



# 基于YoloV8的全自动钓鱼项目 BetterGI

2024-11



# 目录

## CONTENTS

01

项目介绍

02

算法介绍

03

模型训练

04

模型推理

05

成果展示





01

## 项目介绍



# 项目介绍



Starred 5.1k



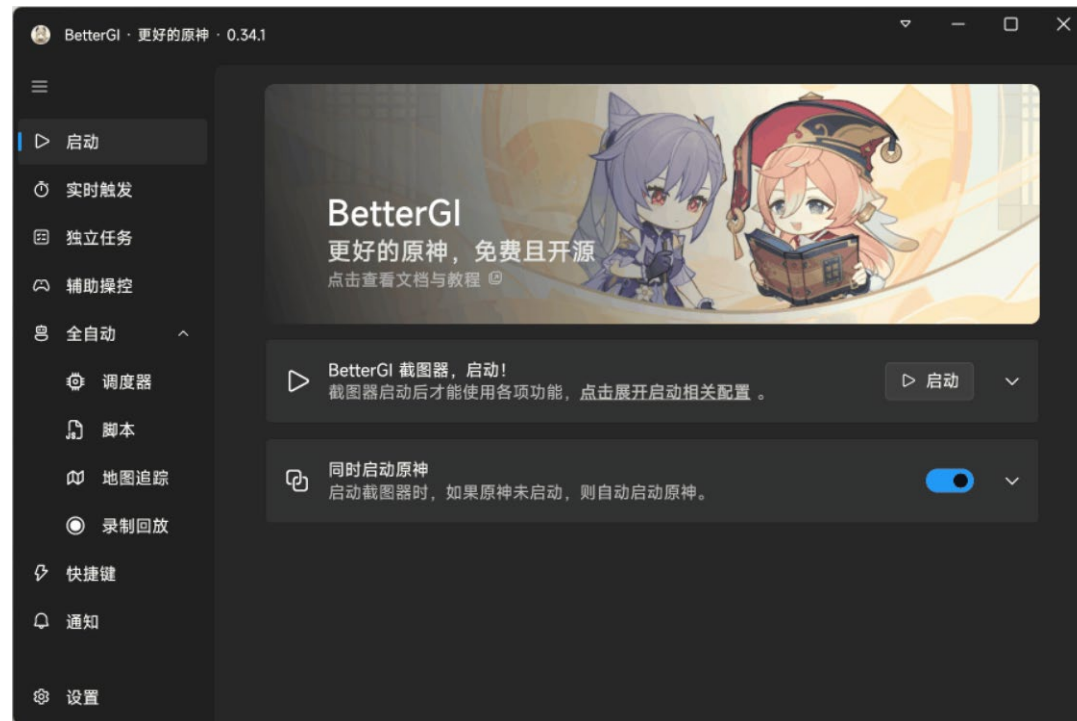
BetterGI

1 GITHUB TRENDING  
#1 Repository Of The Day

platform Windows downloads 175k release v0.35

BetterGI · 更好的原神，一个基于计算机视觉技术，意图让原神变的更好的项目。

Github日榜第一



海量深度学习实操脚本



# 项目介绍



## BetterGI · 更好的原神

BetterGI，一个开源且免费，基于计算机视觉技术，意图让原神变的更好的项目。

[下载](#)[文档](#)

