

# 任务安排-UE

## 要做什么

尝试使用无人机仿真器Airsim+渲染引擎UE4实现：

- 在一个简单的仿真场景中让无人机按照指令飞行
- 可以实现远程流式访问UE仿真器界面

**注意：**不需要懂很多无人机的相关原理，主要focus任务目标。

## 如何完成

### 1. 了解airsim

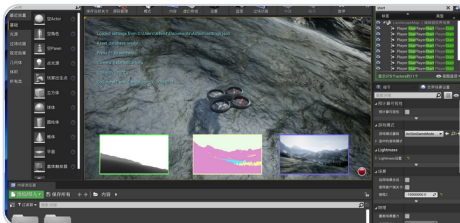


知乎 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/618440744>

#### （解密AirSim-初稿）第一章：初识AirSim

1.1 AirSim 概述1.1.1 AirSim 是什么AirSim 是一款基于游戏引擎的开源跨平台仿真器，它可以用于无人机、无人车等机器人的物理和视觉仿真。它同时支持基于 PX4 和...

### 2. 安装Airsim和UE



<https://zhuanlan.zhihu.com/p/619214564>

#### （解密AirSim-初稿）第二章：开始使用 AirSim

安装配置完成后，我们将正式开始使用 AirSim 仿真平台。本章从创建和使用虚幻商城中的游戏场景出发，以“山脉景观”场景为例，详细讲解如何在场景中添加 AirSim...

### 3. 尝试使用python api完成飞行仿真



知乎 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/295284556>

#### airsim详细教程(四) - 控制四旋翼起飞和降落(airsim api)

1. AirSim APIs 简介AirSim封装了一些API接口，使用这些API接口，可以用程序跟仿真进行交互。例如可以使用API来获取图片、无人机状态、控制无人机/车辆的运动等...



知乎 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/307956920>

#### airsim系列(五) - 控制四旋翼的飞行(core api)

本节继续介绍 AirSim 的 core api，如何控制四旋翼的飞行。本文的主要内容有：让四旋翼飞一个正方形、详细介绍四旋翼位置控制API、AirSim坐标系定义。1. 四旋翼飞...

### 4. 打包成独立应用程序，尝试用脚本控制无人机飞行。

<https://docs.unrealengine.com/4.27/zh-CN/Basics/Projects/Packaging/>

## 打包项目

打包虚幻游戏项目以便发布游戏。

## 5. 尝试流式传输仿真界面

<https://dev.epicgames.com/documentation/zh-cn/unreal-engine/getting-started-with-pixel-streaming-in-unreal-engine>  
[dev.epicgames.com](https://dev.epicgames.com)

## 6. 尝试使用其他无人机模型

- 其他参考：

- <https://frendowu.github.io/AirSim-docs-zh/>
- <https://microsoft.github.io/AirSim/>
- <https://github.com/microsoft/AirSim>
- 【虚幻4】UE4初学者系列教程合集-全中文新手入门教程\_哔哩哔哩\_bilibili（如果好奇的话可以了解一下）