

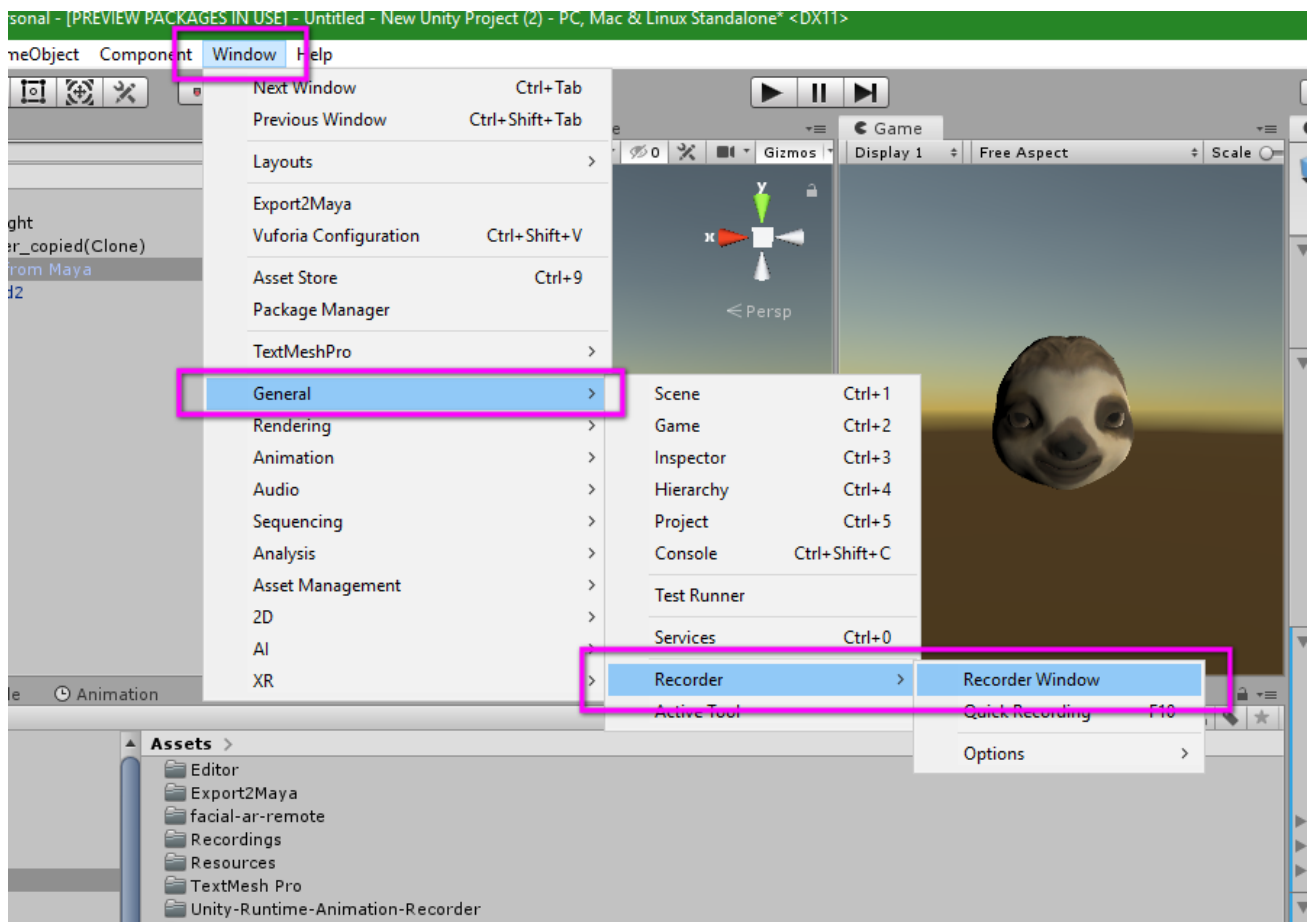
# Dicon Facial Capture: Export to Maya 2018