### 遮罩窗口

自带一个遮罩窗口覆盖在游戏界面上，显示日志和识别结果

### 多种图像捕获方式

支持GDI、DXGI等方式捕获游戏图像，支持云原神

### AI模型

集成 ONNXRuntime, YOLOv8 识别、多种OCR引擎等

### 图形化界面

全图形化界面操作，简单易用且可以自定义快捷键

### 自动拾取

基于 Yap 识别，可自定义黑白名单的拾取功能，不会误对话NPC

### 自动剧情

快速跳过文本，自动选择对话选项，跳过黑屏，关闭书页显示等

### 每日委托奖励

对话凯瑟琳时，如果有『每日委托』奖励，会自动领取

### 自动重新派遣

自动领取探索派遣奖励并重新派遣。

### AI全自动钓鱼

自动切换鱼饵、抛竿、提竿、拉条，你只需要挂机即可

### 自动七圣召唤

支持角色邀请、每周来客、部分大世界挑战等，可自定义卡组

### 操控辅助

类似宏的操作，按键连发、那维莱特转圈圈等

### 圣遗物一键强化

圣遗物一键强化，快速跳过强化结果

### 快速传送

地图上点击传送点后，自动点选传送

### 自动伐木

装备「王树瑞佑」后，自动挂机伐木

### 自动战斗

识别配队并按照自定义战斗策略进行自动战斗

