

COPYRIGHT

THE INFORMATION CONTAINED HERE IS PROPRIETARY TECHNICAL INFORMATION OF FOHEART CO., LTD. TRANSMITTING, REPRODUCTION, DISSEMINATION AND EDITING OF THIS DOCUMENT AS WELL AS UTILIZATION OF THE CONTENT ARE FORBIDDEN WITHOUT PERMISSION. OFFENDERS WILL BE HELD LIABLE FOR PAYMENT OF DAMAGES. ALL RIGHTS ARE RESERVED IN THE EVENT OF A PATENT GRANT OR REGISTRATION OF A UTILITY MODEL OR DESIGN.

GENERAL NOTES

FOHEART OFFERS THE INFORMATION AS A SERVICE TO ITS CUSTOMERS. THE INFORMATION PROVIDED IS BASED UPON CUSTOMERS' REQUIREMENTS. FOHEART MAKES EVERY EFFORT TO ENSURE THE QUALITY OF THE INFORMATION IT MAKES AVAILABLE. FOHEART DOES NOT MAKE ANY WARRANTY AS TO THE INFORMATION CONTAINED HEREIN, AND DOES NOT ACCEPT ANY LIABILITY FOR ANY INJURY, LOSS OR DAMAGE OF ANY KIND INCURRED BY USE OF OR RELIANCE UPON THE INFORMATION. ALL INFORMATION SUPPLIED HEREIN IS SUBJECT TO CHANGE WITHOUT PRIOR NOTICE.

For technical support, please visit:

<http://www.foheart.com/support.html> or

<http://www.foheart.com/question.html>

北京总部

Tel: (+86)010-56106165

Email: contact@foheart.com

地址: 北京市海淀区黑山扈路红山口8号D2-南-3号

邮编: 100091



Copyright(C) FOHEART Co., Ltd. 2015-2018. All rights reserved.

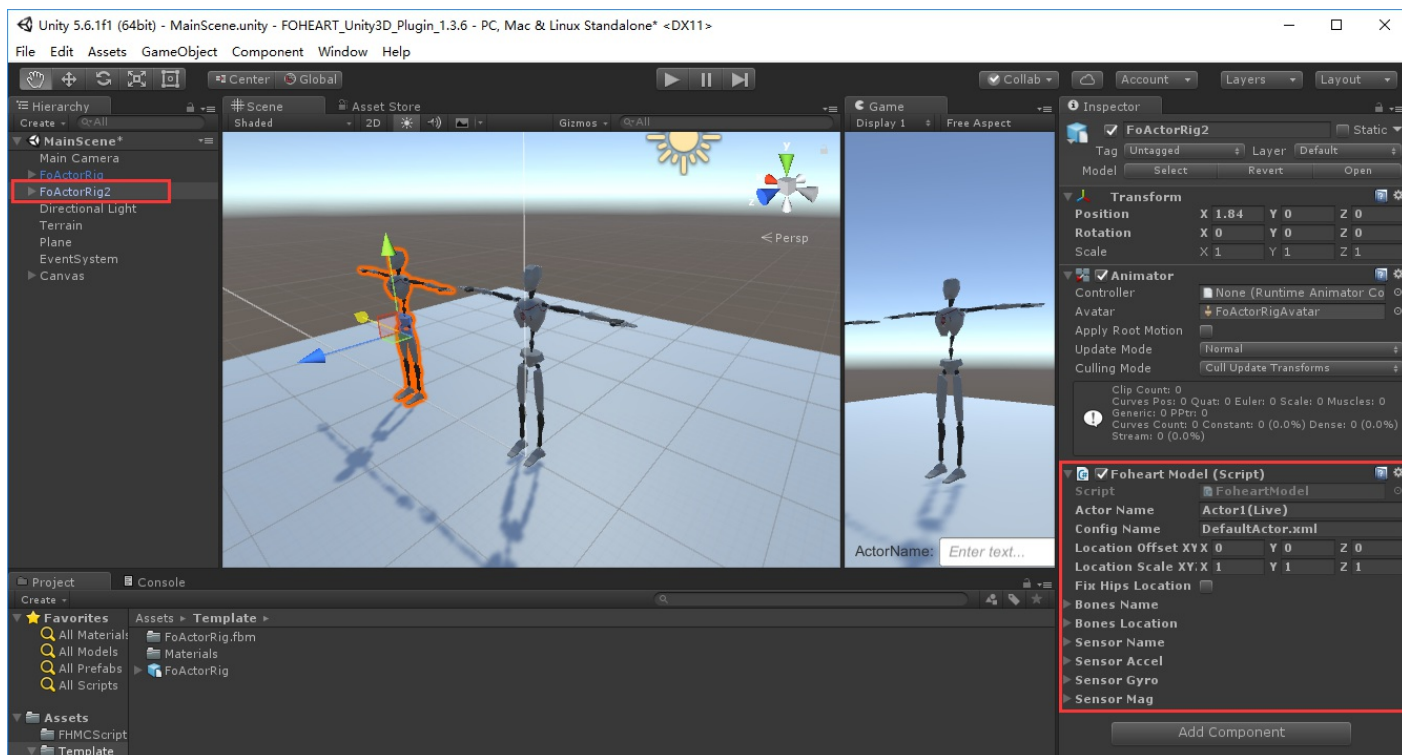
如何使用MotionVenus驱动Unity3D中多个模型运动?