> 26<sup>th</sup> June, 2019, Jintaek Seo

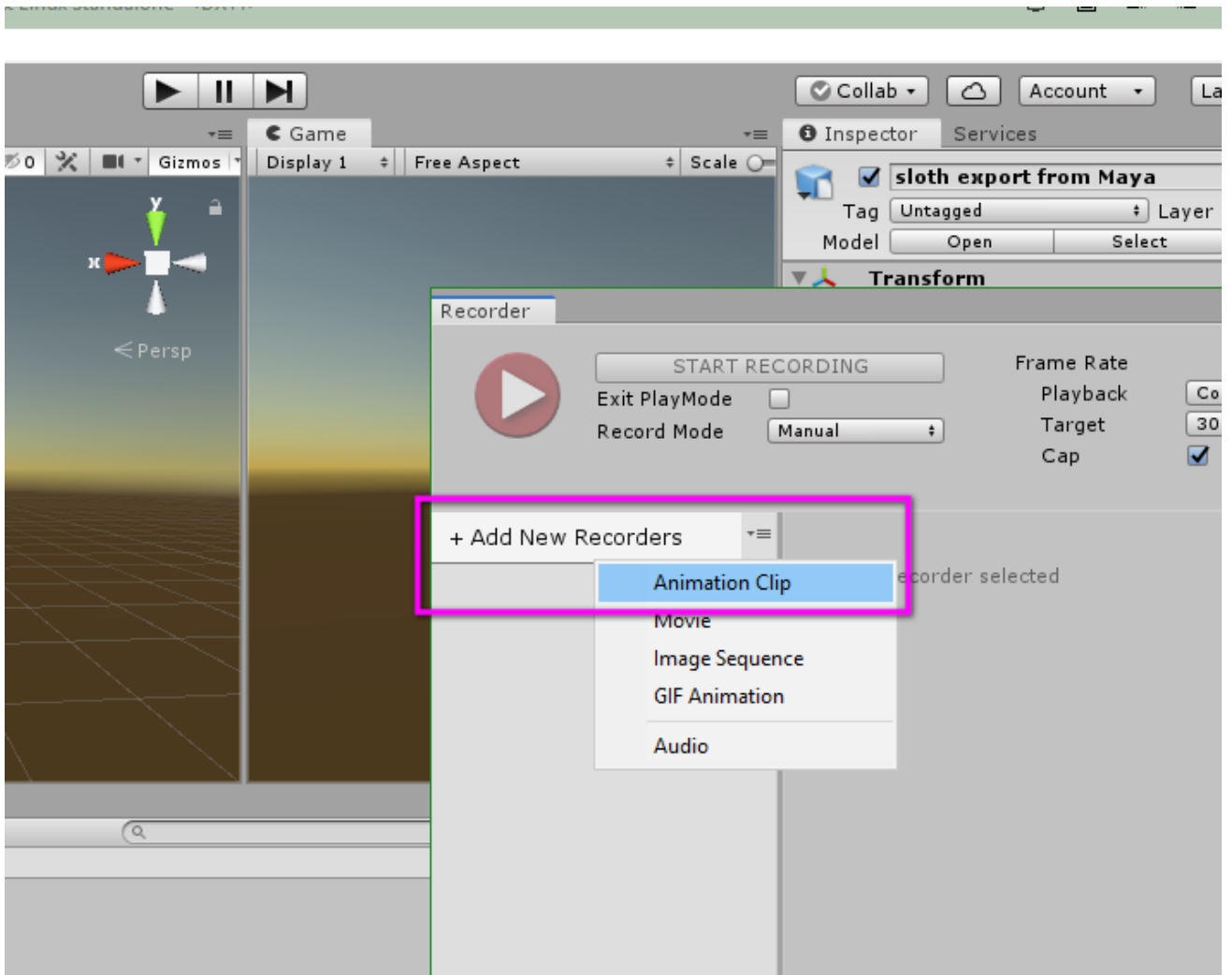
Developer Contact Info: [jintaeks@dongseo.ac.kr](mailto:jintaeks@dongseo.ac.kr)

