Chrome等流行浏览器中，这项技术支持Web开发人员借助系统显示芯片在浏览器中展示各种3D模型和场景。在2014年三月份，Epic游戏同Mozilla一同通过打造让人先睹为快的Epic Soul 和 Swing Ninja demo在Firefox火狐浏览器中以接近原生的速度运行证明了Web在如何不断进化为一个强大的游戏平台。这个视频中首次展现的内容是虚幻4引擎无需插件运行在Web中。

Mozilla和Epic游戏此前通过将虚幻3引擎移植到Web中和展示Epic Citadel——使用Mozilla打造的JavaScript超级子集asm.js，展示了Web作为游戏平台的强大力量。在不到12个月的时间里，使用asm.js的优化将Web应用的性能从原生应用的40%提高到了67%，我们期待它能变得更快。这样WebGL现在带来的性能，远远比之前网页的三维展示技术提高了很多。性能越来越接近本地的应用程序，利用系统资源的效率也大大提高 。所有的主流浏览器都可以运行asm.js内容，但是目前只有Firefox提供了特别的优化，来确保最一致和平滑的体验。未来有望随着该技术的发展，主流的浏览器都可以支持该脚本，能够展示3D网页游戏及复杂3D结构的网站页面。

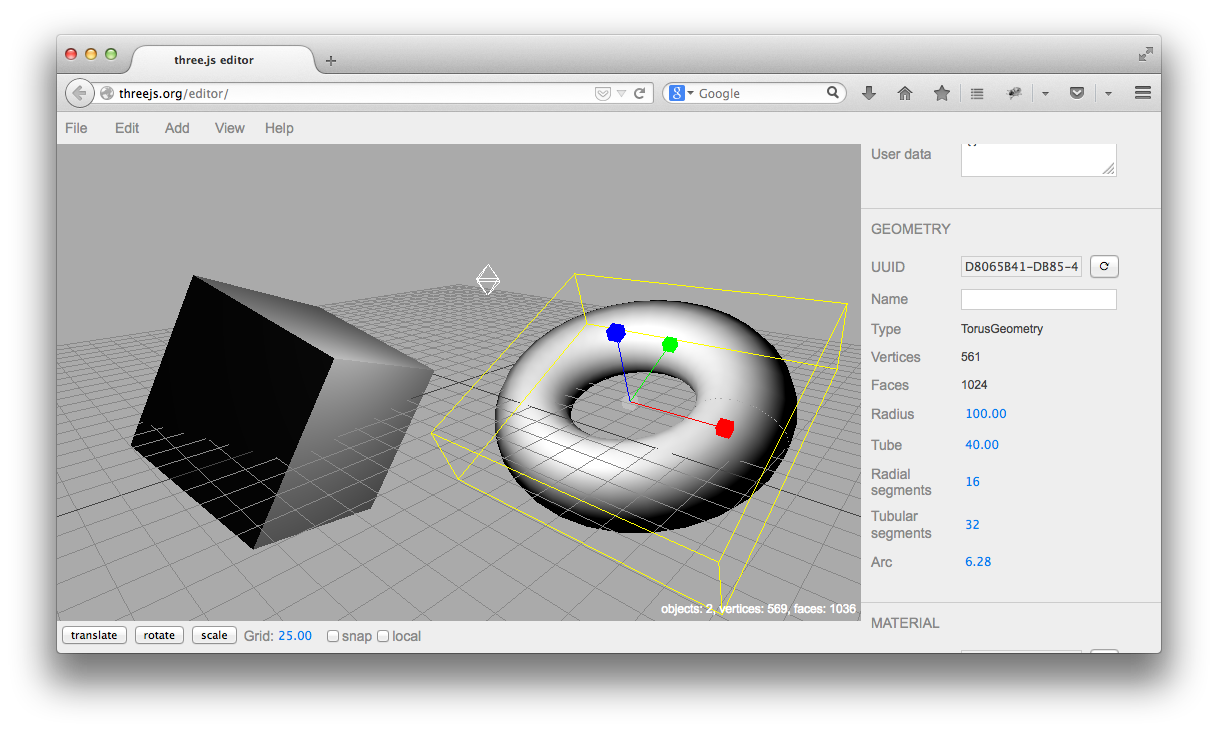


图1-1三维模型操作原型系统界面

Fig.1- 3D Modelling Operation User Interface

### 半自动的语义标注方法

语义标注是为了实现语义以及其他基于语义信息的应用的基础。语义标记的目标是将本体实例数据与本体的类相互关联起来。手动的语义标注在现今的研究背景下已 经变得十分容易。然而，使用人工标注也常常伴随了许多问题的出现。因为人工操作可能是许多错误的来源，这其中包括 标注者对业务领域的不熟悉，标注者接受训练的程度不足，以及待标注文档的复杂度过 高以至于标注者无法胜任。另一方面，人工标注也因为成本太高而无法应用于海量数据 的标注工程中。自动或者半自动的标注过程随即成为解决这一问题的唯一途径，尤其是半自动化的标注方法，得到了大量的研究及引用，因为全自动对计算机的智能要求较高，在现阶段往往无法取得较好的效果。

关于自动化进行语义标注的方法存在三种，分别是监管条件下基于机器学习 的方法；无监管条件下基于机器学习的方法以及基于规则的标注方法。监管环境下基于机器学习的方法包括了两个阶段：标注阶段和训练阶段。在标注阶段中，输入数据是 结构化或者半结构化的文档，目标是识别这些文档中的实体以及它们之间的关系。在训练阶段中，实际的任务是学习将在后续标注过程中被使用到的标注模型。

在半自动的语义标注方法领域里面，D.Xu和H.Li两人通过了神经网络的方式来进行概念的学习。他们使用了Princeton Shape Benchmark(PSB) 数据库中的若干分类来进行手动标注，然后将后者送入神经网络的 分类器。通过这种方式，文档内的底层信息与高层语义知识之间的关系被建立了起来。 这种学习方式的缺点是比较耗时，并且需要一开始拥有大量的训练集数据。

同样在语义标注领域里面， R.Ohbuchi领导的研究提出了一种半监管环境下的学习方式，他们首先利用无监管的学习将一堆未标记的三维模型根据它们的特征分类到若干子空间中，随后在各自的小 范围内利用监管学习来进行更细致的分类。他们的实验结果显示这种做法比单纯监管或 无监管的方式要更加有效。

另一方面，基于规则的自动标注方法也被广泛引用，因为该方法在提供一定自动程度的同时，还因为标注规则是领域专家对标注过程的一种抽象，因此具有较高的准确性。 典型的研究如Klien的工作，他们建立了标注规则来在大量的地理数据中寻找符合一定 特征的数据子集，并将它们映射到各自的地理概念上，为地理空间语义网的实现提供了坚实的基础。

### 基于本体的自动语义标注方法

语义标注在最初应用的时候一般情况下都是使用关键字作为标注知识的载体。基于关键字的标注方式虽然因为自然语言的不精确性和随意性具有一定的歧义，在检索过程中准确率较低，但是从普通用户的角度来讲，却是十分适合的做法。例如在Facebook社交网络里面，用户上传图片的时候。系统后台会自动检测出照片文档里面所描述的信息进行提出关键字，或者允许用户对其照片通过圈信息方法进行图片的描述信息。从上述例子中可以看出，基于关键字的标注方式在现代的互联网环境下多用户的协同标注中具有广泛的应用。

在利用本体进行语义标注的研究中，L.Hollinkde的研究，他们建立了一套表示画作和画家等的本体，并利用它对某展览馆的作品进行了标注。他们建立了软件接口来支持用户针对画作名称，画作风格等信息的检索。该研究的缺点是，他们无法对画作中的一部分进行具体的标注，从而欠缺了图像的内容检索。作为该缺点的改进，J. Assfal 将特征抽取方法应用到体育比赛的视频中，来识别比赛中的关键事件，并对其进行自动标注。

同样在基于本体的自动语义标注领域里面，B. Popov等人总结了利用本体和自然语言处理在媒体新闻中抽取人事和企业信息的一般做法。S. Bloehdorn等的研究则采用了图像描述符的手段来匹配图像中的特殊区域，并对它们进行标注。同样使用本体的自动语义标注方法, MengWei Shi提出了一套基于本体面向网络三维文档的半自动语义标注框架，旨在保证标注正确性的前提下，利用计算机软件系统根据用户指定的规则针对三维场景文档进行自动标注。在该研究中，作者提出通用本体来抽象三维场景建模中的视觉信息，并提出算法来抽取该类信息。在此基础上构建标注规则和规则实施引擎来实现标注过程的半自动化。