### 自动秘境

基于钟离的全自动副本功能，依赖于自动战斗

### 地图追踪

基于小地图的路径追踪功能

### 键盘鼠标脚本

录制与回放键盘鼠标脚本

### 一键宏

按下快捷键识别角色并触发对应的宏配置

### 自动烹饪

自动在完美区域完成食物烹饪



## AI全自动钓鱼

自动切换鱼饵、抛竿、提竿、拉条，你只需要挂机即可

BGI目前重点开发功能

项目文档








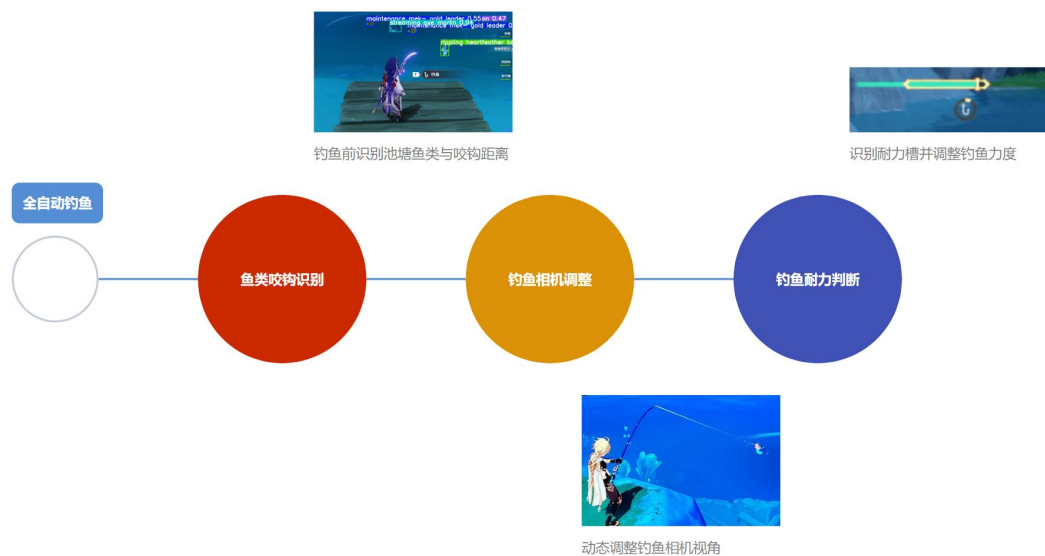
02

## 算法介绍

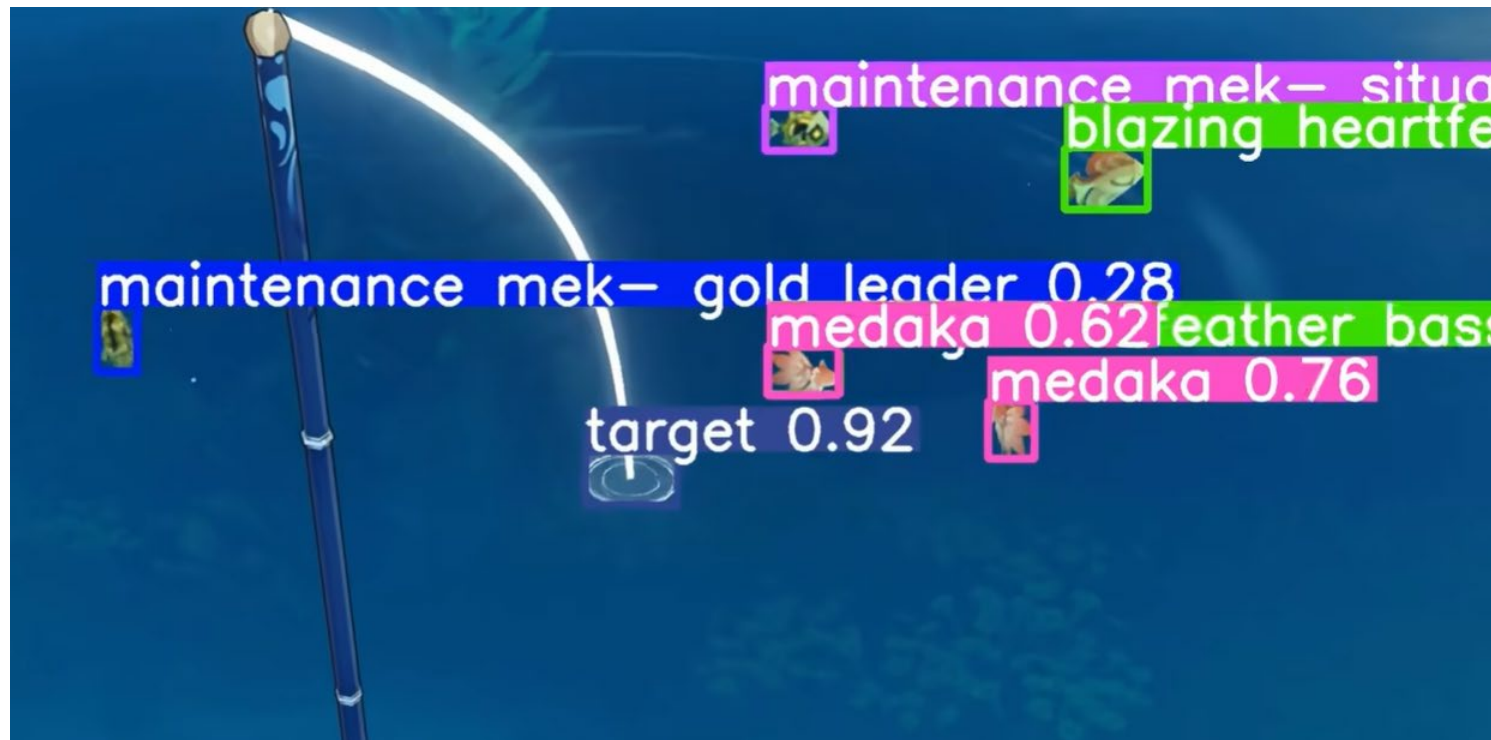
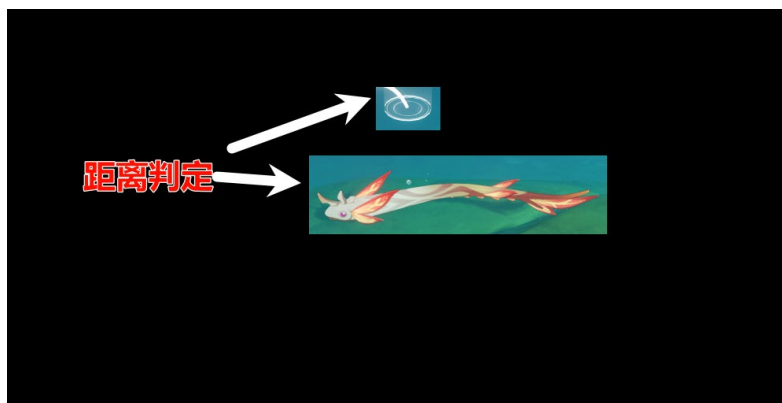


# 算法介绍

- yolov8模型训练（鱼类、咬钩器）——BetterGl  huiyadanli 辉鸭蛋
- 抛竿算法(牛顿法相机标定+神经网络)——HutaoFisher  myHuTao-qwq
- 钓鱼进度条的识别与脚本——genshin-fishing-toy  huiyadanli 辉鸭蛋









# HutaoFisher



myHuTao-qwq

胡桃老婆过生日说她钓鱼不得法, 还得自己跳下水抓, 我听了心想怎么能亏待老婆呢?