## 애니메이션 녹화해서 .anim 파일로 만들기

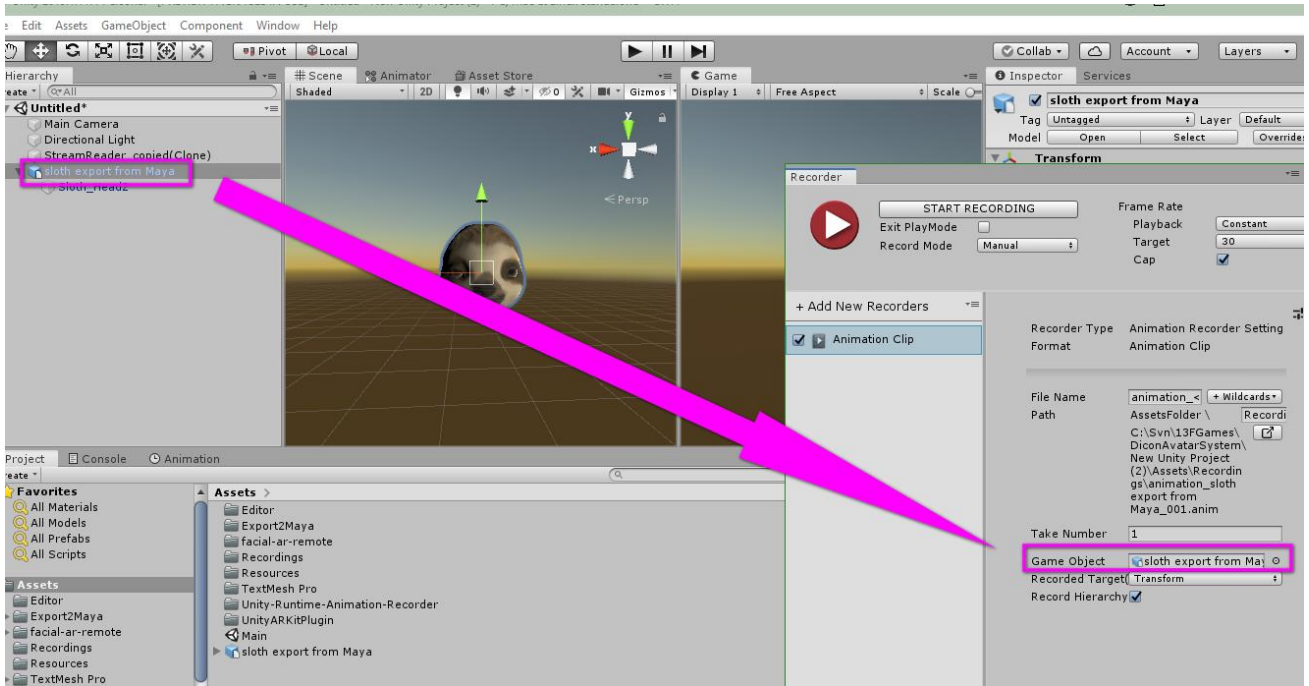
페이셜 애니메이션이 진행되는 동안 Unity Recorder 패키지를 이용해서 애니메이션을 녹화할 수 있습니다.



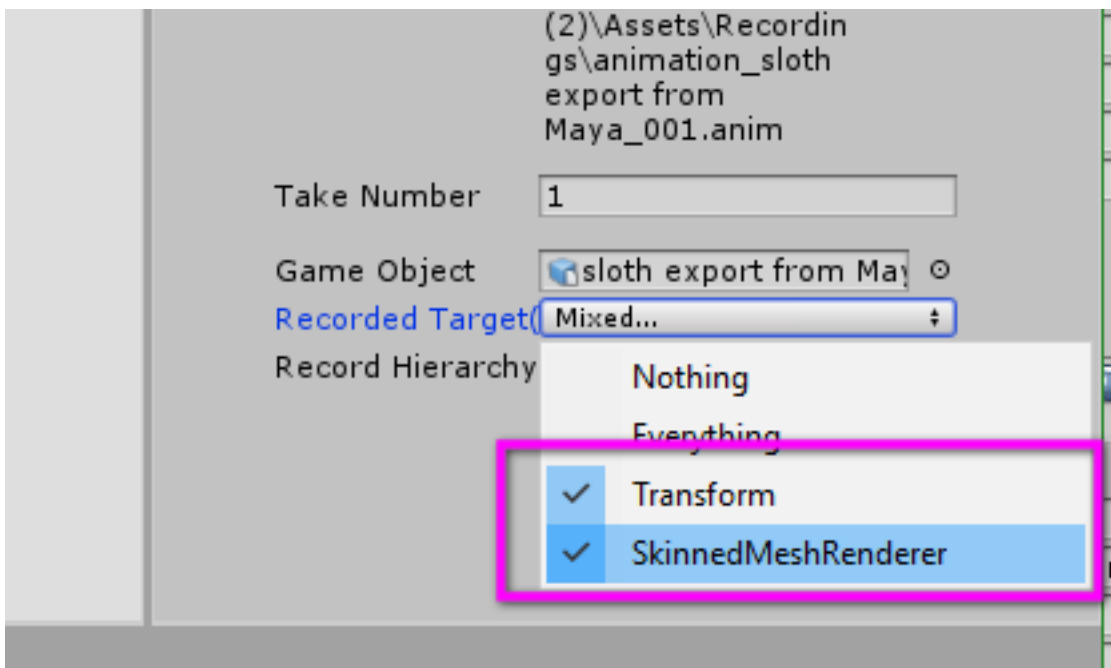
[Windows]→[General]→[Recorder]→[Recorder Window]를 선택합니다.