一、使用准备

MotionVenus可以实时或者离线驱动Unity3D中的一个或者多个模型运动，U3D中的模型可以单独设置起始位置、大小缩放等。

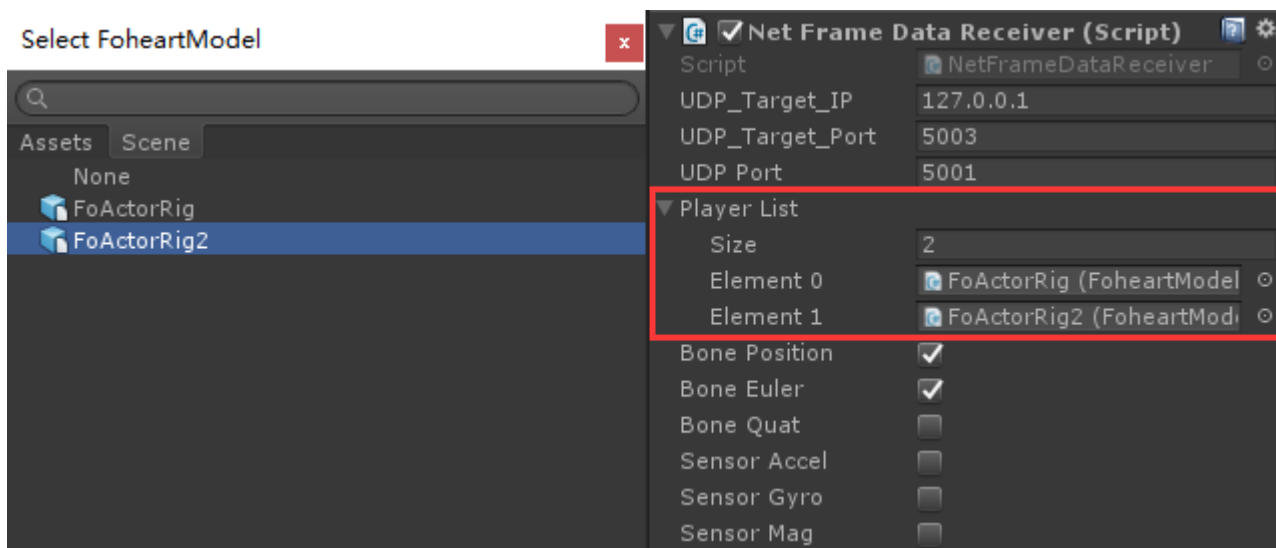
二、添加模型

作为演示，这里我们添加一个模型：FoActorRig2
