****

本科毕业设计

（调研报告）

|  |  |
| --- | --- |
| 题 目： | 基于Unity3D的AR游戏 |
| 学生姓名： | 张威威 |
| 专业班级： | 计算机科学与技术1502班 |
| 学 号： | 0902150232 |
| 指导教师： | 戴培山 |
| 学 院： | 计算机学院 |

计算机学院

2019年3月

摘要

运用Unity3D游戏开发引擎，以及AR组件，制作出一个AR游戏。AR作为一项新兴技术近年来被越来越多的人群所获知，AR也渐渐走进人们的生活。同时Unity3D作为业界市场占有率最多的游戏引擎，又和AR技术结合出更精彩的内容，2016年的Unity3D开发的AR游戏《Pokemon Go》可谓是让AR技术被广大人群所认知，越来越多的开发商开始进行AR产品的开发。苹果公司和谷歌公司也开发出了分别支持iOS和Android平台的AR开发组件ARKit和ARCore，让AR移动产品的开发更加方便。

**关键词：**Unity3D 游戏开发 AR 增强现实 谷歌 苹果

目 录

[1 绪论 1](#_Toc535019529)

[1.1 调研背景 1](#_Toc535019530)

[1.2 计算机控制系统 1](#_Toc535019531)

[1.2.1 计算机控制系统组成 1](#_Toc535019532)

[1.2.2 PID控制 1](#_Toc535019533)

[1.3 电热水壶起源 1](#_Toc535019534)

[2 电热水壶控制系统简单分析 2](#_Toc535019535)

[2.2 电热水壶的组成 2](#_Toc535019536)

[2.3 主要优点 3](#_Toc535019537)

[2.4 保护工作 3](#_Toc535019538)

[3 调研活动 3](#_Toc535019539)

[结束语 5](#_Toc535019540)

[参考文献 6](#_Toc535019541)

一、前言

1.1 课题研究背景

增强现实Augmented Reality简称AR,作为一项新兴的技术，这种技术于1990年提出，在近年来受到越来越多的人的关注，人们开始讨论AR产品。AR的运用领域，也从工业，科学，航天，国防等领域逐渐进入商用化，平民化。尤其是2016年Niantic Labs公司开发的《Pokemon Go》AR游戏一度掀起AR浪潮，人们开始去了解AR,使用AR。

增强现实(AR)技术，是一种利用摄像机，将计算机想要展示展示的内容，嵌套在现实世界中，展示在人眼前进行交互的技术，也就是将修饰过的现实世界展示在人们眼前。

将真实世界的信息和虚拟世界的信息无缝集成在一起，从而增强人类的感官体验。随着电子产品的运算能力的提升，相信增强现实能有更多有用的用途。

Unity3D最为当前最流行的游戏开发引擎，也支持各种AR开发工具，可以更加方便地开发出一款AR Application。

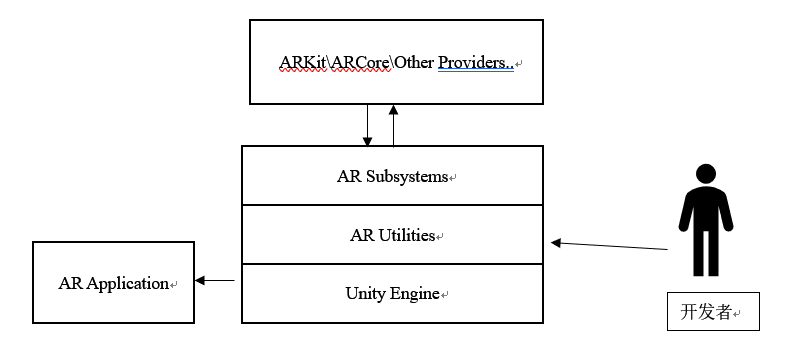
1.2 课题研究目的

AR技术作为新兴的计算机技术，全民普及率也在逐渐提高，虽然AR技术在今天仍然不是很成熟，却也开始有了各种商用用途，比如百度地图的AR导航，支付宝的AR扫福，推广AR应用可以让AR技术得到更快速的发展，让越来越多的人去了解AR,使用AR。

AR现在或许还不很成熟，但也有开始给人们带来便利，也带来新的视觉体验，新的交互方式。有部分博物馆，艺术馆已经开始采用AR技术，科技与艺术的融合给参观者带来更沉浸式的体验，与展览品有新的交互体验，也为艺术作品带来新的展示方式。只有将AR的便利展现给大众，吸引到关注，才能反向促进AR技术的发展。游戏是一种能够普遍让人接受的方式，寓教于乐能让更多的人开始关注AR,这也是为什么在《Pokemon Go》后有越来越多的人开始关注AR，了解AR。