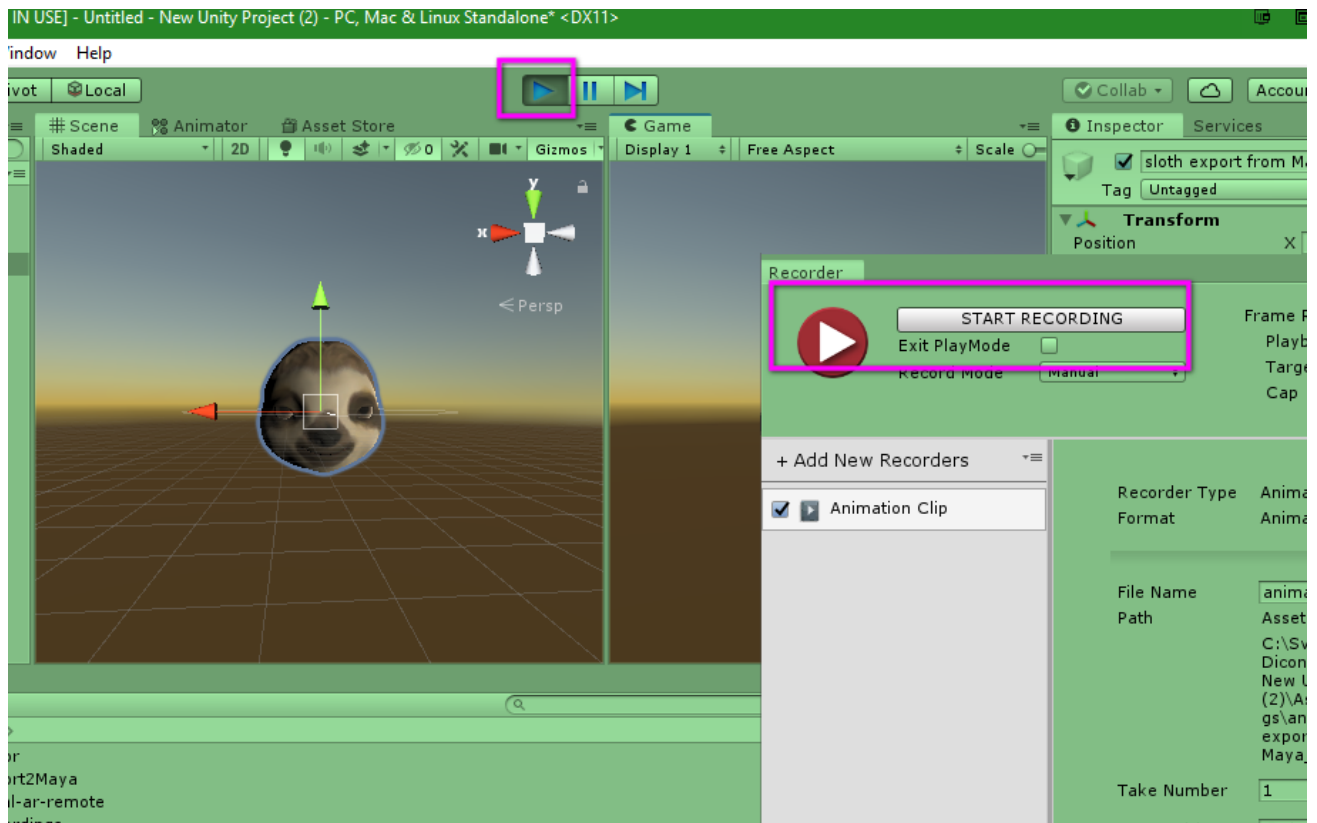
Recorder 창에서 [+Add New Recorders]를 선택하면 Animation을 녹화해서 .anim파일을 만들 수 있습니다.