绑定脚本FoheartModel.cs，如下：



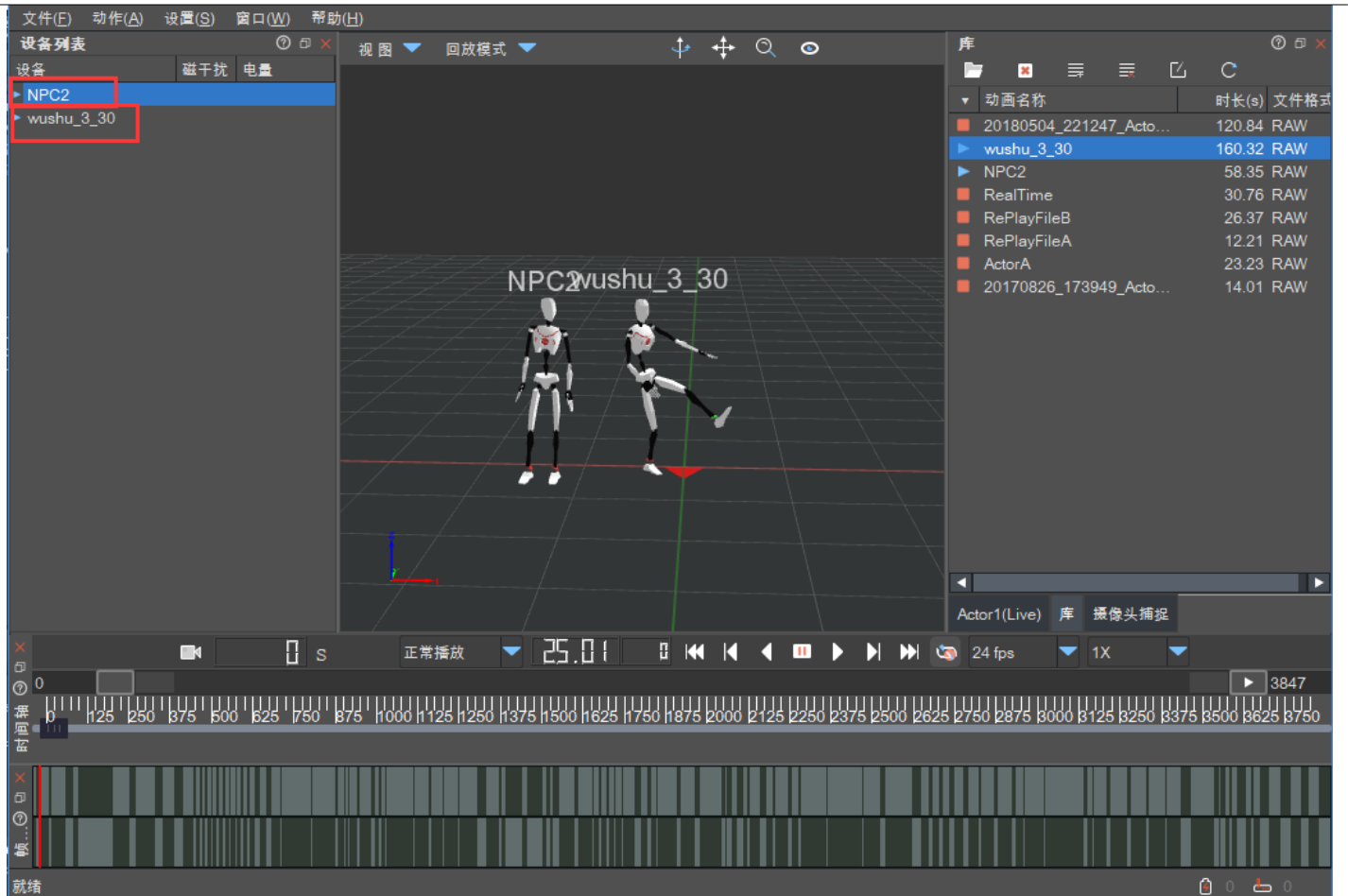
三、添加控制列表

在Canvas->Button_calibration的控制脚本中，将Player List的Size改为2，并选中Element1的控制对象为FoActorRig2，如下：



