



VR迷宫



- 课题要求：
 - 1.创建一个虚拟的场景，可以使用三维重建或者建模工具进行拼搭。
 - 2.用户置身迷宫之后，添加迷宫定位帮助功能，用户按下帮助按键，可以根据当前镜头看到的场景，判断自己在迷宫中的位置。
- 附加点：导航功能：根据判断的位置，结合判断的位置和正确的路线，给出左转右转的导航信息。

VR迷宫



- 课题思考：
- 1. 如何进行自定位？
- 2. 如何判断当前方向？
- 3. 如何实现动态路径规划？



VR迷宫



- 评价标准：
 - 1. 迷宫设计精细程度；
 - 2. 定位准确度；
 - 3. 导航功能完成度。
- 设备提供：Hololens 2

VR迷宫



- 视频演示: <https://v.qq.com/x/page/y0508pd2ufr.html>
- 可参考该视频中迷宫的设计方式及交互方式
- 注意添加定位和导航功能

AR导航



- 课题要求：
 1. 地图生成：对局部区域实景建立三维模型，然后将三维模型和区域的二维平面布局地图进行关联；
 2. 路径规划：在地图上选取源地点和目的地点，显示规划路径；
 3. 实时导航：实时定位，在移动端实景视频中显示导航指向；
 4. 基于unity开发，使用Arfoundation。

AR导航



- 评价标准：
 - 1. 当前位置、方向箭头的渲染；
 - 2. 定位准确度；
 - 3. 导航app完成度。



建议



- 1. 做好课题调研工作，确定技术方案；
- 2. 规划好时间安排；
- 3. 确定好小组分工。