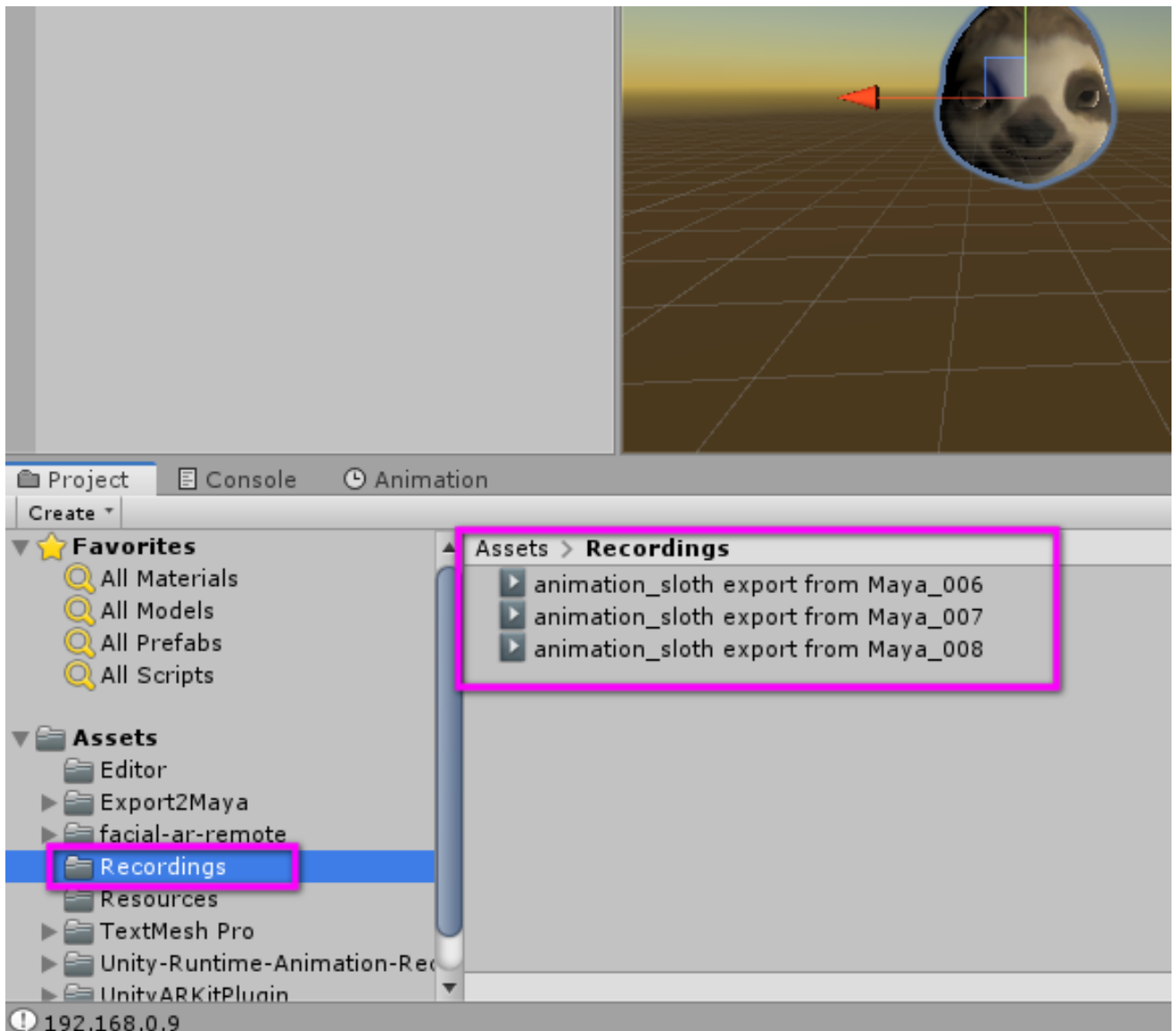
Animation Clip을 추가하면 Game Object 슬롯이 활성화 됩니다. Hierarchy 창에서 녹화하려는 대상 객체의 root노드인, sloth export from Maya를 선택해서 Game Object 슬롯으로 Drag & Drop합니다.



Transform과 BlendShape을 모두 녹화해야 하므로, Recorded Target에서 Transform과 SkinnedMeshRenderer를 모두 체크check합니다.



