

# 捏脸配置表格设计

## 表结构修改

### 1. 11 UI控制器组表 CustomizationTemplate

	数据id	参数名	UI控制器列表
	int32	string	vector<int32>
	Attributeld	ParamName	ControlList
UI控制器组	11000001	"鼻子 "	(27000001)

1. 参数名：UI控制器组的名称，对应 脸部某个器官的 名称
2. UI控制器列表：UI控制器组中的UI控制器列表
3. 颜色标记：用于与UV贴图的颜色绑定，每个UI控制器组 有一种颜色， 每种颜色可以对应多个UI控制器组。

### 2. 27 UI控制器表 ControllerConfigTemplate

	数据id	球列表	最小位移	最大位移	最小旋
	int32	string	string	string	string
	Attributeld	ControlActorID	MinTranslation	MaxTranslatio n	MinRotat
UI控制器项	27000001	(12000003)	(-1, -2, -5)	(2, 3, 4)	(0, 0, 0)
	27000002	(12000002), (12000003)	(-1, 0, 0), (1, 0, 0)	(-5, 0, 0), ( 5, 0, 0)	(-30, -30, (-30, -30,

1. 球列表：UI控制器设置 哪些球 的变换
2. 最小位移，最大位移：UI控制器控制球的 变换范围 （相对于父级的空间变换）
3. 描述名： UI控制器文本描述

3. 12 球实体表 BoneModifyConfigTemplate

	数据id	相对位置的骨骼	相对于骨骼的初始位置	层级
	int32	string	vector<float>	int32
	Attributeld	ActorRelativeBone	ActorRelativePosition	ActorLevel
球实体项	12000001		(1, 10, 12.5)	0
	12000004		(1, 1.5, 2.3)	1
	12000007	root	(2, 3, 4)	2

- 1. 相对位置的骨骼：球相对于哪个骨骼的变换作为父级空间设置位置，如果不填，则将 父级球的变换作为 父级空间设置位置
- 2. 相对于骨骼的初始位置：球相对于父级空间的相对位置
- 3. 层级：球所在的层级，n 级表示受控制球(子级球)；n + 1 级表示控制 n 级的 球(父级球)；n = 0 时， 表示控制实际控制骨骼的球
- 4. 父级球ID：子球的父级球 ID
- 5. 是否可以手动调整：是否可以通过鼠标拖动球进行捏脸，0 否 ， 1 是

4. 新增表 34 骨骼修改表 BoneModifyWeightTemplate

	数据id	骨骼名	修改权重列表
	int32	string	string
	Attributeld	BoneName	ControlModifyList
FACIAL_C_NoseTip	34000001	FACIAL_C_NoseTip	(12000001, 20, 40, 20), (12000003, 20, 0, 20), (12000005, 20, 40, 20)

- 1. 骨骼名：实际骨骼网格对应的骨骼名称
- 2. 球修改权重列表：球对当前骨骼修改（位移变换分为 三个轴X Y Z） 的百分比权重。



1. 是否显示球（复选框）：**12 表**的 **IsMoved** 控制球是否能够显示，对于 **IsMoved = 0** 的球，点击复选框将不会显示；当多个UI控制器控制同一个球时，只要触发一个UI控制器的复选框都将显示这个球。
2. UI控制器初始值设置：基于**12 表**的 **ActorRelativePosition** 相对位置和 **27 表**的第一个球的 **MinTranslation**、**MaxTranslation** 这三个点设置的，计算线段 **MinTranslation~MaxTranslation**上距离**ActorRelativePosition**最近的点P，并根据P计算在线段上的百分比作为 **InitValue**

	int32	string	string	string	string	string	string	string
	AttributeId	ControlActorID	MinTranslation	MaxTranslation	MinRotator	MaxRotator	MinScale	MaxScale
UI控制器项	27000001	(12000003)	(-1, -2, -5)	(2, 3, 4)	(0, 0, 0)	(0, 0, 0)	(1, 1, 1)	(1, 1, 1)
	27000002	(12000002), (12000003)	(-1, 0, 0), (1, 0, 0)	(-5, 0, 0), (5, 0, 0)	(-30, -30, -40), (-30, -30, -40)	(30, 30, 40), (30, 30, 40)	(-1, 0, 0), (1, 0, 0)	(-5, 0, 0), (5, 0, 0)



