

面具打包过程

1 画好面具

在 Maya 里打开人脸的 tools/ar_demo3.obj，选中，窗口 -> UV 编辑器：

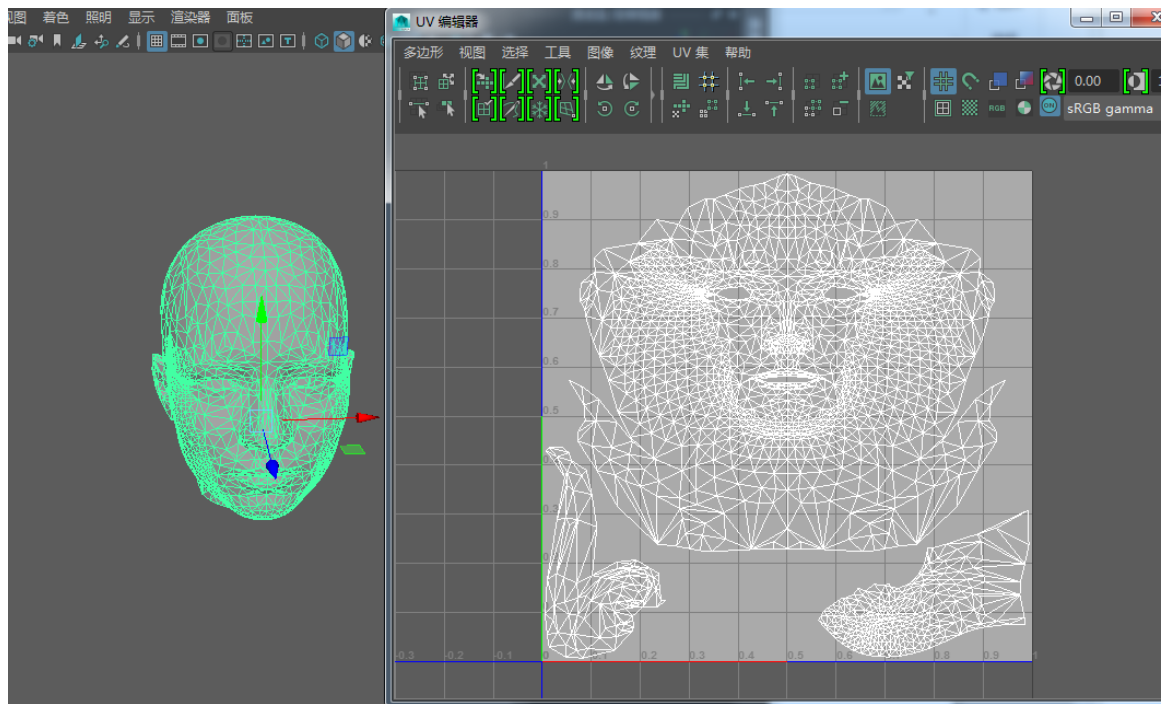


图 1-1 在 Maya 中查看 UV

对应 UV 纹理贴图，画好面具：

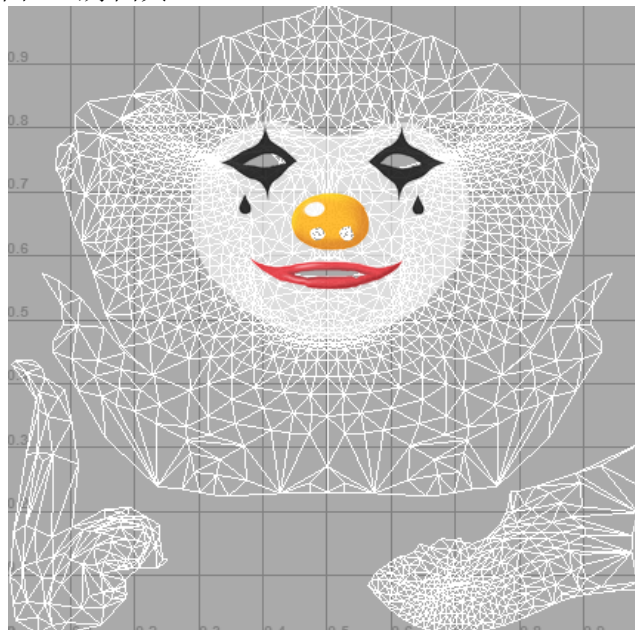


图 1-2 (a) PS 软件中绘制面具

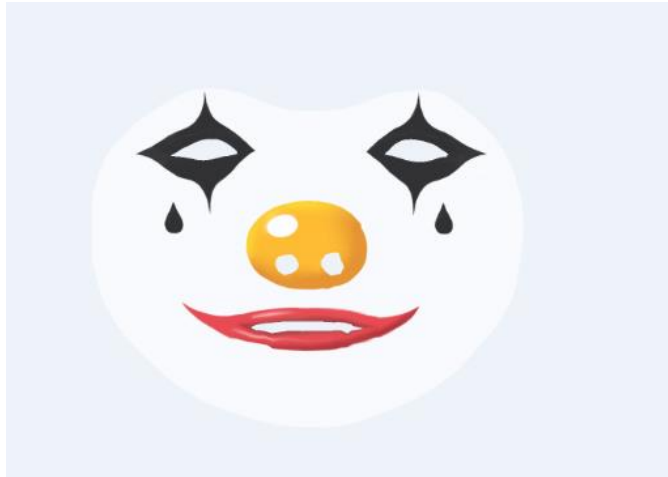


图 1-2 (b) 保存

使用 Photoshop 等软件根据 UV 坐标绘制出面具的纹理，如图 1-2 (a)，保存输出成 png 格式，如 out/2.png。

将绘制的纹理贴到 Maya 的模型上看看效果：

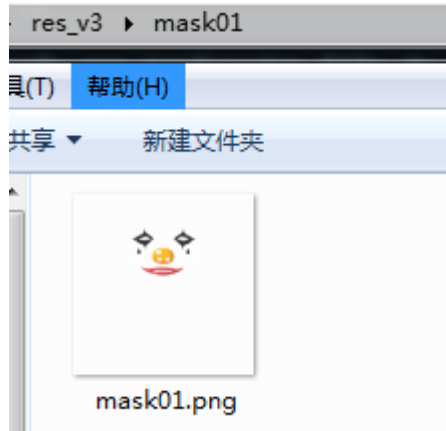


图 1-3 在 Maya 中看效果

2 打包面具

1) 只画面具

- a) 把面具的图片放到同名文件夹下，都放到 `res_v3` 里：



- b) 运行“`mask_pack.bat`”，根据提示输入面具名字，如“`mask01`”。
- c) 运行完成后会生成到 `build_v3` 中“`mask_item.bundle`”在，即用。

效果图类似：

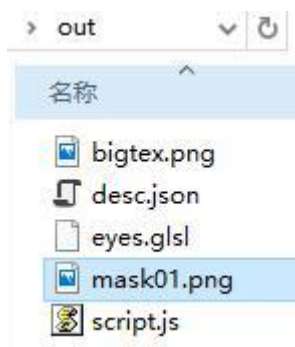


2) 画面具以及其他装饰

- a) 首先像以前一样打包，打包后 out 文件夹中类似下图：



- b) 将画好的面具图片也放进 out 文件夹中：



- c) 用编辑器打开 script.js，将下面两行代码前面的注释“//”去掉：
var tex2=FaceUnity.LoadTexture("2.png");
FaceUnity.RenderAR(tex2);
再把其中的"2.png"用新的面具图片名字替换掉，如"mask01.png"。
- d) 运行 pack_all.bat，生成到 build_v3 的“packed_item.bundle”即可用。

效果图类似：