### 针对图像识别的标注方法

基于图形图像识别的三维模型语义标注方法，最重要是能够建立一个三维模型与它相应所表示的语义信息之间的链接。这个链接之间，应该需要有一个桥梁。这个桥梁就是如何把网页上的三维模型数据结构转换为一个可识别的二维图像。经过图像识别的算法和相应的知识库能够得出其所表示的语义信息。

图像识别可能是以图像的主要特征为基础的。每个图像都有它的特征, 如字母A有个尖，P有个圈、而Y的中心有个锐角等。对图像识别时眼动的研究表明，视线总是集中在图像的主要特征上，也就是集中在图像轮廓曲度最大或轮廓方向突然改变的地方，这些地方的信息量最大。而且眼睛的扫描路线也总是依次从一个特征转到另一个特征上。由此可见，在图像识别过程中，知觉机制必须排除输入的多余信息,抽出关键的信息。同时, 在大脑里必定有一个负责整合信息的机制，它能把分阶段获得的信息整理成一个完整的知觉和映像。

到目前为止，研究关于图形图像的识别技术已经有很多人研究，并发表了许多文章关于该领域。在2010年，一个创业公司IQ Engine 开发了一款API，帮助网络零售商和应用开发者提供视觉搜索引擎。IQ Engine目前开发并维护着两个重要的图像识别API。其一名为Smart Camera。这一API帮助用户与产品和品牌标志互动。另一个API名为Smart Album，支持在网络相册和移动应用中进行照片分析和面部识别。后一个API可能正是雅虎需要的功能。IQ Engine开发的API已被许多知名公司使用。

综合上述所提到的目前三维模型的建模技术以及对三维模型的自动语义标注的研究。我们可以看到在该领域中已经有很多作者在研究并取得不少成果。近期几年来三维计算机图形技术已经广泛的应用到各个领域，并且变得越来越重要。尤其是针对三维模型或场景做语义标注的技术。目前对于语义标注的研究有很多种方法。其中有半自动语义标注方法，基于本体的语义标注方法，等等。 综合以上的研究现状以及已有的技术，本文研究的主要重点在于如何通过提取三维模型文档的视觉信息和图形比较算法来为大量的三维模型自动生成语义标注。

## 本文研究内容

### 自动的语义标注方法研究概况

综合上述研究现状及现在的研究热点，本论文将提出一套框架基于HTML5 WebGL, 能够实现针对三维模型或场景通过手势操作和针对三维模型的自动语义标注。能够保证标注内容正确性的前提下对标注过程进行效率的提升。主要的研究内容包括以下几点：

1. 提出一种算法来抽取并分析三维模型中的视觉和语义信息。这其中包括：分析并识别出三维文档中包含的视觉信息和特性。针对三维模型文档的信息特性来推测出同类的语义。
2. 通过两个三维模型或者整个三维场景的图像识别比较算法，计算出图像之间的相似度，从而得出模型之间的异同点，找出相似的地方。然后使用已有的语义标注信息，进行自动的三维模型自动语义标注。
3. 构建出原型系统。按照上述所说的思想和算法，搭建基于三维模型场景的语义标注的原型系统Leap Studio。该系统中包括三维模型文档的信息和特性提取。通过模型的比较特性（如颜色，材料，种类。。。）来对它进行自动语义标注。系统通过将新建的三维模型转换为canvas图像，与数据库中的样本模型进行图形比较找出异同点。从而为新模型自动生成语义标注。

### 三维模型图形比较方法的自动语义标注

三维模型的自动语义标注方法是该论文的重要技术，在该论文中提到两种方法可以进行3D模型的自动语义标注方法。方便能够帮助用户快速查找，分类自己所需要的三维模型。以及帮助用户在使用，浏览模型中系统自动推荐出类似的模型。让用户体验以及针对模型的操作效率提高。

本文提出一种标注方法是通过算法来抽取并分析三维模型中的视觉和语义信息。WebGL的三维模型本身就是json格式的文本，具有三维模型定义属性的数据结构和自带WebGL所定义的特殊数据结构。在这个json数据本身所包含着一个三维模型的形状，颜色，材料，坐标 等等信息。为了提高三维模型的语义标注工作的效率，本论文中将利用该信息设计出一种算法来获取这些模型的视觉信息。然后再针对每一种视觉信息提出将它们从三维文档中抽取出来的策略。以后面提取三维模型视觉信息的效率。

3D文档信息的获取

三维模型的特性比较

自动语义标注内容

3D 模型

可视化信息

模型特性异同信息

数据库

前端处理

后台处理

图1-2自动语义标注过程的流程图

Fig.1- Auto Semantic Annotation Flow Graph

以上的流程图为整个三维模型自动语义标注系统的流程图，从整个语义标注的过程中我们可以看到三维模型或场景将作为该系统的输入材料。将三维模型导入进来之后，通过系统的语义标注引擎由两个方式来获取到三维模型的语义信息；其中是上述所提到的三维模型可视化信息的提取方法。

## 论文组织结构

第一章“绪论”部分主要介绍本文的研究背景和国内外研究现状。

第二章“面向 X3D 的语义标注框架”通过应用场景分析介绍本文所提出的方法的主要框架和其涉及到的模块。并简单介绍标注结果的持久化形式。

第三章“三维场景文档的本体描述”提出本文用到的通用本体，文档本体和领域本体的概念。介绍了通用本体需要满足的条件，并提出一个通用本体的实现。最后提出从三维文档中抽取可视化信息的算法。

第四章“基于规则的语义标注研究”提出了本文用到的标注语言，标注规则的匹配和应用算法。

第五章“系统实现与验证”讨论了本文研究中所实现的原型系统的实现细节。并在此基础上用一个例子演示了完整的标注流程。

第六章“总结与展望”总结了本文的主要工作，并对未来可能的研究方向做出了展望。。第八章为结论，给本题目做总结并表达研究心得。

# 三维模型语义标注框架

本章将提出面向WebGL的自动化语义标注过程的总体框架。首先，我们将通过若干应用场景的分析来引导出标注框架的需求，并据此提出本文所研究的标注框架。随后，本章将介绍该框架内执行三维场景语义标注的一个典型流程。框架中的主要部件及它们所起的作用将在这之后得到简要的描述。



## 应用场景分析

近年随着三维文档的受欢迎程度不断提高，越来越多的应用中涉及到了针对三维场景的查询和检索。一个常见的应用场景例如一个使用工业零件三维模型库的制造业企业，它希望能根据特性或参数，精确地从大量的零件中找到匹配的模型，从而指导并完成其生产线上的加工，拼装等流程。该应用提出了这样的需求：首先，库中的每个模型都要携带额外的数据来描述它们的特性或参数；其次，这些信息必须能够精确地反应其所对应模型的领域信息。

另一个应用场景来源于一个家具装潢电子商务网站的用户。他们希望能够从该网站提供的大量居室场景中，根据其内部的某些细节特征，找到符合条件的房屋。这些查询请求可能包括房屋内地板的质量，某一件房间的采光条件，或者居室间的相互连接。该应用场景要求：场景文档所附加的语义信息不仅能够描述场景作为一个整体，还要能描述场景内部的组成部分及其相互关系。

为了满足这些应用需求，三维模型场景库的创建者或供应商需要对他们的三维文档进行语义标注工作。图 2-1 展示了语义标注的过程和它们的最终应用。在该图中，三维文档经过标注流程而产生了语义标注信息，这些信息被存储起来，并成为检索软件系统的知识库，为用户提供精确高效的查询服务。

对于标注工作来讲，它则需要满足以下几个要求：首先，标注所产生的信息需要以一种精确的方式来表达，从而保证用户的查询条件和他得到的结果都具有准确性；其次，三维模型场景中的基本视觉信息和物体间空间关系需要得到识别，并能够和它们在更高层上所表示的语义知识产生联系；最后，标注过程本身需要具有一定的高效性。对于大量的三维模型场景，标注人员将不需要为每一条标注内容进行手工输入。他们的部分工作需要由标注系统的自动化来代替。