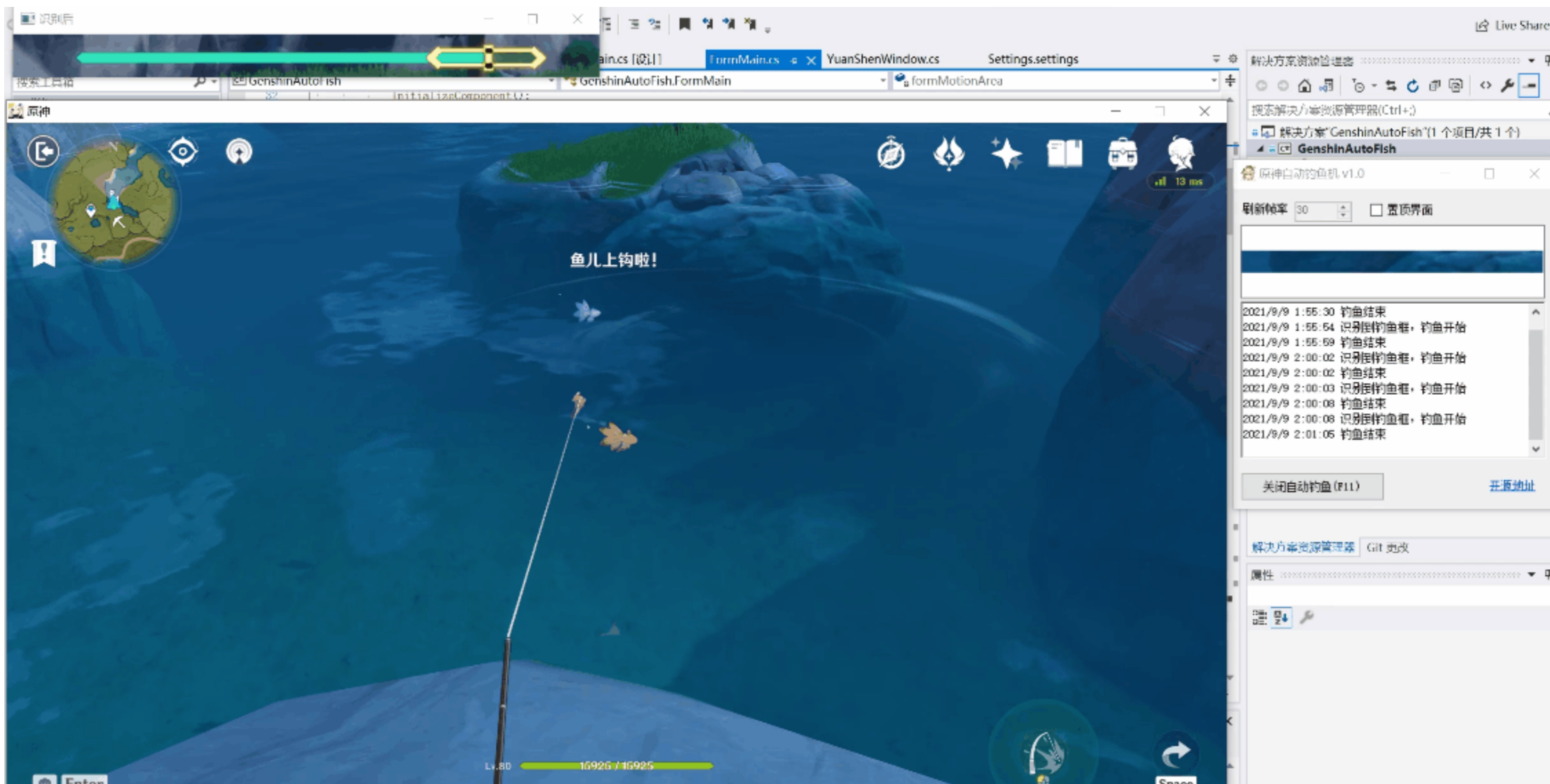


```
time: 1709479202 pos: left: 201-200 0.921061 cursor: 261-258 0.849216 right: 259-259 0.463821
warning: recognize control element matching error!
time: 1709479202 pos: left: 202-201 0.900062 cursor: 261-261 0.873932 right: 259-259 0.500984
warning: recognize control element matching error!
time: 1709479202 pos: left: 203-202 0.778830 cursor: 252-261 0.895165 right: 259-259 0.636992
warning: recognize control element matching error!
control: progress 80 %
control: progress 85 %
time: 1709479202 pos: left: 203-203 0.523730 cursor: 208-218 0.928197 right: 255-255 0.771316
warning: recognize control element matching error!
time: 1709479202 pos: left: 203-203 0.532761 cursor: 208-208 0.948570 right: 255-255 0.770652
warning: recognize control element matching error!
control: progress 90 %
control: progress 95 %
control: progress 100 %
control: progress 0 %
time: 1709479203 pos: left: 203-203 0.566698 cursor: 249-249 0.669505 right: 255-255 0.393433
warning: recognize control element matching error!
control: succeed!
Fisher: A fish has been successfully caught!
scan fish: find fish!
Fisher: Begin to try to catch a fish!
select fish: maintenance_mek
template diff: 641110/2e+06
choose bait: select flashing maintenance mek success!
throw rod: round 0 starts
throw rod: the rod move to a proper position after 1 steps!
checkBite: the float splashes into the water after 0.469000 seconds!
enter fail reason: 0-succeed, 1-too close, 2-too far, other-don't save
1
```

HutaoFisher会在抛竿的那一帧(钓鱼器的帧)记录图片(见时间戳\_bite图片)以及最后这一情况下鱼是否咬钩的数据. 图片保存在log/images文件夹中, 数据保存在log/data.csv中.