四、MotionVenus端配置

作为演示，这里我们打开两个离线文件：（1）NPC2 （2）wushu330 如下：



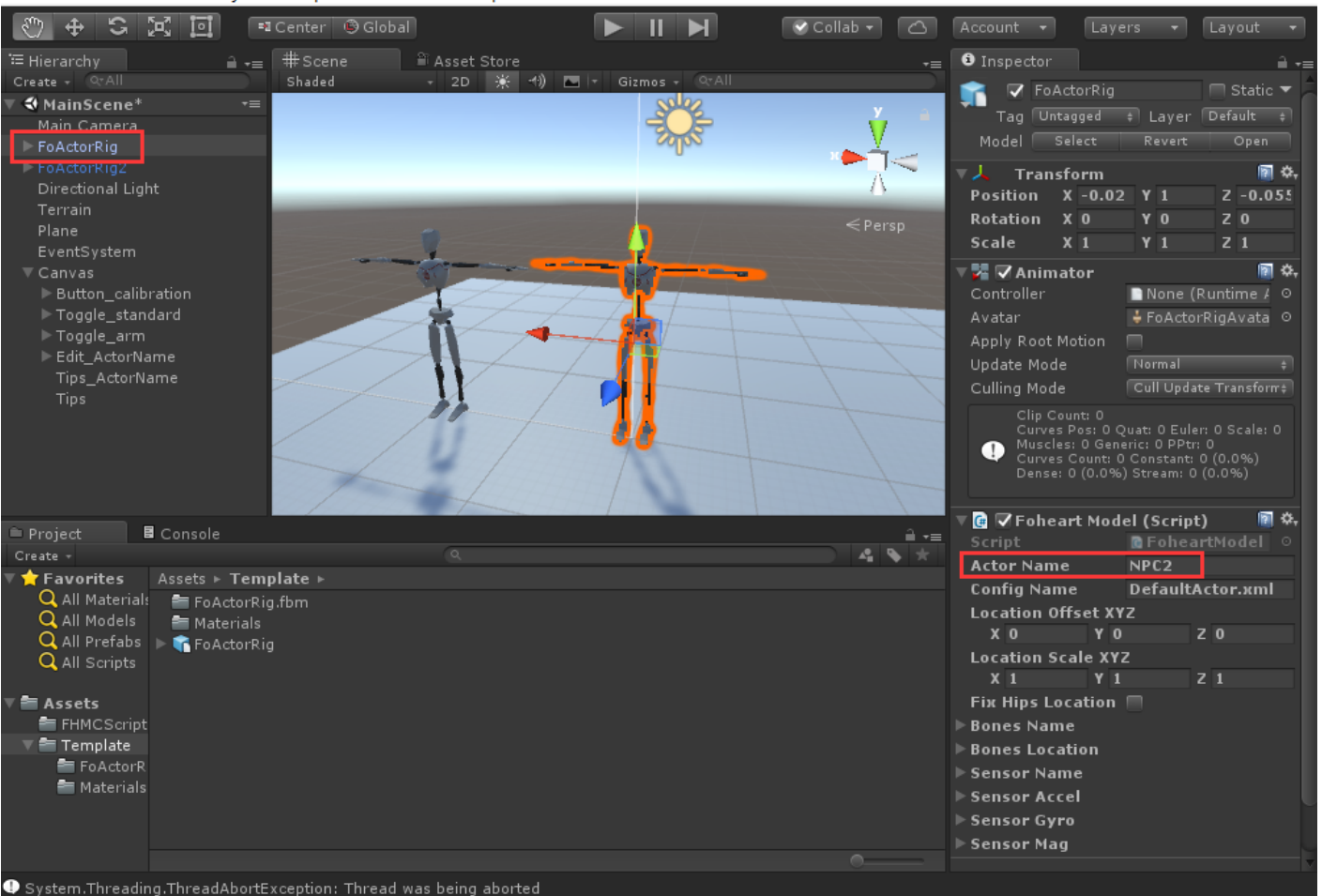
五、Unity3D端绑定

在这里，我们假设使用NPC2数据流控制FoActorRig运动，使用wushu330控制FoActorRig2运动，那么设置如下：

- (1) 设置FoActorRig的脚本中Actor Name为**NPC2**。
- (2) 设置FoActorRig2的脚本中Actor Name为**wushu330**。