1.3 国内外研究现状

目前AR技术还未成熟，但仍有不少公司在推动AR的发展，比如开发出《Pokemon Go》的Niantic，苹果公司推出的ARkit开发工具，可谓是让全球十几亿的iOS设备有了AR的能力，作为iOS系统的对手Android系统的开发公司Google也不甘示弱的推出了ARcore开发工具，同样的是利用手机的相机视觉信息、陀螺仪、电子罗盘、加速度计以及SLAM算法（有章节段落会介绍这一至关重要的算法），实现了设备移动跟踪、环境理解（识别水平和垂直平面），光估计（估算光源的角度和强度），另外Google还和国内的小米、华为等公司合作，让新上市的设备直接支持ARCore。作为最流行的游戏开发工具Unity3D也在最新的Unity2018版本中提供了ARFoundation功能，把ARKit和ARcore整合成一套接口，开发者只需要开发通一个AR场景就能部署到苹果和安卓设备上,本次毕业设计也将会用Unity3D结合ARCore进行项目开发。更Unity无缝集成的Vuforia是高通公司推出的针对移动设备增强现实应用的软件工具开发包，它利用计算机视觉技术实时识别和捕捉平面图像或者是简单的三维物体，然后允许开发者通过照相机取景器等放置虚拟物体并调整物体在镜头前实体背景上的位置，国内大多数人对AR就是“识别图片呈现虚拟内容”的认知，Vuforia可谓是功不可没，很多中文的AR教程都是基于Vuforia来做的，而且市面上绝大部分AR应用都是基于Vuforia的。这些工具开发将AR对于硬件的需求，缩减到了手机平台，但专门为AR提供的硬件设备才是AR公司研究的重点。



ARFoundation架构图

除了工具开发包，还有便是硬件部分。Leap Motion的核心技术是手势识别，他们的产品是一个小盒子，其中嵌入了深度摄像头来捕捉手掌和手指的动作，三星公司也在2018年11月7日举行的开发者大会上，公布了名为Project Whare Cloud的AR云服务，以及一款新的AR头戴式显示器。当然还有综合实力最强的AR头盔，微软的HoloLens，以及做了七年，终于在2018年推出了AR眼镜的Magic Leap公司。众所周知这些硬件设备的价格还不至于能快速地推广到普通人群，所以ARCore和ARKit等开发包的推出真的是AR开发者的福音，也是普通用户的福音，能够让大多数用户通过手机这一平台体验到AR实际带来的神奇使用。

leap motion手势识别（图片来自www.leapmotion.com）

1.4 SLAM算法简介

由于本毕设主要是应用ARCore开发工具并不涉及到底层开发算法的研究，所以在这里仅仅作为科普介绍SLAM算法。SLAM是Simultanceous localization and mapping的缩写，也就是同步定位与建图，主要用于解决机器人在未知环境运动时的定位和地图构建问题，其应用领域有：机器人定位导航、VR/AR、无人机、无人驾驶等等。其框架结构可分为五个模块，包括传感器数据、视觉里程计、后端、建图及回环检测。

（1）传感器数据：主要用于采集实际环境中的各类型原始数据。包括激光扫描数据、视频图像数据、点云数据等。

（2）视觉里程计：主要用于不同时刻间移动目标相对位置的估算。包括特征匹配、直接配准等算法的应用。

（3）后端：主要用于优化视觉里程计带来的累计误差。包括滤波器、图优化等算法应用。

（4）建图：用于三维地图构建。

（5）回环检测：主要用于空间累积误差消除

其工作流程大致为：传感器读取数据后，视觉里程计估计两个时刻的相对运动（Ego-motion），后端处理视觉里程计估计结果的累积误差，建图则根据前端与后端得到的运动轨迹来建立地图，回环检测考虑了同一场景不同时刻的图像，提供了空间上约束来消除累积误差。

为什么AR技术需要利用到SLAM?

如果一个设备想要提供3D效果的AR，显然运动追踪模块是必备的。如果想让虚拟物体和场景交互，或是想要扫描一个真实物体，那么三维地图可以提供场景的三维几何信息。而定位和建图构成了SLAM的核心功能。因此，SLAM可以说是AR中最基础的模块，属于设备感知周边环境的范畴。

2 课题分析

2.1 对课题的认识

2.1.1课题阐述

基于Unity3D的AR小游戏开发这个课题是本人向毕设指导老师提出，和指导老师商量决定的。本人以后从事的职业是游戏开发会和Unity3D引擎打很多交道，而AR技术在近年来在游戏领域中运用的开始较为成熟起来，ARCore等开发工具包的出现也降低了开发出AR Application的成本只需要一台装有Unity3D的电脑，一部支持ARcore手机即可。本次课题的主要内容就是利用Unity3D引擎开发出一款AR游戏。