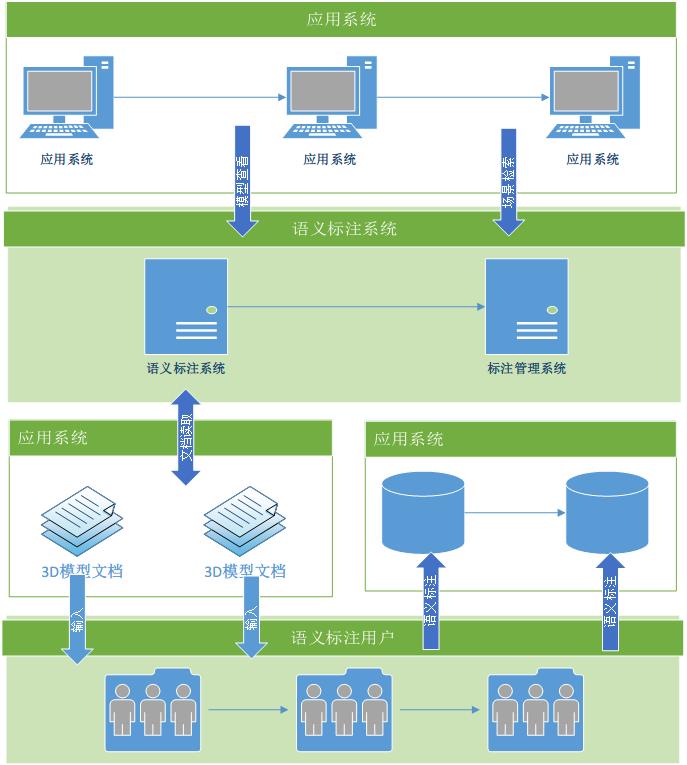


图2-1语义标注过程与其应用场景

Fig.2- Auto Semantic Annotation Progress and Application Scenario

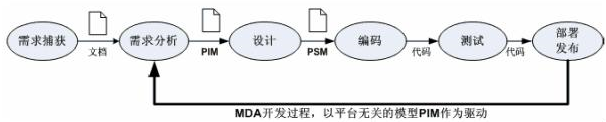
## 面向WebGL三维模型的自动化语义标注总体框架

本文所提出的半自动化语义标注系统旨在不影响标注内容正确性的前下，将部分标注转化为可由计算机程序自动生成，从而减少手工重复工作。它的主要框架如图 2-2所示。其中，由灰色阴影标识的部分标识由计算机自动处理完成，其余则需要人工干预。该图由若干部件以及它们之间的连线组成，连线上方的数字表示在一个典型的标注流程中，各步骤的执行次序。

## 平台目标及优势

通过NGX平台，主要是实现企业管理软件的模型驱动开发。从而可以使行业专家专注于软件的行业特性，而技术专家将集中精力用于构建MDD的工具。构建复杂的应用程序将不再是精英程序员的专利。将允许行业专家用他们自己的知识系统使用特定的符号构建一个模型，并使之融入高层的程序模型中。在使用MDD开发的项目中，开发人员很少进行重复性的工作。他们将有更多的机会在他们的工作中发挥创造性[13]。

整个过程应用模型驱动开发方法所倡导的以PIM作为核心驱动，从而提升应用开发层次，利用代码自动生成的方法提高了开发效率，并且增加了应用模型复用程度。如图2-2所示，通过以验证过的平台化的模块封装和复用以及代码的自动构建及部署，直接缩短需求分析、设计、编码、测试以及部署发布的软件过程。同时平台允许反复修改业务模型并构建软件，极大减少了软件开发迭代的周期，从而促使软件实体与实际业务的之间差异的快速收敛。在提高开发效率的同时，因为可以缩短软件产品的交付日期，提早上市时间，同时也降低了开发成本。



**图2-2 MDA开发周期**

由于代码自动生成会经过反复的修改测试，这一定程度上保障了软件的质量和健壮性、扩展性，并确保了软件技术路线的统一。由机器自动生成的代码减少了人为出错的因素，可以确保软件开发人员专注于程序功能的测试。

同时使用MDD进行项目开发时，因为模型就是文档。当使用正确的抽象方法，模型的描述对行业专家和项目需求方具有很高的易读性，因此不必担心文档与代码的一致性出现问题。

## 本章小结

本章通过实际的应用场景引出了本文所提出的面向基于WebGL三维模型的自动化语义标注系统的总体框架。本章随后利用一个典型的标注流程，简要描述了框架中各个模块的主要作用。最后，本章介绍了由标注框架产生的标注内容在持久化后的具体表现形式。后续章节将对这些模块进行详细展开，来讨论它们的内部实现细节。

# **NGX总体架构设计及技术基础**

如上一章所述，结合模型驱动开发与平台化软件开发的企业管理软件平台NGX拥有诸多优势。本章在此提出平台的总体架构设计及基础要素。

3.1 NGX总体架构

企业管理软件平台NGX平台分为可视化的业务建模工具NGX studio和自动部署集成应用平台NGX Application。

NGX的总体结构如图3-1所示：

  **图3-1 NGX平台的总体结构**

（1）建模工具（NGX Studio）

NGX Studio是一个可视化开发平台。它负责可视化地将用户的CIM模型转换为PIM模型。NGX Studio通过配置会绑定一个模型存储数据库（NGX Business Model Database）。NGX Studio直接对业务模型数据库进行操作，生成的业务模型按照业务组件的维度存储在业务模型数据库中。

（2）应用集成平台（NGX Application）

NGX Application是一个应用平台，它是一个业务代码生成引擎与基础切面模块的集合。

管理与监视模块（NGX Admin& Monitor）负责让系统管理员进行配置和监视应用平台。系统管理员通过该模块可以配置该应用的模型数据库（NGX Business Model Database），并选择导入需要的业务模型进行平台动态更新升级。是基于Web的系统管理员的操作平台。通过它，系统管理员还可以查询业务运行日志，监控业务的运行，对业务操作人员的流程动作进行监控，对系统运行的业务流程实例实施挂起、恢复、回退等操作。

业务代码生成引擎（NGX Business Engine）负责从模型数据库导入业务模型，将PIM解析并自动生成包含业务定义的J2EE体系的PSM（平台相关模型），并转化为可执行组件代码（NGX Business Component）。业务引擎还将自动部署，它将业务组件与平台基础设施结合形成一个有效的企业生产管理应用。

平台基础设施（NGX Business Infrastructure），它是面向切面的企业管理通用模块结合。它包含一个企业应用的各项基础模块。Web Framework是应用基础框架Authority负责应用的认证和授权，Data Bus是应用各个模块数据传输总线，DAS（Data Access Service）负责所有数据访问，Logger负责应用的日志记录，Process Engine负责工作流的执行，Report Engine负责业务报表的生成。

应用服务器（Application Server）是应用部署的环境。

应用数据库（Application Database）是负责存放业务数据的数据库。

应用配置（NGX Business Configuration）基于Web的业务配置工具，它支持业务部门的业务管理人员基于Web的方式进行业务流程、业务事件、业务策略、业务规则进行配置与调整，为业务人员提供完全的业务域支撑能力，敏捷响应业务的变更。

（3）模型元数据库（NGX Business Model Database）

NGX Business Model Database是平台无关业务模型（PIM）存储数据库，它通过配置将NGX Studio与NGX Application有机结合起来。

3.2 平台技术基础

本项目分为可视化的业务建模工具，以及一个自动部署集成应用平台。前者使用Eclipse插件开发平台实现，后者使用Java EE作为主要开发路线。在此，本文主要关注自动部署集成应用平台的技术基础。

3.2.1 应用平台后台技术路线

应用平台采用轻型Java web开发框架的技术路线，使用包括spring-MVC、spring-webflow、hibernate等热门开源框架。

Spring 是一个开源框架，是为了解决企业应用程序开发复杂性而创建的。框架的主要优势之一就是其分层架构，分层架构允许您选择使用哪一个组件，同时为 J2EE 应用程序开发提供集成的框架。它在面向方面编程（[Aspect-oriented programming](http://en.wikipedia.org/wiki/Aspect-oriented_programming), AOP）和控制反转（Inversion of Control,IOC） 容器等方面有着很合理的设计。再加上spring-MVC提供了一个很好的层次结构，spring-webflow可以将整个页面流程以工作流的形式定义，大大提高了企业应用的需求适应性。