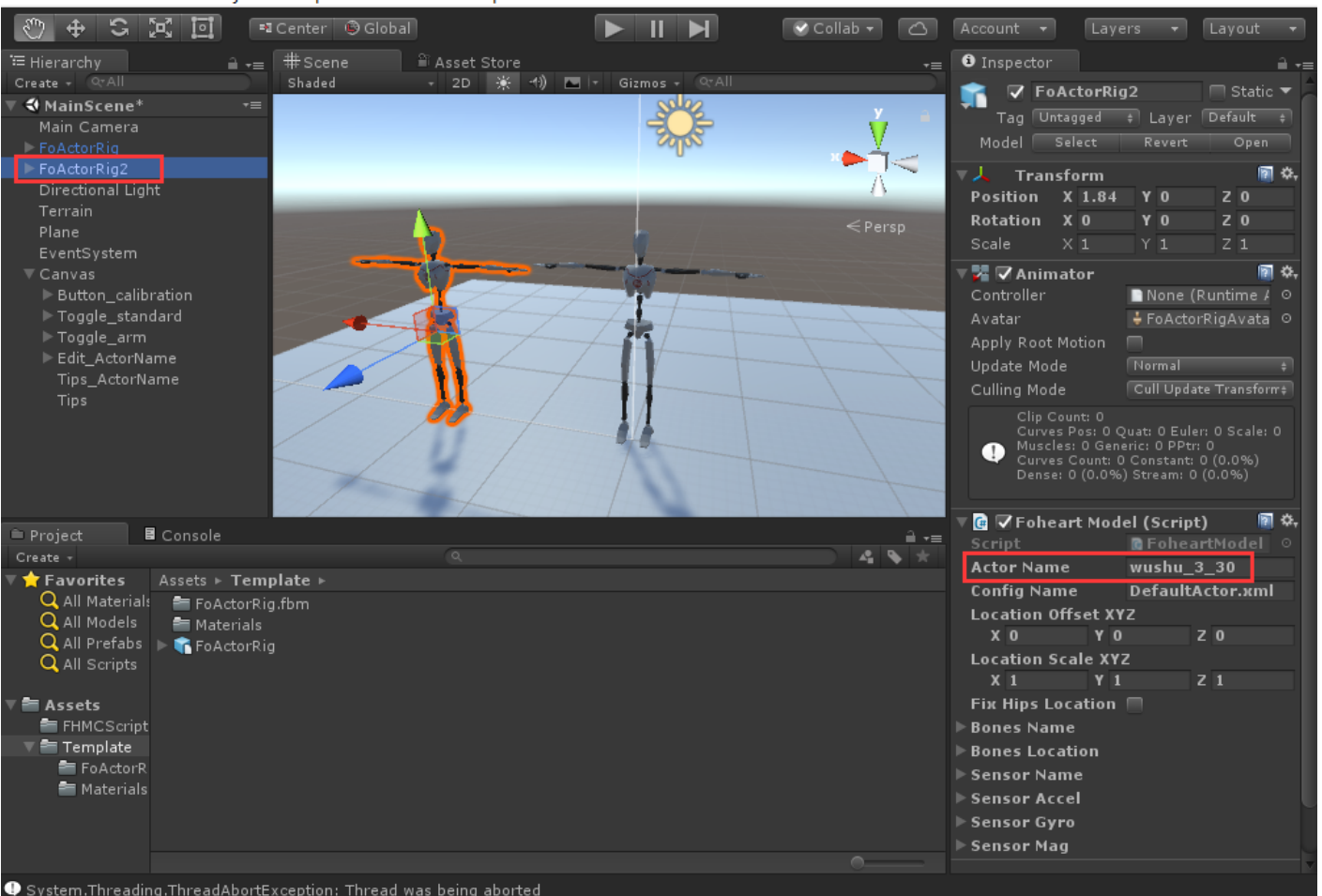
Unity 5.6.1f1 (64bit) - MainScene.unity - FOHEART_Unity3D_Plugin_1.3.6 - PC, Mac & Linux Standalone* <DX11>