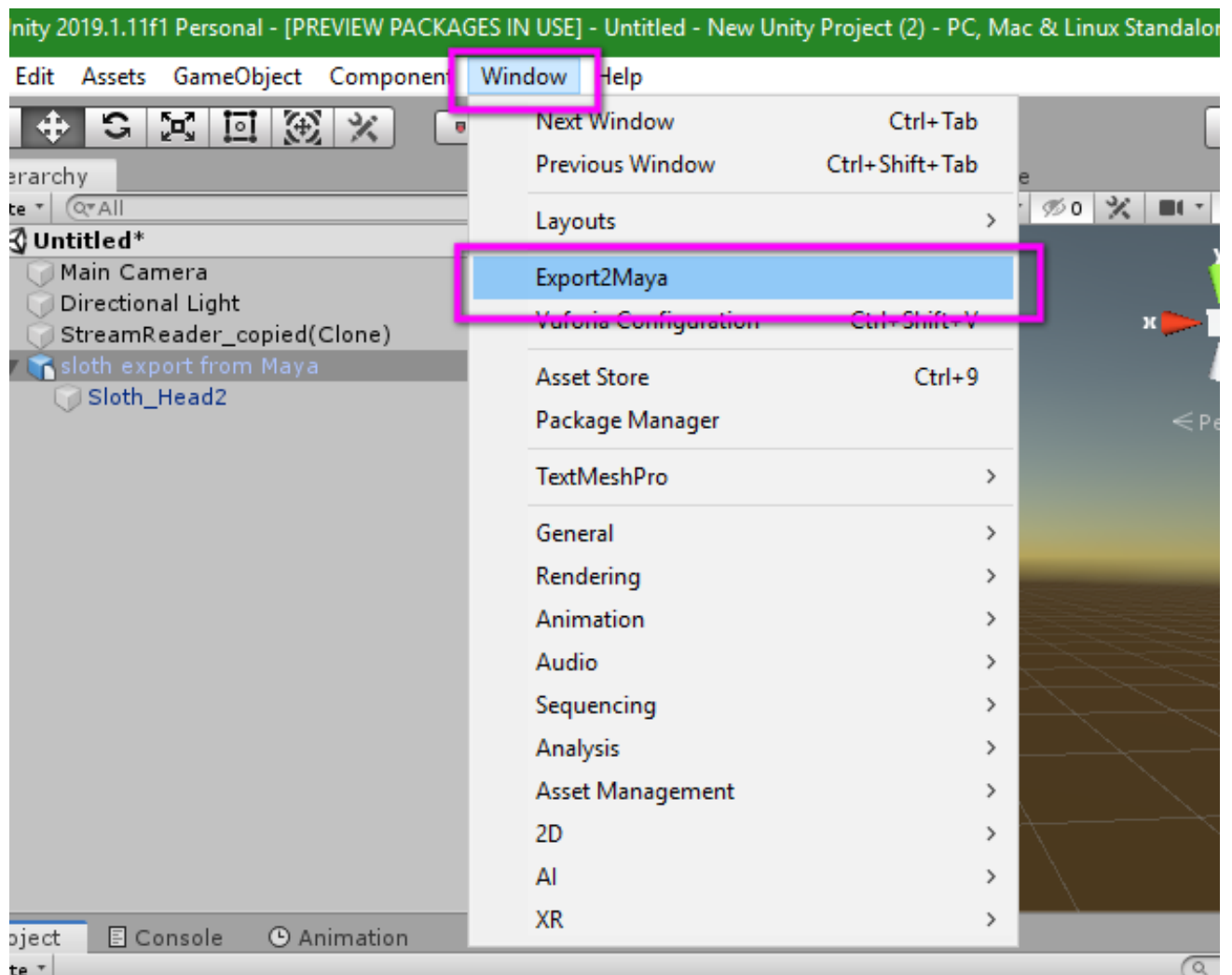
[START RECORDING]버튼을 이용해서 현재 게임 씬Scene을 녹화할 수 있습니다. 매 녹화마다 .anim파일이 Assets/Recordings/폴더 밑에 생성됩니다.



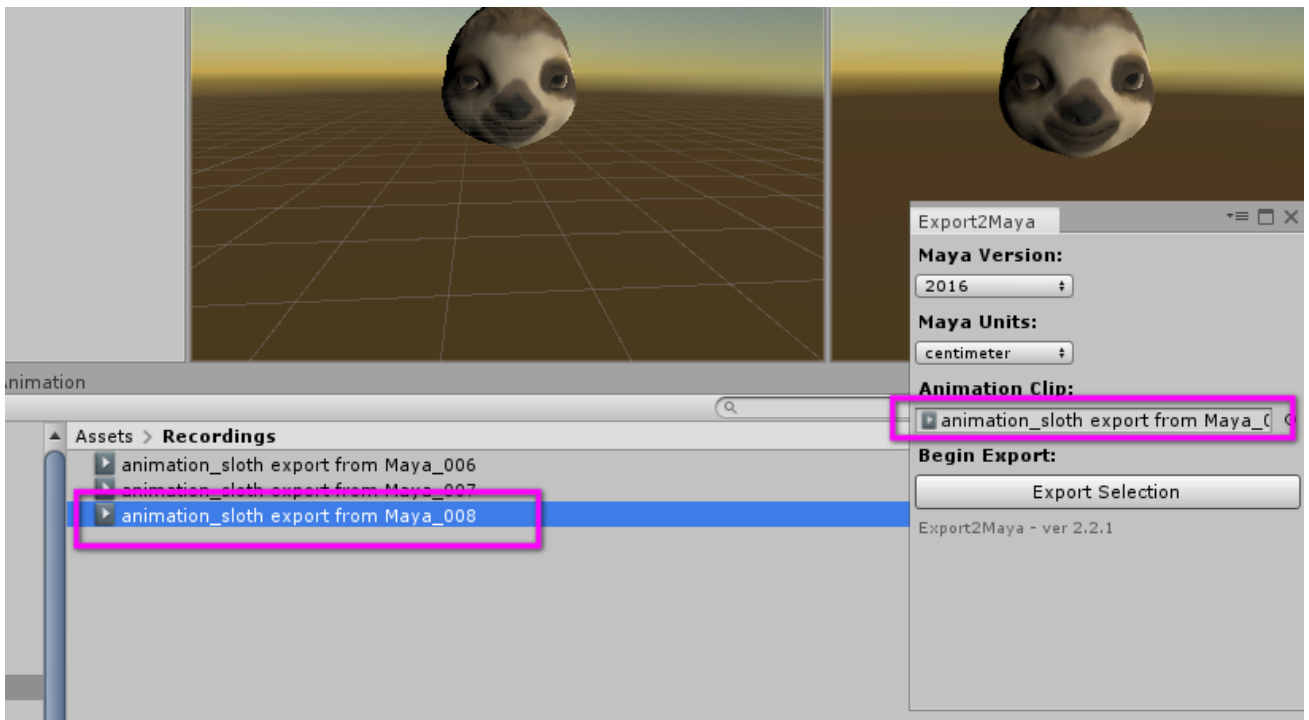
위 그림은 Recordings 폴더 밑에 생성된 .anim파일들을 보여줍니다.