Hibernate是一个开放源代码的对象关系映射框架，它对JDBC进行了非常轻量级的对象封装，它通过对象关系的映射可以为项目的数据持久化提供很好的支持。

3.2.2 应用端UI技术路线

应用端UI使用Ajax框架Ext-JS。一方面，它提供了友好的Web 2.0的富客户端技术，另一方面，它可以用JSON的形式化方式表达页面，这对模型驱动开发的形式化转换有很大的帮助。

3.2.3 MDA业务引擎技术路线

MDA业务引擎主要功能是从数据库读取由可视化建模工具确定的平台无关模型（PIM）并负责生成平台相关模型（PSM）以及最终代码，并与平台基础框架进行共同部署。

在PSM读取方面，它使用了hibernate框架。

在PSM的数据持久化生成方面，它使用了hibernate tool开源库，负责进行数据库持久化的自动转化工作。

在最终软件代码生成方面，主要使用了由apache.org小组负责开发的开源的模版引擎Velocity。

在项目自动部署方面，主要使用了由apache.org小组负责开发的开源的ant技术。

3.2.4 数据库及部署环境

根据平台的特性是高度可配置特性，数据库与部署环境都应该可通过配置来集成。理论上数据库支持Mysql、Oracle、DB2等一系列关系型数据库，部署环境可以支持Tomcat、Jboss等Java EE应用服务器。

平台当前依赖的开源技术基础如下：

(1) spring-2.5.5

(2) spring-webflow-2.0.8

(3) hibernate-annotations-3.4.0.G

(4) hibernate tool

(5) hibernate-distribution-3.3.2.GA-dist

(6) ext-js 3.0

(7) velocity 1.6.2

(8) ant 1.7.0

(9) tomcat 6.0

(10) Mysql 5.1

3.3 本章小结

本章通过分述建模工具、应用集成平台与模型元数据库的概念和关系描述了企业管理平台NGX的总体架构。然后，本章并说明了NGX平台的技术路线以及使用的技术基础。

# **应用平台详细设计及实现**

4.1业务模型的基础要素

NGX根据元对象设施(meta object facility, MOF) [26]规范的元数据结构, 建立如下元数据体系：

元—元模型层:描述了元模型的基本结构和语义。元一元模型通过对元模型的统一描述, 实现对不同元摸型的管理, 进而实现对异类资源的控制[25]。元一元模型包括应用模型和业务组件模型。

元模型层：描述了模型的基本结构和语义。一个元模型负责对一类模型进行统一的描述, 实现对一类资源的集成和管理, 如数据元模型对不同的数据模型统一描述, 成为数据集成的基础。元模型包括业务概念模型，业务表单模型，业务页面模型，业务逻辑模型，业务功能模型，业务流程模型，业务报表模型，外部服务模型。

模型层：元数据的集合就是模型, 一个模型描述的是一类实例。业务用户使用模型描述需求, 通过执行模型完成业务。一个新的模型通过对其元模型的实例化建立[25]。

实例层：模型实例化的结果, 该层和最终用户直接打交道。模型执行时, 输入不同的参数值, 会得到不同的实例。一个用户界面、一张报表都属于这个层次[25]。

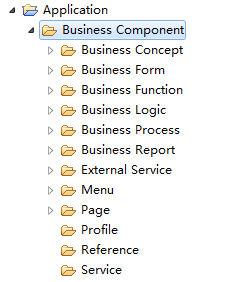
下面详细说明元—元模型层与元模型层的基础要素：

（1） 应用模型

每个企业管理应用的业务模型组织为一个Application模型。每个Application模型将作为插件形式单独部署到平台之中。一个客户可能会针对不同的业务，部署多个Application。由于基于统一的技术架构体系，不同Application之间可以方便的集成与沟通。每个应用模型单独有一个配置信息记录应用自动部署的关键信息。

（2） 业务组件模型

每个Application模型按照业务组件（Business Component）的维度对业务进行合理的切割和管理。每个组件的结构如图4-1所示。



**图4-1 业务组件模型的树状结构**

一个Application包含一到多个业务组件，一个业务组件封装了客户的具体业务，如客户管理、生产管理、计划管理、销售管理等等。一个业务组件是一个业务模型的综合体，可视化建模工具会从概念建模、展现建模、流程建模、逻辑建模等几个方面表达了特定业务。每一个NGX业务组件都有Service、Reference、Profile等三个属性。Service、Reference主要用来对NGX组件进行装配时使用。Service表达了NGX组件对外提供的服务，Reference表达了为了实现NGX组件的特定业务，该组件引用了哪些其它组件提供的服务。

（3） 业务概念模型

业务概念（Business Concept）是可视化建模工具对业务组件进行业务建模的基础，即概念建模。业务领域中的一些核心概念需要在业务建模时首先提取出来，如销售管理这个业务组件，其核心概念包括：客户、订单、订单条目、商品等。

一个业务概念（Concept）由很多属性（Property）来描述它，属性则需要使用业务数据类型（Business Data Type）来描述，业务数据类型的定义也属于概念建模的一部分。业务数据类型包括简单数据类型（Simple Data Type）、复杂数据类型（Complex Data Type）以及其它概念（Concept）。

概念对应数据库中的表（单个概念属性的集合）或视图（按照一定规则的多个概念属性的集合）。属性分为虚拟属性和实体属性，实体属性对应数据库中的字段，虚拟属性仅仅是作为特殊的信息展示而用，不存在对应的物理存储，如订单的“金额合计”属性；属性上可以配置一定的赋值逻辑，即该属性的值是依据一定的逻辑生成，还是手工录入。业务类型则对应数据库中的字段类型。

简单数据类型包括整型、长整型、日期型、双精度型、时间型、字符串型等。简单数据类型是基础数据类型，可以直接映射到数据库和java的基础数据类型。

复杂数据类型是简单数据类型的封装与扩展，复杂数据类型是以简单数据类型为存储结构的，主要包括Email类型，图片类型、附件类型、单选类型、多选类型、密码类型、验证码类型、文本类型、HTML文本类型。

概念类型即该属性是另一个概念的实例，如订单有一个属性“客户”，该属性的类型为“客户”这个概念。概念类型在存储结构上实现时，即为指向该属性所属概念类型的一个引用。

单选类型、多选类型以及概念类型都有一个对应的存储结构，单选类型、多选类型对应的存储结构就是Application的数据字典，概念类型的存储结构对应Application数据库的表，如客户表、商品表等。

每一个业务数据类型都可以配置一个正则表达式，用于控制数据的正确性校验。

（4） 业务表单模型

业务表单（Business Form）是展现建模的基础元件，业务表单是客户应用中用于供用户操作业务概念的用户接口。一个业务表单涉及到对一个或多个业务概念的操作。如，录入一个销售订单，可能涉及到一个订单录入表单，订单详情展示表单。

业务表单按照类型可分为基础表单和复合表单，基础表单包括：新增表单、编辑表单、展示表单、列表表单、树状表单、可编辑表格表单、属性表格表单等几种。

复合表单则是通过将几种基础表单按照一定布局组合而成的复杂表单。

（5）业务页面模型

业务页面（Page）对应客户Application中的用户界面，Page用于将多个业务表单按照一定的框架整合在一起，给用户提供与系统交互操作的界面。每个页面对应一个页面跳转地址。

（6）业务逻辑模型

业务逻辑（Business Logic）表达了业务的具体执行逻辑。如“录入订单”可能会对应一个处理订单的业务逻辑，改逻辑将用户通过表单输入的信息持久化到数据库中。

（7）业务功能模型

业务功能（Business Function）可以分为手动功能与自动功能，手动功能建模是业务建模的核心，业务功能建模以Form、Business Logic为基础，以业务功能点为单元，将相关表单、逻辑按照一定的处理流程组织在一起，以实现特定的业务功能。表单会在

