

## 如何对角色进行标点（一个角色大致 5~10 分钟）

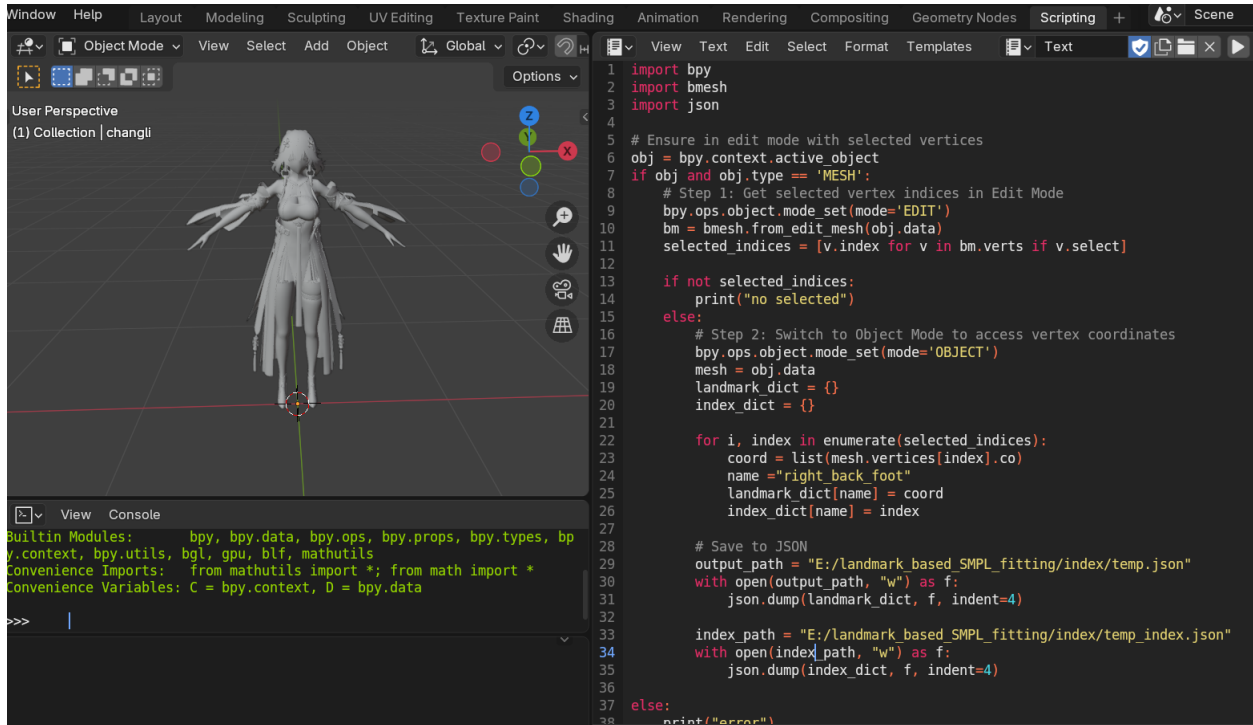
### 步骤一：

打开 Blender 角色文件



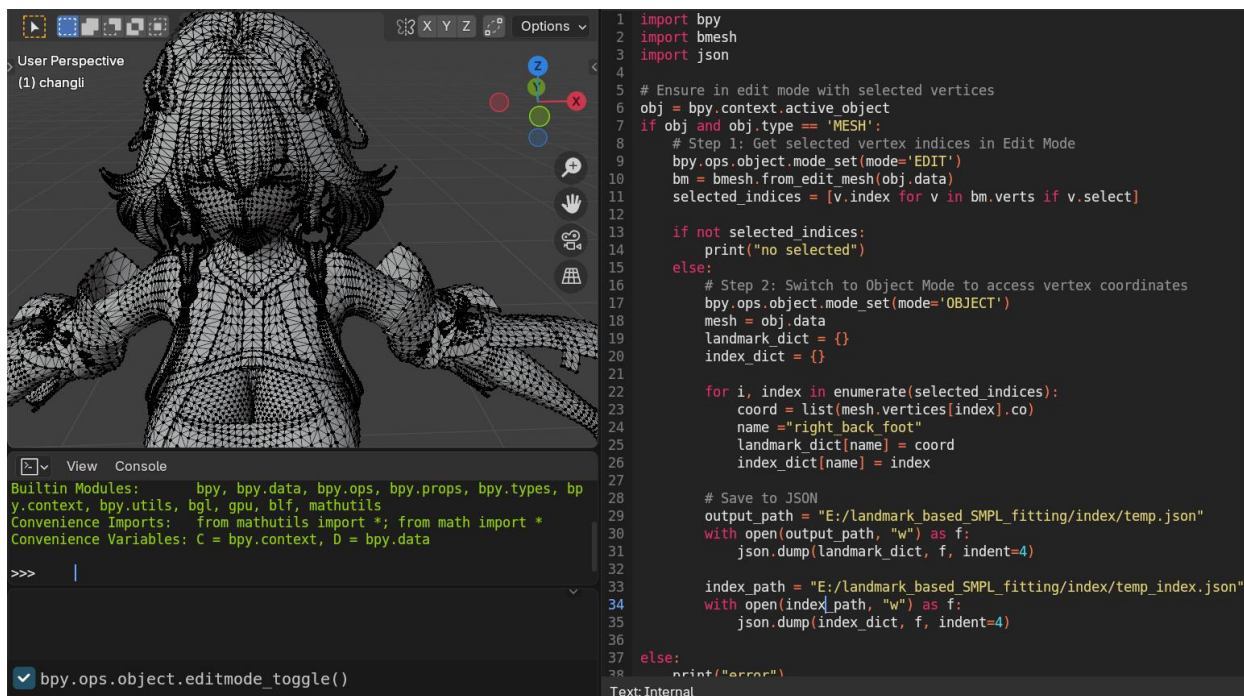
### 步骤二：

点击 scripting 选项并将 Python 代码复制粘贴至此（运行代码请按“播放键”）



### 步骤三：

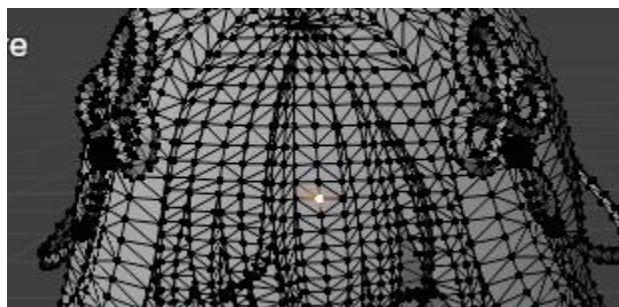
在窗口按 Tab 进入编辑模式之后，可以看见角色网格



### 步骤四：

点击角色位置为角色标点，然后运行代码脚本（记得自己修改输出路径和文件名称!!!）

每次标点的位置和相应的身体部分命名方式请参考视频



### 步骤五：

运行代码之后，输出得到两个文件（一个包含 vertex coordinate，一个包含 vertex index）。因为每一次只会输出一个点，所以请复制这一步骤的结果到最终输出的文件里！并在完成后将文件名称改为角色名称以方便记认

例如：Monkey\_coor.json 和 Monkey\_index.json

```
{ } temp_indexjson X
E: > landmark_based_SMPL_fitting > index > { } temp_indexjson > ...
1 {
2   "right_back_foot": 27354
3 }

{ } tempjson X
E: > landmark_based_SMPL_fitting > index > { } tempjson > ...
1 {
2   "right_back_foot": [
3     0.003840999910607934,
4     1.6260149478912354,
5     0.06256300210952759
6   ]
7 }
```

(每次输出一个结果)

```
1 {
2   "left_chest": 4167,
3   "middle_chest": 5621,
4   "right_chest": 6911,
5   "middle_middle_chest": 5938,
6   "left_waist": 3295,
7   "right_waist": 6058,
8   "middle_waist": 5943,
9   "left_back": 5463,
10  "middle_back": 5350,
11  "right_back": 8197,
12  "middle_middle_back": 5487,
13  "left_down_back": 5490,
14  "middle_down_back": 4297,
15  "right_down_back": 8219,
16  "front_left_head": 2161,
17  "front_right_head": 3173,
18  "top_head": 9009,
19  "back_left_head": 3037,
20 }

1 {
2   "left_chest": [
3     0.11024337261915207,
4     0.09216097742319107,
5     0.027973385527729988
6   ],
7   "middle_chest": [
8     4.6415129872912075e-06,
9     0.09672706574201584,
10    0.04015190526843071
11  ],
12  "right_chest": [
13    -0.09274916350841522,
14    0.0899823009967804,
15    0.03234754875302315
16  ],
17  "middle_middle_chest": [
18    2.5996509975811932e-06,
19    0.03514011336504448
20  ]
21 }
```

(在每次点完一个点之后，复制并粘贴到最后的完整文件中)