## 마야 Maya 2018 파일로 Export 하기

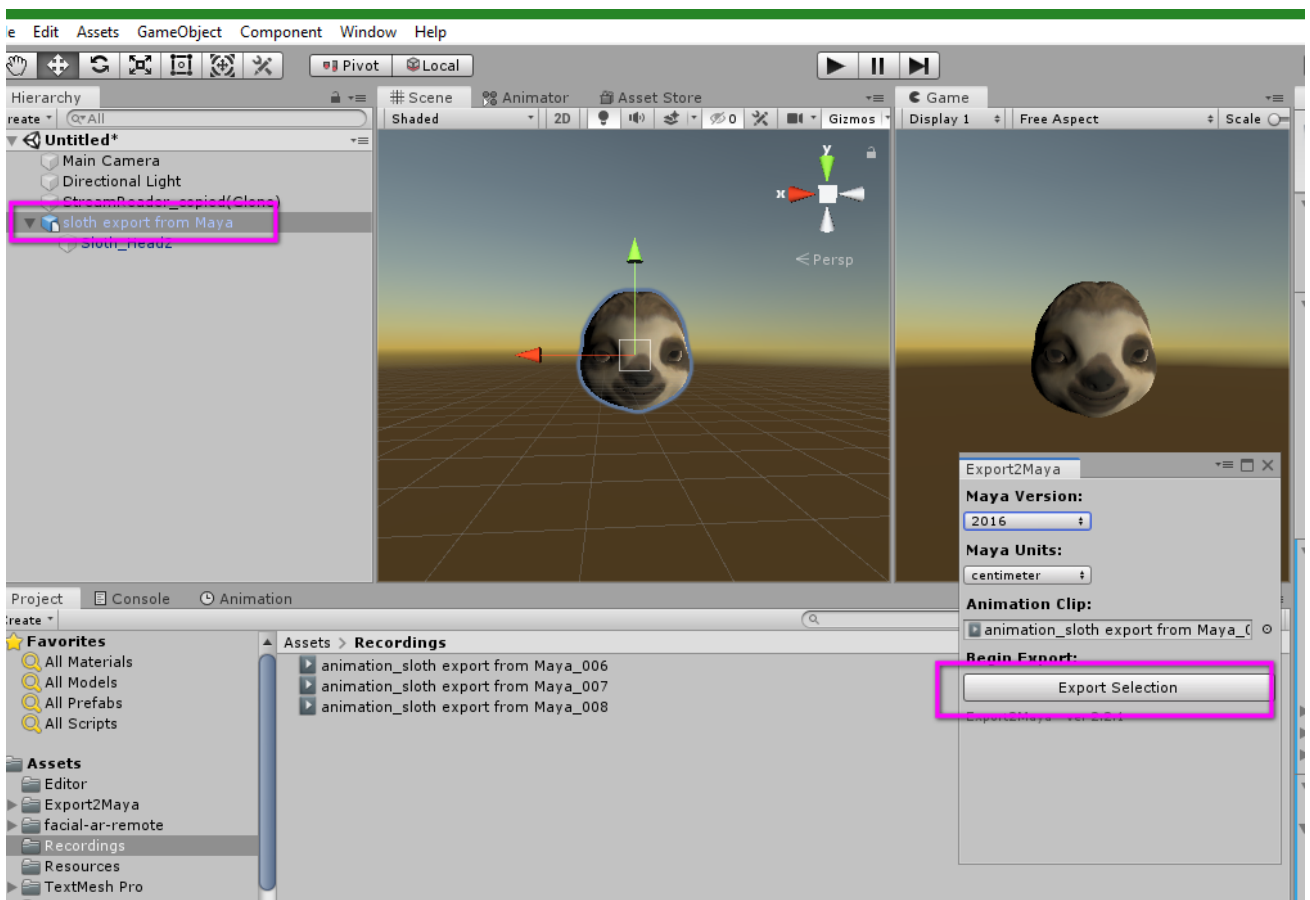
이제 메시를 가진 모델과 애니메이션 클립을 선택해서 .ma 파일을 생성할 수 있습니다.



