

成

绩



**专业综合设计**

题目名称**酒店自助点餐系统**

学生学院 计算机学院

专业班级 13级软件工程（1）班

学 号 3113006215

学生姓名 陈永坤

指导教师 路 璐

201 7 年 1 月 2 日

**目录**

[1 绪论 1](#_Toc28757)

[1.1 研究背景 1](#_Toc14692)

[1.2 人体运动捕捉 1](#_Toc18695)

[1.2.1 运动捕捉设备 1](#_Toc11932)

[1.2.2 基于Leap Motion的手势捕捉 1](#_Toc401)

[1.3 论文研究意义 1](#_Toc31238)

[1.4 论文主要内容 1](#_Toc1885)

[2 开发工具与环境 1](#_Toc23330)

[2.1 Leap Motion 1](#_Toc3235)

[2.1.1 硬件设备 1](#_Toc20765)

[2.1.2 驱动程序 1](#_Toc6761)

[2.1.3 工作原理分析 1](#_Toc21832)

[2.2 Unity开发引擎 1](#_Toc3990)

[2.3 Visual Studio集成开发环境 1](#_Toc21086)

[3 Leap Motion应用设计 1](#_Toc23966)

[3.1 主题设计 1](#_Toc1796)

[3.2 基本功能设计 1](#_Toc6034)

[3.3 构建3D场景 2](#_Toc13596)

[3.4 界面设计 2](#_Toc20113)

[4 详细设计与编码 2](#_Toc19687)

[4.1 集成Leap Motion 2](#_Toc20213)

[4.1.1 Leap Motion插件包 2](#_Toc31245)

[4.1.2 运用插件资源 2](#_Toc11181)

[4.2 代码整体框架搭建 2](#_Toc27135)

[4.2.1 MVC框架简介 2](#_Toc12708)

[4.2.2 框架的实现思路 2](#_Toc7761)

[4.3 全局管理器 2](#_Toc27432)

[4.4 应用场景模块实现 2](#_Toc29437)

[4.4.1 菜单场景 2](#_Toc23460)

[4.5 主场景 2](#_Toc32688)

[4.6 资源打包与发布 2](#_Toc7733)

[5 手势交互操作与测试 2](#_Toc29843)

[5.1 Leap Motion驱动参数调整 2](#_Toc9700)

[5.2 交互测试和结果分析 2](#_Toc22052)

[参考文献 3](#_Toc5244)

# 绪论

## 研究背景

## 人体运动捕捉

### 运动捕捉设备

### 基于Leap Motion的手势捕捉

## 论文研究意义

## 论文主要内容

# 开发工具与环境

## Leap Motion

### 硬件设备

### 驱动程序

### 工作原理分析

## Unity开发引擎

## Visual Studio集成开发环境

# Leap Motion应用设计

## 主题设计

## 基本功能设计

## 构建3D场景

## 界面设计

# 详细设计与编码

## 集成Leap Motion

### Leap Motion插件包

### 运用插件资源

## 代码整体框架搭建

### MVC框架简介

### 框架的实现思路

## 全局管理器

## 应用场景模块实现

### 菜单场景

## 主场景

## 资源打包与发布

# 手势交互操作与测试

## Leap Motion驱动参数调整

## 交互测试和结果分析

参考文献

[1] 王珊，萨师煊. 数据库系统概论（第4版）[M]. 高等教育出版社. 2006-05

[2] 谭云杰. 大象：Thinking in UML（第2版）[M]. 中国水利水电出版社. 2012-03

[3] Jeffrey Richter. CLR via C# 4th Edition [M]. Microsoft Press. 2012-12

[4] Bruce Johnson. Visual Studio 2015高级编程（第6版）[M]. 清华大学出版社. 2016-05

[5] M.Minasi, Kevin, Greene, Christian. 精通Windows Server 2012 R2（第5版）[M]. 清华大学出版社. 2015-04