如“录入订单”这一个功能点，就涉及到订单列表界面、订单输入界面、订单详情界面、订单处理逻辑等几个元件。

业务功能可以嵌套，即将多个业务功能组合起来完成一个复杂功能。

自动功能建模通常使用Job调用特定的业务逻辑完成。即用户定义一些特定的Job，来自动处理相关任务。

（8）业务流程模型

Business Process（业务流程）

对业务领域的核心过程进行建模，即建立业务的流程模型。

（9）业务报表模型

用户可以定制相关的业务化报表（Business Report），报表可以装配在Page中，用于特定数据的展示。

（10）外部服务模型

外部服务（External Service）主要用于表达对企业历史遗留系统、数据源、遗留系统中的一些业务逻辑、数据源中的存储过程等的封装与使用。将外部系统的信息通过建模包装，外部服务以一个服务引用方式存在。

4.2业务模型的构件储存

NGX平台的业务模型通过可视化建模工具构建、解析并存储于业务模型数据库中。模型数据库以模型构建库的形式存在。在模型数据库中，业务模型以平台相关模型（PSM）的形式存在。根据业务模型的核心概念，数据库中的存储结构设计如下：

4.1.1 元-元模型层中的Application

Application是元-元模型层中的关键的结点。它是所有业务组件的核心连接点。它除主键Id外包含属性依次为应用名称、应用用户序列号、应用创建时间、应用最后更新时间、应用作者、应用描述、应用版本、应用用户名、应用版权、是否多重租赁。

一个Application会对应1个相应的Application Configuration作为应用配置信息的存储。Application Configuration除主键外包含属性依次为应用数据库类型、应用数据库用户名、应用数据库密码、应用数据库地址、应用数据库端口。Application与Application Configuration的关系如图4-2所示：一个Application对应1个Application Configuration，而Application Configuration对应0－1个Application。

**图4-2 Application与Application Configuration存储关系图**

4.1.2元-元模型层中的Business Component

Business Component是业务模型的最直接包装，是对业务进行合理的切割和管理的基本单位。它除主键外包含属性依次为组件序列号、组件名称、组件版本号、组件创建时间、组件最后更新时间、组件作者、组件描述。它与Application的关系如图4-3所示：一个Application对应1－N个Business Component，而Business Component对应0－N个Application。

****

**图4-3 Application 与Component存储关系图**

为了增强业务组件之间的互相引用关系，在这里引入了Service和Reference的概念，使业务组件可以通过提供服务引用服务来达到业务组件的连锁更新。REFERENCE除主键外包含属性为引用名称。Service除主键外包含属性为服务名称、服务描述。如图4-4所示，每个Business Component可以提供0－1个服务，可以使用0－N个引用。



**图4-4 Component与Service、Reference存储关系图**

4.1.3 元模型层

业务组件下包含各种业务模型，因此在此使用资源（Resource）的概念。Resource除主键外包含属性依次为资源名称、资源标名、资源是否对外可用、资源类型、资源描述。如图4-5所示，一个Business Component对应0－N个Resource，并且Resource依赖于对应的Business Component的存在。

Resource是组件中所有模型的总称，具体可以扩展为Business Concept、Business Form、Business Page、Business Logic、Business Function、Business Process、Business Menu、Business Report等各种模型类型。



**图4-5 Resource与Component的依赖关系图**

1. Business Concept

Business Concept是业务实体（Business Object）的模型化，它除拥有Resource的所有属性外，还有属性为概念类型、概念的数据库建表脚本。每个业务概念会包含多个属性（Concept Property）。Concept Property除主键外包含的属性为属性名称、属性标称、属性类别。它们之间的关系如图4-所示：一个Business Concept可以包含0－N个Concept Property，一个属性只对应1个Business Concept。



**图4-6 Business Concept与Property存储关系图**

每个属性（Concept Property）都会对应一个数据类型（Business Data Type）。Business Data Type除主键外包含的属性为类型名称、类型标称、是否是符合类型。一个它们之间的关系为：Concept Property对应一个Business Data Type，多个Concept Property可公用同一个Business Data Type。由于数据类型又可考虑分为没有嵌套的简单类型和嵌套了子数据类型类型，如图4-7所示，Business Data Type可以包含0－N个Business Data Type。



**图4-7 Concept Property与Business Data Type存储关系图**

（2）Business Form

业务表单（Business Form）是一个业务概念的展现。Business Form除拥有Resource的所有属性外，还有属性为表单标题。为了达到内容与样式的分离，一个Business Form对应一个Form Style用来记录表单布局和样式。相对应与一个业务概念拥有多个属性，对应的一个业务表单也拥有多个表单字段（Form Field）。Form Field除主键外包含的属性为字段标明，字段名称，字段正则表达式，字段描述，字段缺省值，非法数据提示信息，字段是否可为空值。如图4-8所示，Business Form可对应0至1个Business Concept，Business Concept可对应0至1个Business Form，Form Field可对应0至1个Concept Property，Concept Property可对应0至1个Form Field。

同时一个表单还对应多个表单按钮（Function Button）。



**图4-8 Concept与Form的对应结构图**

（3）Business Function

Business Function除拥有Resource的所有属性外，还有属性为功能点的类型，功能点的代码脚本。

如图4-9所示，一个Business Function可对应多个Function Button。



**图4-9 Function与Button存储关系图**

（4）Business Logic

Business Logic除拥有Resource的所有属性外，还有属性为业务逻辑的代码描述。

如图4-10所示，一个Business Logic组织多个Business Function和多个Virtual Page。



**图4-10 Function与Logic、Page存储关系图**

Virtual Page除了主键外包含虚拟页面的URL以及虚拟页面的类型。一个Business Form或一个Business Page都可以对应多个虚拟页面。

（5）Business Page

Business Page除拥有Resource的所有属性外，还有属性为表示页面的内容代码。

如图4-11所示，同Business Form，一个Business Page对应一个Page Style来记录页面布局和样式，对应多个Function Button来表示表单上的按钮。同时一个Business Page可以有0至n个Business Form。



**图4-11 Page的组成结构关系**

（6）Business Menu

Business Menu除拥有Resource的所有属性外，还有属性为菜单的类型。

一个Business Menu可包含多个Menu Item。

Menu Item除主键外包含菜单项的名称，菜单项的标签名，菜单项的描述，菜单项是否启用。

如图4-12所示，每个Menu Item对应1个Virtual Page, 每个Virtual Page可对应0至n个Menu Item。



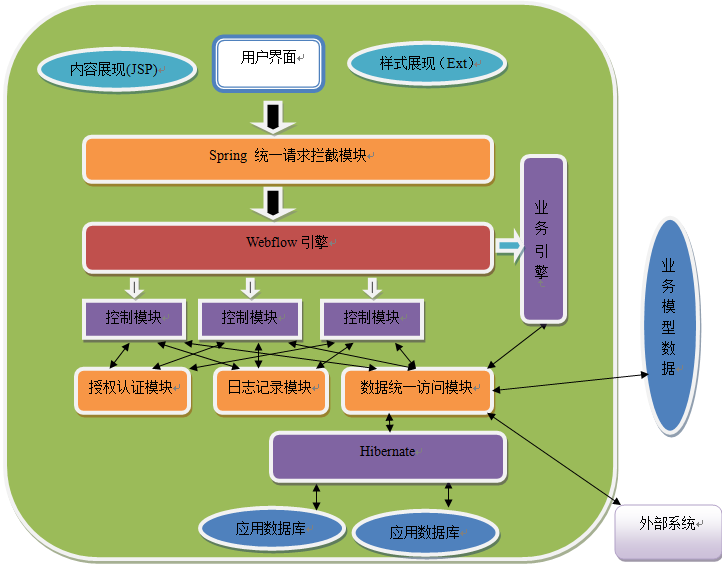
**图4-12 Menu的组成结构关系**

4.2 NGX平台基础框架设计

NGX应用平台包括管理与监视模块（NGX Admin & Monitor），业务代码生成引擎（NGX Business Engine）与平台基础设施（NGX Business Infrastructure）。应用平台的设计如下。

4.2.1 平台基础框架结构

应用平台采用传统的信息系统分层结构，如图4-13所示。

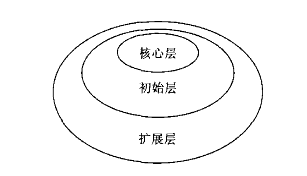


**图4-13 平台基础框架层次图**

用户界面将信息内容与显示样式分离，前台UI以JSP作为内容提供，以Ext-JS作为展现定义。当用户发出请求时，服务器由Spring统一请求拦截，请求由拦截器解析并传递给webflow引擎，webflow根据业务规则的定义按照顺序执行多个控制模块，并控制页面跳转。控制模块可能会用到基础设施中的授权认证模块、日志模块、数据统一访问模块。