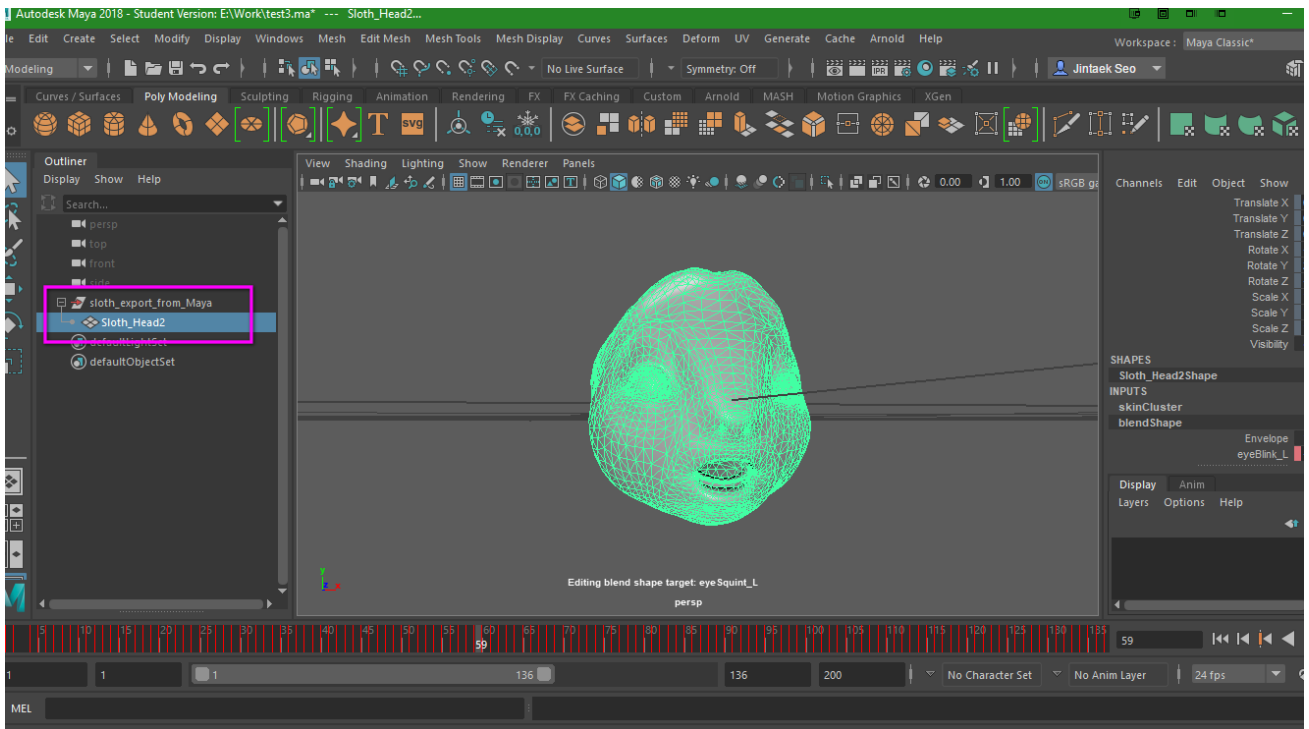
[Window]→[Export2Maya]를 선택합니다.



[Animation Clip] 슬럿에 레코딩된 .anim파일중에서 Export를 원하는 .anim파일을 할당합니다.



Hierarchy 창에서 Export를 원하는 메시를 가진 게임 객체(현재는 sloth export from Maya)를 선택하고, Export2Maya창에서 [Export Selection] 버튼을 선택합니다.



생성된 .ma파일을 Maya 2018에서 로드해서 애니메이션을 확인합니다.

## 개선 사항 요청

개선 사항 및 버그 수정을 [서진택jintaeks@dongseo.ac.kr](mailto:서진택jintaeks@dongseo.ac.kr)로 요청하면 수정하겠습니다.

### 앞으로 애니메이션 시스템 구축 계획

앞으로의 계획은 다음과 같습니다.

#### 1 Dicon 3D Facial Scanner

- 텍스처를 포함한 얼굴을 카메라를 이용해서 캡처하는 툴 제작

#### 2 Dicon Motion Capture

- 카메라 2대를 사용해서 마커Marker없이 모션 캡처 시스템 구축

#### 3 Dicon Avatar System

- Facial Capture와 Motion Capture를 사용해서 실시간 아바타 애니메이션 시스템 구축

@