File Edit Assets GameObject Component Window Help



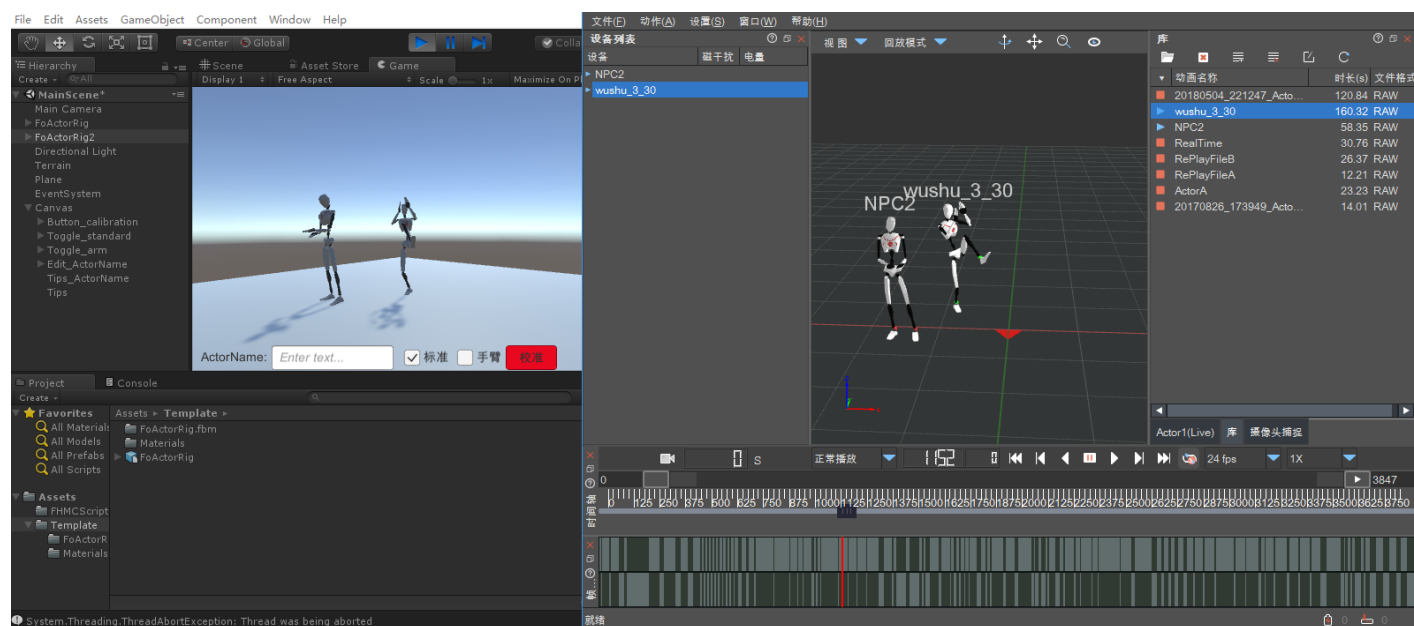
Unity 5.6.1f1 (64bit) - MainScene.unity - FOHEART_Unity3D_Plugin_1.3.6 - PC, Mac & Linux Standalone* <DX11>

File Edit Assets GameObject Component Window Help



六、运行

在MotionVenus端点击播放，在Unity3D端也点击播放，则两部分都可以同步运动，如下：



七、Q&A:

1. 最多可以控制多少组模型运动？

MotionVenus最多可以发送4组实时数据流、或者5组离线数据流到Unity3D。但是在Unity3D端可以将多个模型绑定到一组数据流上。

2. 可以分别控制每个模型的起始位置与大小吗？

可以。设置每个模型控制脚本中的**Location Offset XYZ**与**Location Scale XYZ**实现。



☎ (+86)010-56106165

✉ contact@foheart.com

🌐 www.foheart.com

📍 北京市海淀区黑山扈路红山口8号D2-南-3号