而业务引擎作为一个特殊的控制模块也内置与平台之中。通过管理员监控平台的请求经过Spring统一请求拦截传递给控制业务组件模块生成的工作流，由工作流控制调用业务引擎来生成应用。

如图4-14所示，平台采用可扩展形式进行集成，分为核心层、初始层与扩展层。



**图4-14 平台扩展模式图**

核心层是平台基础设施模块，他是平台整个纵向架构的基础构件，是平台应用的底层服务。

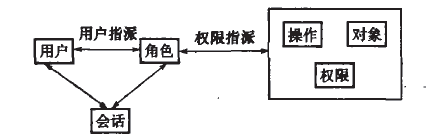
初始层是平台的管理监控模块与登入管理模块，它们使用平台的核心层提供了平台的原始功能。

扩展层是通过业务模型的解析生成的，它们也利用了核心层提供的服务，并根据业务模型定义提供具有业务功能的模块。

4.2.2授权模块设计

一个优秀的软件产品，除了具备先进的管理思想外，软件本身的柔性技术设计和安全架构也是必不可少的因素。权限管理模块作为企业信息系统中的重要模块，是系统安全运行的有力保证[27]。

作为平台基础设施的关键部分，认证授权模块采用基于角色的访问控制（RBAC）理论进行权限控制。核心RBAC定义了能构成一个RBAC系统的最小元素集合[28]，主要包括用户、角色、客体、操作、权限和会话6个基本元素，基本模型如图4-15所示。核心RBAC的权限被赋予角色，而不是用户。当一个角色被指定给一个用户，此用户就拥有了该角色所包含的权限，会话是用户与角色集合之间的映射集合。在核心RBAC中，所有的角色和用户是平级的，没有指定角色和用户的层次关系，也没有对操作对象进行具体的分级。



**图4-15 RBAC模型**

如图4-16、图4-17、图4-18所示，根据RBAC的模型，在应用中我们对每个Resource都定义了一系列权限Permission。这些Permission会在业务模型定义中与各种Role绑定。而在实际应用生成后，管理员会进行用户配置，将不同用户授权为不同的角色。从而可以判断用户会对Resource的访问权限。



**图4-16 Resource与Permission关系**



**图4-17 Role与Permission关系**



**图4-18 Role与User关系**

在实现上权限管理模块分为Authentication、Authority、Audit三个子模块。

Authentication负责用户的登入认证，即将User认证为Role的过程。

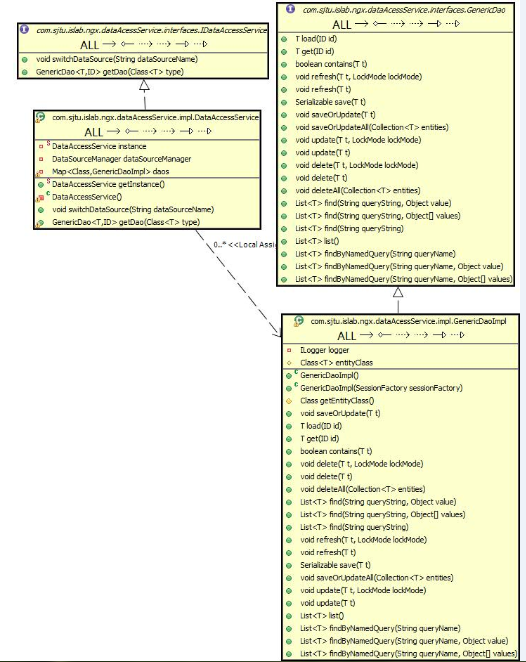
Authority负责用户根据角色授权，即管理员将User与多个Role绑定的过程。

Audit负责判断用户是否有操作权限，即判断User是否有Resource的访问权限的过程。

4.2.3统一数据访问模块设计

统一数据访问模块负责对所有数据的访问进行包装以实现系统对不同数据源的访问甚至外部系统的数据访问的透明化。统一数据访问使用一个专门的数据源管理器，进行数据源管理，在应用配置时，管理员为应用配置一系列数据源，而当系统中的模块需要访问数据时，只要指定数据源和操作数据类型，就可以不考虑数据的访问技术直接对数据进行增删改查。

在实现上，统一数据访问模块的接口及类结构图如图4-19所示。



**图4-19 统一数据访问模块类结构图**

该模块的主接口包含两个方法。

getDao()方法负责根据数据的java类型来自动生成一个操作数据的DAO（data access object）类。

switchDataSource（）负责转换数据源。这里的数据源由一个DataAccessManager统一管理，它根据应用的配置数据源在服务启动的时候自动配置各个数据源，并提供数据源的切换管理。这里的数据源可以是本地数据库、外部数据库以及外部系统提供的数据服务。

4.2.4统一日志管理模块设计

根据面向切面编程AOP的理念，应用对日志记录用统一模块管理。日志模块使用通用日志管理，应用平台中的所有信息都可以通过它记录。它通过配置文件可以选择将不同等级的信息输出到不同的控制台或者日志文件中。

实现上，日志模块主要提供接口如下：

debug(Class c, Object o)

info(Class c, Object o)

warm(Class c, Object o)

error(Class c, Object o)

fatal(Class c, Object o)

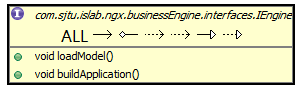
它以五个优先级便记录系统的执行过程。

4.3 业务引擎设计

业务引擎通过数据统一访问服务从业务模型数据库获取业务模模型，然后负责根据平台技术模板与业务模型的整合生成业务组件模块。

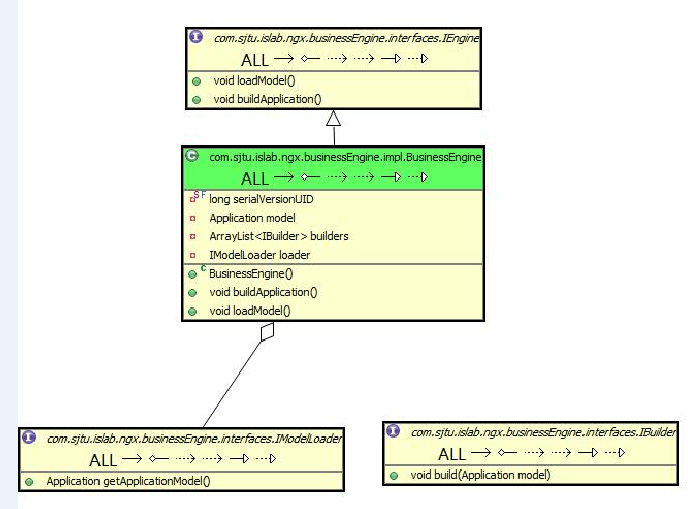
业务引起使用Facade设计模式[29]，将整个模块提取统一借口（IEngine）。

主接口IEngine接口如图4-20所示。其中loadModel()为从数据库中读取业务模型；buildApplication（）为根据读取的业务模型生成相应的应用模块。