2.1.2 课题预期展示结果

游戏内容预期决定为第一人称的射击小游戏，利用AR的环境识别生成怪物在空间中并将其击倒。

2.2预期难点

（1）难点1：AR开发工具得能够支持并配合现有的设备（一台笔记本+安卓小米手机）

（2）难点2：将虚拟物体能够生成在相机拍摄到的平面中并能运动（保留）；

（3）难点3：由于是用手机，所以调试时的日志输出无法依赖Unity3D的控制台；

（4）难点4：生成的怪物主动向玩家靠拢，不管玩家的位置变换如何。确保怪物不会离开游戏场景；

（5）难点5：由于是开发游戏，作为非美术专业的学生所以游戏中素材得获取是一个不利因素，后期展示结果或许不会太好。

…

2.3 解决问题的基本思路

（1）能够很好支持安卓方面的开发工具包有Google的ARCore以及高通的Vuforia，通过测试决定采用ARCore。

（2）关于手机的调试方式暂时考虑用UGUI将Debug内容显示在手机屏幕中。

（3）暂时考虑让怪物实时获取玩家坐标，然后进行位置变换，如果玩家运动频率过大，考虑按时间段进行坐标获取然后进行运动。

（4）游戏素材的获取，暂时考虑网上获取免费素材，但因为不是定制也就无法达到预期效果。

3 关键技术简介

3.1 ARcore简介

ARcore是Google开发的用来在Android系统上搭建增强现实应用的一个开发工具包，他一共有三个功能：

（1）动作捕捉（移动设备追踪）：通过手机传感器和相机，准确感知出手机的位置和姿态，并且能够改变虚拟物体的位置和姿态。

（2）环境感知：感知平面，在虚拟环境中准确呈现这个平面。

（3）光源感知：通过手机的环境光传感器，感知环境光照情况，对应调整虚拟物体的亮度、阴影和材质，让虚拟物体看起来更加融入环境。

简单来说ARCore可以用来识别当前环境并且让虚拟物体真实地表现出来。

3.2 Unity3D使用ARCore开发工具包

3.2.1开发环境硬件需求：

除电脑外，需要一部支持ARcore的手机。中国区域ARCore支持的移动手机设备见下表。

|  |  |
| --- | --- |
| 制造商 | 型号 |
| Huawei | Honor 10 |
| Honor Magic 2 |
| Honor V20 |
| Maimang 7 |
| Mate 20, Mate 20 Pro, Mate 20 X |
| Nova 3, Nova 3i |
| Nova 4 |
| P20, P20 Pro |
| Porsche Design Mate RS, Porsche Design Mate 20 RS |
| Samsung | Galaxy Note9 |
| Galaxy S9, Galaxy S9+ |
| Xiaomi | Mi Mix 2S |
| Mi Mix 3 |
| Mi 8, Mi 8 SE |

3.2.2开发环境软件要求：

1. Unity3D版本要求为Unity 2017.4.9f1或更高版本；
2. Unity3D有安装Android Build Support；
3. ARcore SDK为ARCore SDK for Unity 1.5.0或者更高版本
4. Android SDK版本为7.0（API级别24）或更高版本

3.2.3将ARCore导入到Unity中

1. 首先下载ARCore SDK for Unity 1.5.0或更高版本下载的SDK文件名为arcore-unity- sdk-v1.5.0.unitypackage（下载地址为<https://github.com/google-ar/arcore-unity-sdk/releases>）
2. 然后打开Unity3D并新建一个3D项目，选择Assets > Import Package > Custom Package，然后选择下载好的arcore-unity- sdk-v1.5.0.unitypackage软件包。
3. 在弹出的Importing Package对话框中，确保已选择所有软件包选项，并点击Import。
4. 如果有出现提示时接收任何API升级。

3.2.4配置构建设置

1. 转到 File > Build Settings 以打开 Build Settings 窗口。
2. 选择 Android 并点击 Switch Platform。
3. 在 Build Settings 窗口中，点击 Player Settings。
4. 在 Inspector 窗口中，配置下列播放器设置：

|  |  |
| --- | --- |
| 设置 | 值 |
| Player Settings > Other Settings > Package Name | 创建一个 Java 软件包名称格式的唯一应用 ID。  例如，使用 com.example.helloAR |
| Player Settings > Other Settings > Minimum API Level | Android 7.0 或更高版本 |
| Player Settings > Other Settings > Target API Level | Android 7.0 或更高版本 |
| Player Settings > XR Settings > ARCore Supported | 启用 |

3.2.5构建并允许

1. 在手机上启用开发者选项和 USB 调试。
2. 将手机连接至开发计算机。
3. 在 Unity Build Settings 窗口中，点击 Build and Run。Unity 将项目构建成 Android APK、将其安装在手机上并启动它。

五、结论

参考文献

[1] R. Azuma, A Survey of Augmented Reality Presence: Teleoperators and Virtual Environments, pp. 355–385, August 1997.<http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>