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></int32>	李浩楠 6508
浩楠 6508	AttributeId	ParamName	ControlList	
UI控制器组	11000001	"鼻子" ***********************************	(27000001)	李浩楠 6508

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	strin
AttributeId ************************************	ControlActorID	MinTranslation	MaxTranslatio n	MinRota
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,
	int32 AttributeId 27000001	int32 string AttributeId ControlActorID 27000001 (12000003) (12000002),	int32 string string AttributeId ControlActorID MinTranslation 27000001 (12000003) (-1, -2, -5) (12000002), (-1, 0, 0),	int32 string string string AttributeId ControlActorID MinTranslation MaxTranslation n 27000001 (12000003) (-1, -2, -5) (2, 3, 4) 27000002 (12000002), (-1, 0, 0), (-5, 0, 0), (-5, 0, 0),

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

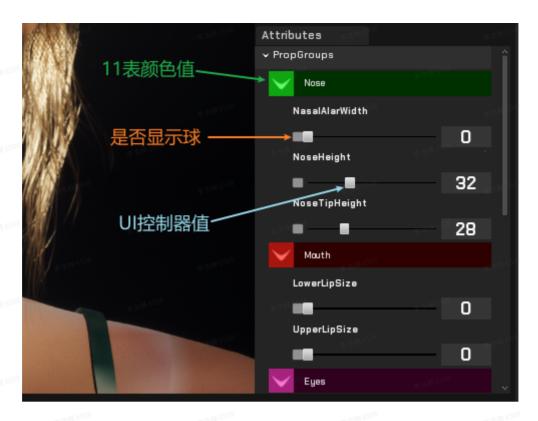
	数据id	相对位置的骨骼 相对于骨骼的初始位置		层级	
	int32	string sames	vector <float></float>	int32	
李浩楠 6508	AttributeId	ActorRelativeBone	ActorRelativePosition	ActorLeve	
球实体项	12000001	李浩明 6508 李浩明 6508	(1, 10, 12.5)	李浩楠 6508 0	
李浩楠 6508	12000004	李治順 6508	(1, 1.5, 2.3)	1	
李浩	12000007	root	(2, 3, 4)	李浩楠 6508 2	

- 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		
	AttributeId	BoneName	ControlModifyLis	odifyList	
李浩师 5308	李浩楠 6508	学治师 6508	(12000001, 20, 40, 20),	李浩楠 6508	
FACIAL_C_NoseTip	3400001	FACIAL_C_NoseTip	(12000003, 20, 0, 20),		
		李浩楠 6508	(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

	6500 INL32	suring 6500	sumg	sung	sumg	sumg	string 6500	sung
	AttributeId	ControlActorID 第一个	MinTranslation 求的相对位置	MaxTranslation	MinRotator	MaxRotator	MinScale	MaxScale
UI控制器项	27000001	8 (12000003)	(-1, -2, -5)	650 (2, 3, 4)	(0, 0, 0)	(0, 0, 0)	(1, 1, 1)	(1, 1, 1) 650
	2700002	(12000002),	(-1, 0, 0),	(-5, 0, 0),	(-30, -30, -40),	(30, 30, 40),	(-1, 0, 0),	(-5, 0, 0),
大法植 65 08	27000002	(12000003)	(1, 0, 0)	(5,0,0)	(-30, -30, -40)	(30, 30, 40)	(1, 0, 0)	(5, 0, 0)