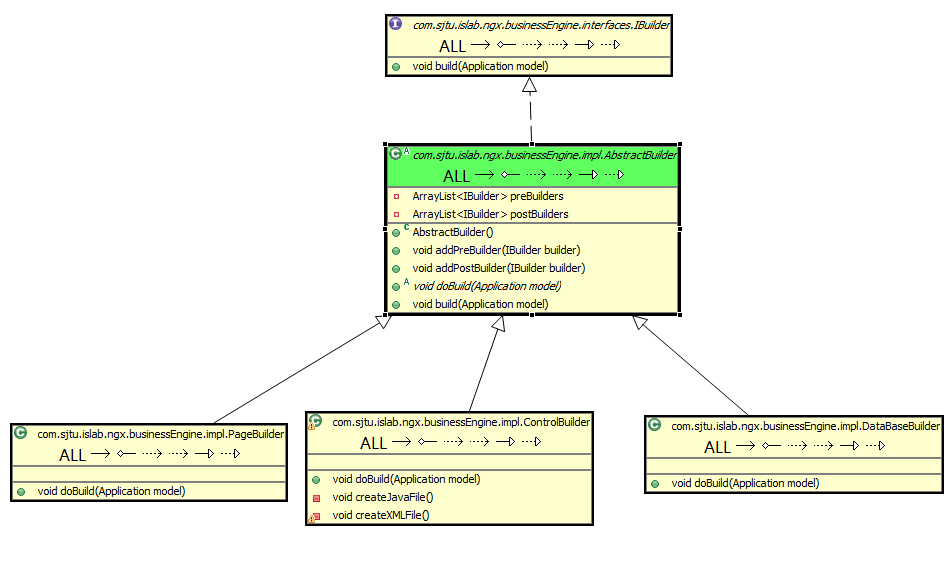
**图4-20模块的总调用接口**

其实现为BusinessEngine类。该类包含一个IModelLoader成员和多个Ibuilder成员。ImodelLoader复杂读取业务模型数据。每个Ibuilder负责根据业务模型生成相应方面的代码。结构如图4-21所示。



**图4-21 业务引擎基础结构**

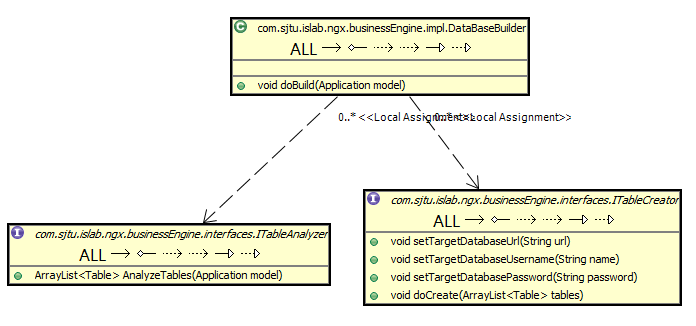
其中IModelLoader接口的getApplicationModel()函数为从数据库中读取业务模型并生成pojo对象；IBuilder接口的build()函数为根据生成的pojo对象生成一个层面上的代码模块。



**图4-22 Builder的组织结构**

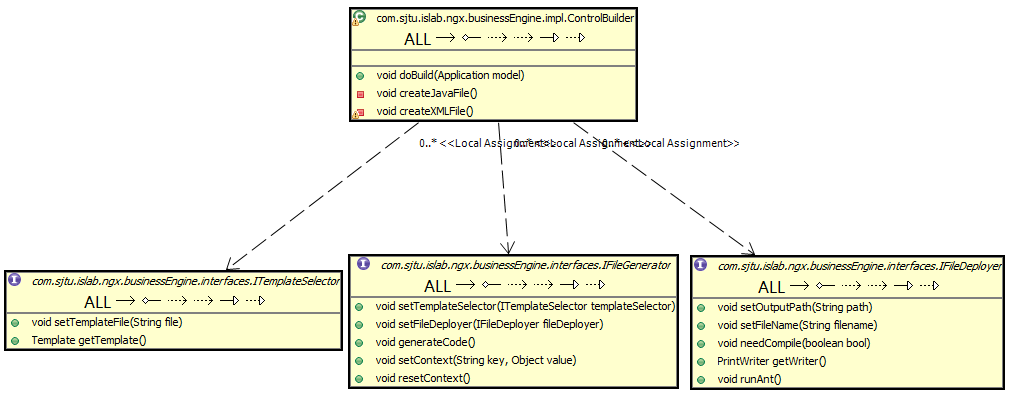
使用抽象类AbstractBuilder实现Decorator设计模式[29]。用addPreBuilder(IBuilder)与addPostBuilder(IBuilder)来注册一个IBuilder执行前后应该执行的其他Ibuilder，从而可以递归的进行整个项目模块的生成。其中所有Builder分为两类，在数据库中进行建表更改表操作的Builder与生成文件形式业务代码的Builder。

前者为DataBaseBuilder。它继承AbstractBuilder，实现通过分析业务模型（主要是Business Concept）来生成数据库表。其结构如图2-23所示。其中ITabel成员负责分析模型确定需要建立的数据库表；ITableCreator成员负责来将已经分析出来的数据库表写入数据库。



**图4-23 Database Builder设计结构**

后者为各类ControlBuilder，它们继承AbstractBuilder，实现通过分析业务模型（主要是Business Logic、 Business Function）来生成应用程序的Controller。这类Builder将代码生成的流程分为模板选择、代码生成、代码部署三个子模块。其结构如图4-24所示。其中，ITemplateSelector为模板选择控制器接口；IFileGenerator成员为代码生成控制器接口；IFileDeployer成员为代码部署控制器接口。



**图4-24 ControlBuilder的分解结构**

4.4 本章小结

本章说明了NGX平台的设计的基础要素，并分层定义了NGX平台的业务模型细化到数据库的存储方法，然后阐述了应用平台的分层结构设计与扩展集成方式。然后根据GOF设计模式并对其中关键模块的详细设计实现进行说明。

# 系统实现与验证

随着信息技术在不断发展，工业生产的信息化步伐在逐步加快，信息系统在企业生产管理的地位已经成为现代企业提高企业管理效率和水平的核心竞争力。目前，企业信息化已成为企业管理规范化、科学化、自动化、系统化的总称，是企业未来生存和发展的必由之路。企业信息化发展取得了一定的成效，积累了一些宝贵的经验，越来越多的企业已意识到信息化的对企业发展的极端重要性。随着信息产业在国民经济中所占比例的提高，成为国民经济的主导产业，并带动其他传统行业包括农业和传统工业发展到新的高度[1]。企业广泛应用信息技术，可以有效加快企业产品更新换代，提高[市场](http://www.lunwentianxia.com/class_free/79_1.shtml)竞争力。通过推广[计算机](http://www.lunwentianxia.com/class_free/19_1.shtml)辅助设计和辅助制造技术，可以达到提高生产过程的自动化程度的目的。而建立管理信息系统和决策支持系统，可以促进企业生产技术和管理信息化，提高企业的整体素质。

随着经济全球化的进程和市场竞争的加剧，企业面对竞争更激烈、业务变更和整合更频繁的全球化运营环境。商务环境的变化正深刻影响着企业组织管理的各方面。在新的环境下，作为企业业务运行的核心支持系统的企业信息系统(Enterprise Information Systems，EIS)面临前所未有的挑战[2]。由于企业的信息化管理需求在不断变大变复杂，面对不断变更的业务规则以及企业管理需求，传统的软件开发方式不能有效满足系统的快速开发与快速变更。信息系统的分析、开发、测试、部署以及维护的工作的难度随之不断提高,导致企业信息系统的开发效率与质量面临巨大的挑战。因此，如何快速有效的开发并运用企业级应用成为业界研究的焦点之一。

## 研究背景与意义

近期几年来，伴随着三维技术和虚拟现实与计算机的发展 。3D计算机图形技术已经广泛的应用到各个领域，并且变得越来越重要。三维模型及场景收到计算机行业的欢迎和认可。三维文档的数量也因此而快速增长。然而如果没有成熟的软件技术进行支持。这些模型将在很多应用上无法管理, 从而限制了它们在应用中能起到作用。基于以上原因, 针对三维模型或场景的应用对底层的管理软件

# 结论



## 工作总结

本课题通过分析企业管理信息系统的发展趋势和软件开发面临的挑战，提出了当前企业管理系统软件的开发方式可能存在的问题。为解决这些问题，本课题结合分析模型驱动架构与平台化软件开发的核心优势，讨论了应用模型驱动架构与平台化软件开发的优势解决于企业管理软件的开发过程所存在的问题的有效性。然后提出一个基于模型驱动开发的企业管理平台NGX的设计方案。

本文结合模型驱动架构与模型驱动开发的核心理念，总结并设计出NGX平台的基本形式。将NGX平台分为两大部分，包括一个可视化的业务建模工具（NGX Studio），以及一个自动部署集成应用平台（NGX Application）。然后通过CIM、PIM、PSM以及最终代码的转换关系转换，总结出平台各个阶段的模型存储转换方式：业务开发人员通过使用业务过程建模的可视化业务建模工具对业务进行建模或调整业务模型，然后由建模工具解析并自动转换为J2EE体系的平台相关模型（PSM）存储于构建库中。然后通过平台提供的业务引擎解析PSM并生成为可执行组件代码，业务引擎还将自动部署，结合平台的各个层面上的基础构建快速形成一个有效的企业生产管理应用。

