

介绍

这是一个基于面部识别的头瞄，用于模拟类游戏。和TrackIR或者opentrack（如国内流行的pointtracker）功能类似，但是只需要摄像头。

预先要求

一个正常的web摄像头或笔记本内置摄像头，或者强烈推荐索尼的Cl eye摄像头（并且使用广角模式），并且安装合适的驱动使得可以使用60fps/75fps，分辨率大于640x480即可使用，目前更多的分辨率也没有用。开源驱动可以使用PS3EyeDirectShow。

尽管任何摄像头都可以工作，但是为了最好的稳定性，请使用高帧率摄像头，并且推荐放置于屏幕正上方，摄像头俯视对准用户。让镜头凝望着你。并且保证中立位置你的头处于屏幕中央。

请事先安装opentrack

使用

首先这玩意还没有成熟，问题很多。体验党慎用。作者永远不会从你的摄像头里收集任何用户数据。

在Release 下载FlightAgentX。注意由于作者的偷懒，解压缩时请务必不要使用中文路径，否则会无法运行。

你可以使用本程序直接控制游戏，或者使用opentrack作为后端。考虑到目前曲线功能还没有开发完成，推荐使用opentrack。

目前所有主要配置功能都在主页面下的Config页面中，一部分很少需要改动的可以在config.yaml中修改，请设置程序满足你的需求。

启用内置的EKF，这会极大的减小震动，同时导致明显的延迟感。开启关闭后请调节EKFConfig页面的相关设置和Opentrack的滤波器。

是否发送UDP和对应的IP地址以及端口。

重识别的间隔，如果CPU富裕可以适度开小到1，反之如果占用过大可以适度增加。对精度有一定影响。

FSA/PnP的混合率，仅在非EKF模式有效，两个模型对光照摄像头适应不同。请酌情调整。

FSA和PnP方法的修正，如果屏幕上的细坐标轴和粗坐标轴有明显俯仰误差在这里修正。

Landmark方法使用的模型。坐标速度快精确度低，右边精度高速度慢。推荐使用第二档即可。

Dialog

GeneralEKFConfigAbout

General

☐ EKF

☐ Directly Control Game

☒ Send UDP

IP127.0.0.000.1Port4242

Detect Duration1.0

FSA/PnP Sleep Rate

FSA/PnP Pitch Offset125

Landmark Model

FAST/NOISESLOW/ACCURACY

Camera

ID1

FPS75

Hotkeys

Joy:Saitek Pro Flight X-55 Rhino Throttle

Btn:1Bind

Joy:

Btn:0Bind

OK

Cancel

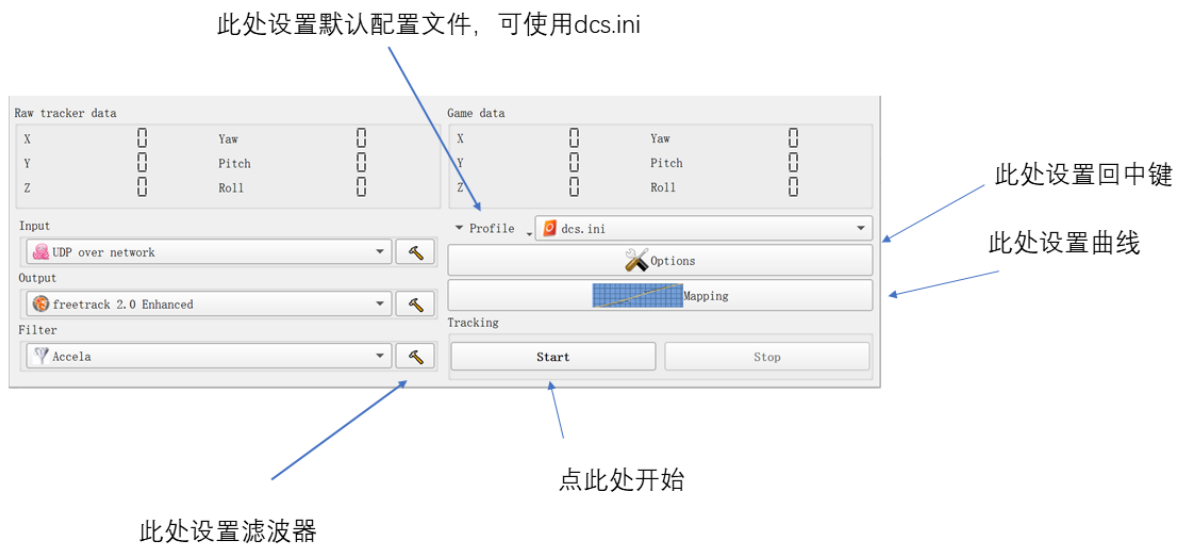
相机编号和采样率。根据你的设备调整

绑定摇杆回中热键。键盘目前只支持默认左Alt+C回中。

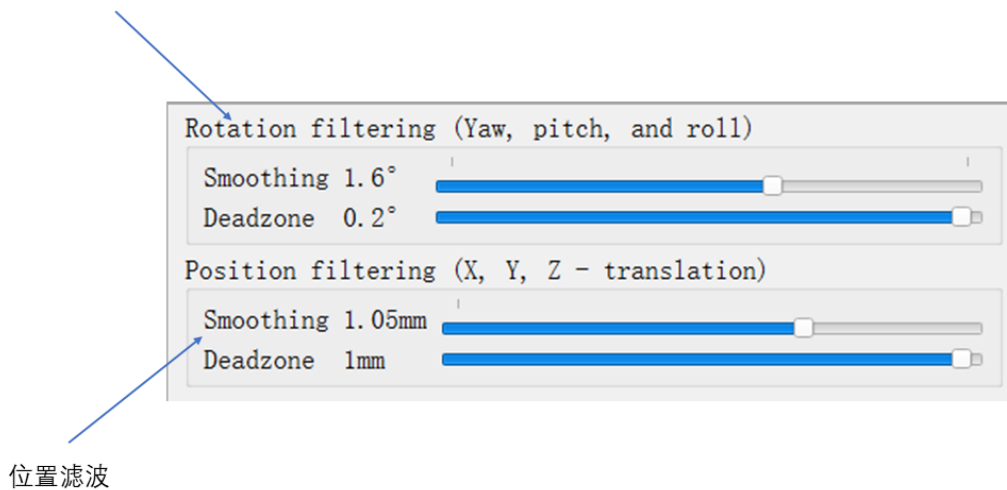
设置好config.yaml后，一般推荐结合opentrack使用（即关闭use_ft 和use_npclient）。

1 / 2

把你的opentrack的input设置为UDP，打开FlightAgentX.exe，然后即可运行对应的游戏。务必在Opentrack设置曲线和滤波以获得最好的游戏体验。如果画面有抖动请拉大Filter的smooth。



角度滤波，越大相应越慢越稳定。越小相应越快越容易抖动



或者这里的dcs.ini文件。点击Opentrack的Profile，打开open configuration directory，把dcs.ini拷进去，然后在右边选择dcs.ini。

回中请同时在FlightAgentX的配置页面和Opentrack的配置页面绑定到摇杆上。键盘视角回中FlightAgentX默认是左alc+c，无法修改，但是该键位会被dcs屏蔽。请隐藏dcs页面后使用。注意对于战争雷霆等游戏，请先打开头瞄软件再打开游戏。

视频见b站 <https://www.bilibili.com/video/BV1ey4y1C7Za>