# genshin-fishing-toy





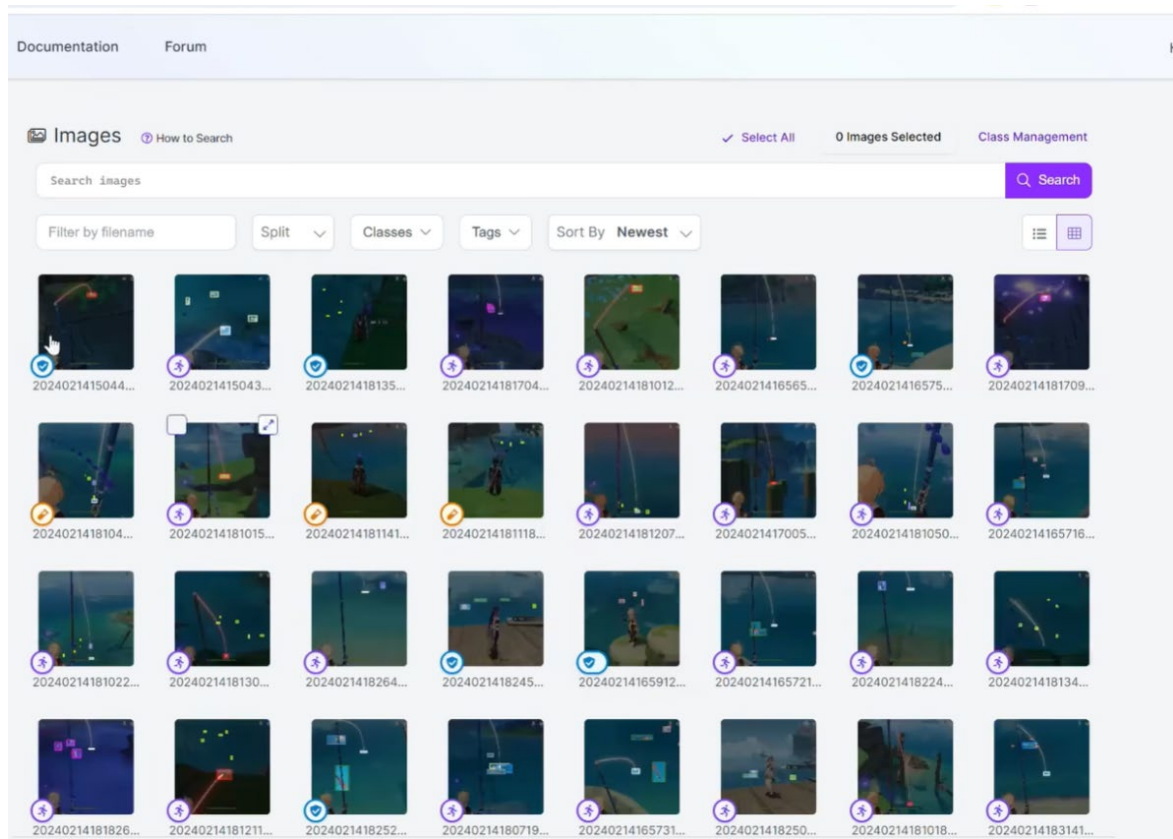


03

模型训练



# BetterGI · 鱼类咬钩 · 模型训练



roboflow数据标注-数据集准备

Epoch 200/300	GPU_mem 2.4G	box_loss 0.7697	cls_loss 0.5722	dfl_loss 0.8269	Instances 75	Size 640: 100%	29/29 [00:05<00:00, 5.
	Class	Images	Instances	Box(P	R	mAP50	mAP50-95): 100%
	all	131	548	0.831	0.789	0.836	0.575
Epoch 201/300	GPU_mem 2.41G	box_loss 0.7853	cls_loss 0.5824	dfl_loss 0.8303	Instances 75	Size 640: 100%	29/29 [00:05<00:00, 5.
	Class	Images	Instances	Box(P	R	mAP50	mAP50-95): 100%
	all	131	548	0.794	0.814	0.838	0.577
Epoch 202/300	GPU_mem 2.41G	box_loss 0.7895	cls_loss 0.5776	dfl_loss 0.8307	Instances 43	Size 640: 100%	29/29 [00:05<00:00, 5.
	Class	Images	Instances	Box(P	R	mAP50	mAP50-95): 100%
	all	131	548	0.817	0.791	0.833	0.577
Epoch 203/300	GPU_mem 2.42G	box_loss 0.7776	cls_loss 0.5755	dfl_loss 0.8271	Instances 62	Size 640: 100%	29/29 [00:05<00:00, 5.