然后通过解析、分解一般企业信息系统存在的业务要素提将给出企业管理系统模型驱动开发的基本元素，通过分析与总结，确定了业务模型的详细内容的分解，并根据MOF理论对这些业务模型进行分层，然后提出一个分层结构的业务模型构件数据库的设计方案和存储结构。

选定平台应用集成段的技术方案，并提出基于Java EE轻型框架的平台框架。分析了平台的分层结构以及扩展集成方式，提出了平台应有的核心模块的作用以及它们的详细设计以及实现方法。其中包括基于RBAC模型的权限控制、管理多数据源以及外部系统数据的数据统一访问服务、全局日志管理以及执行业务模块自动生成部署的业务引擎。

最后，本文以制造执行系统 (Manufacturing Execution System, MES）的计划调度模块为主要分析对象。利用NGX的建模规则对计划调度模块建模，并应有与NGX平台，测试平台的业务模块生成的有效性与正确性。然后通过业务模型的快速修改与平台的应用更新验证平台业的柔性以及高效可维护性。通过分析实验结果，与已存在的软件开发方式进行对比，并推测其后续可扩展性。

## 平台研究工作展望

在企业管理软件开发方面，NGX平台体现了模型驱动开发在软件开发方面的优势。一方面，它可以简化企业管理系统的开发方式，通过具体技术的透明化，使行业专家也可以更投入软件开发。另一方面，它提供了通用的技术路线，提高了企业管理系统的模块复用度，使技术专家可以避免重复工作，投入更有创造性的工作。

随着企业信息系统的不断普及以及系统的复杂性不断提高，NGX平台将可以在企业管理软件开发方面提供很大的帮助。特别是当NGX平台升级为一个业务组件的共享平台之后，企业信息系统的开发将可以借鉴已存在的系统的组件进行开发，在大大减小开发成本的同时，还可以保证通用组件在系统中高度个性化。

下一的研究内容主要包括：

（1）作为MDA的平台，NGX平台需要设计出一个高效方便的可视化建模工具才能形成完整的开发平台。该平台只要拥有高效的可视化建模工具，整个企业管理系统的开发过程即可转化成为行业专家用他们自己的知识系统使用特定的符号构建一个模型，并使之融入高层的程序模型中，然后直接生成企业信息系统。

（2）工作流和报表是信息系统不可或缺的关键部分，因此NGX平台后续可以加入工作流引擎模块以及报表引擎模块，这样它可以适应更复杂的系统需求。

（3）NGX平台的业务模型数据库可改进成公用的开放式组件库。近几年来随着面向对象技术的成熟，软件复用已经融入到软件工程研究的主流，被视为是使软件开发真正走上工程化和产业化道路的希望。人们在实践中逐渐认识到软件复用是一个涉及到技术、方法学、管理和文化等多个方面的复杂问题。软构件库管理系统是使软件复用实践真正系统化、工程化的、支持基于构件的软件开发的基础设施。软构件库是开发可重用软构件和基于软构件开发两个生命周期的联系中介[32]。用户可以将本地建模的业务组件发布至互联网上共享，也可以通过Internet连接到位于互联网上开放式业务组件库进行查询，选择适合自己业务的业务组件，直接在该业务组件的基础上按照自己的业务需求进行业务模型的调整，并构建自己的应用。这样，NGX平台可以作为一个共享平台，促进了企业管理系统的组件开发与共享，提高了业务组件的复用性。

参考文献

1. Evans A, et al. 3D graphics on the web: A survey. Comput Graph (2014), http://dx.doi.org/10.1016/j. cag.2014.02.002.
2. Zhoufan Zhou, Hisao Utsumi, and Yuzuru Tanaka: X3D-Based Web 3D Resources Integration and Reediting, AMT 2009, pp 454-466.
3. WebGL Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/WebGL.
4. Nakhoon Back, A Standalone WebGL Supporting Architecture, WASET 2013, August 14 - 15, 2013, Venice, Italy.
5. Ben Houston, Wayne Larsen, Bryan Larsen, Jack Caron, Nima Nikfetrat, Clara.io: Full-Featured 3D Content Creation for the Web and Cloud Era, SIGGRAPH 2013, July 21 – 25, 2013, Anaheim, California.
6. Kouroupetroglou, G., Pino, A., Balmpakakis, A., Chalastanis, D., Golematis V., Ioannou N., Koutsoumpas, I. Using Wiimote for 2D and 3D pointing tasks: gesture performance evaluation. Gesture Workshop , Springer, (2011), 13-23.
7. Silveira, W. G. Manipulation of 3D objects in collaborative environments Using the Kinect Device. Federal University of Uberlandia. (2009).
8. LE Potter, J Araullo, L Carter, The Leap Motion controller: a view on sign language, OzCHI’13, November 25 - 29 2013, Adelaide, Australia.
9. Leap Motion Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Leap\_Motion.
10. Three.js Wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Threejs.
11. JC Coelho, FJ Verbeek, Pointing Task Evaluation of Leap Motion Controller in 3D Virtual Environment, Chi Sparks 2014, The Netherlands, April 3, 2014.
12. Javi Agenjo, Alun Evans, Josep Blat, WebGLStudio – a Pipeline for WebGL Scene Creation, Web3D 2013, June 20 – 22, 2013, San Sebastian, Spain, pp. 79-82.
13. Leap Motion developing guide, https://developer.leapmotion.com/documentation/JavaScript/devguide/Leap\_Overview.html.
14. Y.Furukawa, WEB-BASED CONTROL APPLICATION USING WEBSOCKET, ICALEPCS 2011, Grenoble, France.
15. Anastasia Ailamaki, Bruce Maggs, Todd Mowry, Christopher Olston, Anthony Tomasic, Scalable Query Result Caching for Web Applications, VLDB `08, August 24­30, 2008, Auckland, New Zealand.
16. Gurudatt Kulkarni, Rani Waghmare, Rajnikant Palwe, Vidya Waykule, Hemant Bankar, Kundlik Koli, Cloud Storage Architecture, 2012 7th International Conference on Telecommunication Systems, Services, and Applications (TSSA).
17. Kunert, A., Huckauf, A., Froehlich B. A comparison of tracking- and controller-based input for complex bimanual interaction in virtual environments. B. Froehlich, R. Blach, and R. van Liere, editors, EG IPTEGVE 2007,(2007), 4352.
18. Attene,  M.,  Robbiano,  F.,  Spagnuolo,  M.,  &  Falcidieno,  B.  (2009).  Characterization  of3D  shape  parts  for  semantic  annotation.  Computer-Aided  Design,  41(10),  756-763.
19. Bloehdorn,  S.,  Petridis,  K.,  Saathoff,  C.,  Simou,  N.,  Tzouvaras,  V.,  Avrithis,  Y.,Handschuh,  S.,  Kompatsiaris,  Y.,  Staab,  S.,  Strintzis,  M.  (2005).  Semantic  annotation  ofimages  and  videos  for  multimedia  analysis.  The  semantic  web:  research  and  applications, 592-607.
20. Kiryakov, A., Popov, B., Terziev, I., Manov, D., & Ognyanoff, D. (2004). Semantic annotation, indexing, and retrieval. Web Semantics: Science, Services and Agents on the World Wide Web, 2(1), 49-79.

谢辞

本论文的完成，得益于导师蔡鸿明老师从选题的确定、论文资料的收集、论文框架的确定、开题报告准备及论文初稿与定稿中对字句的斟酌倾注的大量心血。蔡老师在毕业设计项目中给我创造了非常好的研究条件和设计环境。在整个项目过程中，蔡老师对项目的方向和进度给予了极大的关注，并对项目中遇到的问题给予很大的帮助。在此对尊敬的蔡鸿明老师表示真挚的感谢，感谢您在整个毕业设计的过程中给予的极大帮助。

本次项目的完成还得益于项目的指导老师吉锋老师在百忙之中来到学校从项目的思路、项目的定位、项目的技术路线、项目的架构到项目的细节设计实现给予极其关键的指导和帮助。感谢吉老师在毕业设计项目中传授的知识，给予的启迪和极大的帮助。