	Class	Images	Instances	Box(P	R	mAP50	mAP50-95): 100%
	all	131	548	0.812	0.786	0.835	0.584
Epoch 204/300	GPU_mem 2.41G	box_loss 0.7874	cls_loss 0.5801	dfl_loss 0.829	Instances 40	Size 640: 100%	29/29 [00:05<00:00, 5.
	Class	Images	Instances	Box(P	R	mAP50	mAP50-95): 100%
	all	131	548	0.832	0.779	0.839	0.584
Epoch 205/300	GPU_mem 2.42G	box_loss 0.7946	cls_loss 0.5821	dfl_loss 0.8281	Instances 62	Size 640: 100%	29/29 [00:05<00:00, 5.
	Class	Images	Instances	Box(P	R	mAP50	mAP50-95): 20%
							1/5 [00:00<0

本地训练yoloV8





04

模型推理



# 模型推理







05

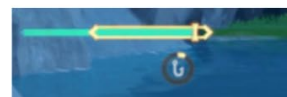
成果展示



# 成果展示



钓鱼前识别池塘鱼类与咬钩距离



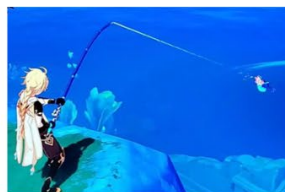
识别耐力槽并调整钓鱼力度

全自动钓鱼

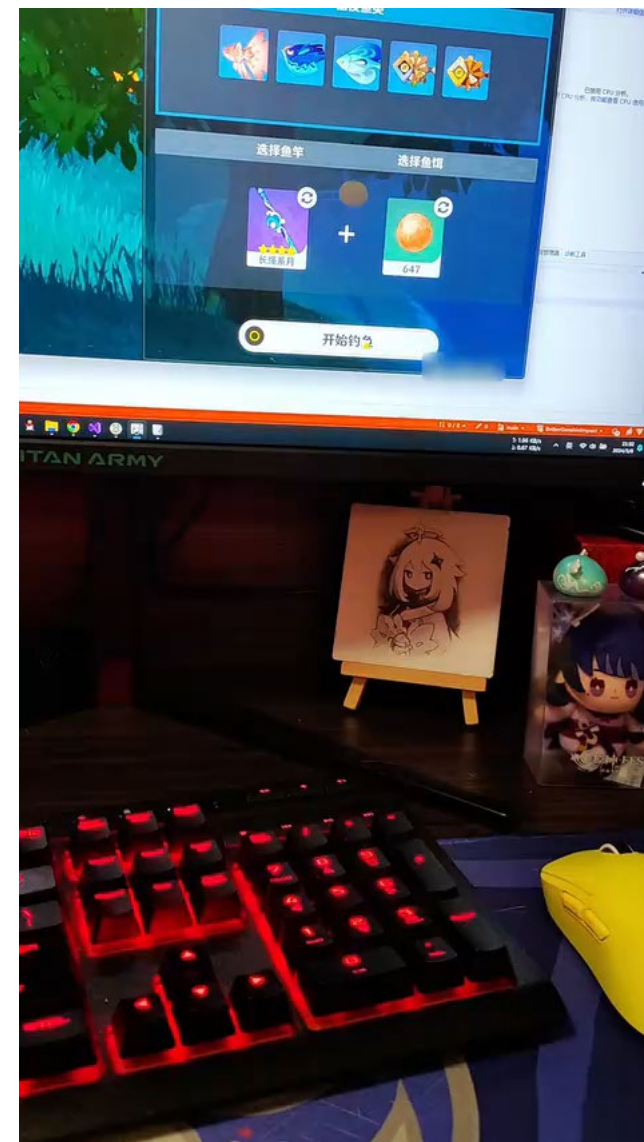
鱼类咬钩识别

钓鱼相机调整

钓鱼耐力判断



动态调整钓鱼相机视角







感谢您的观看