

虚拟动力动捕模型要求

1. 要求模型文件是 **fbx** 格式文件。
 2. 全身（不包含手指）**23** 端骨骼。单手（手腕和手指）**20** 段骨骼。
- 骨架 fbx 文件见附件《vdTpose_default.fbx》。如图 1, 2 所示。

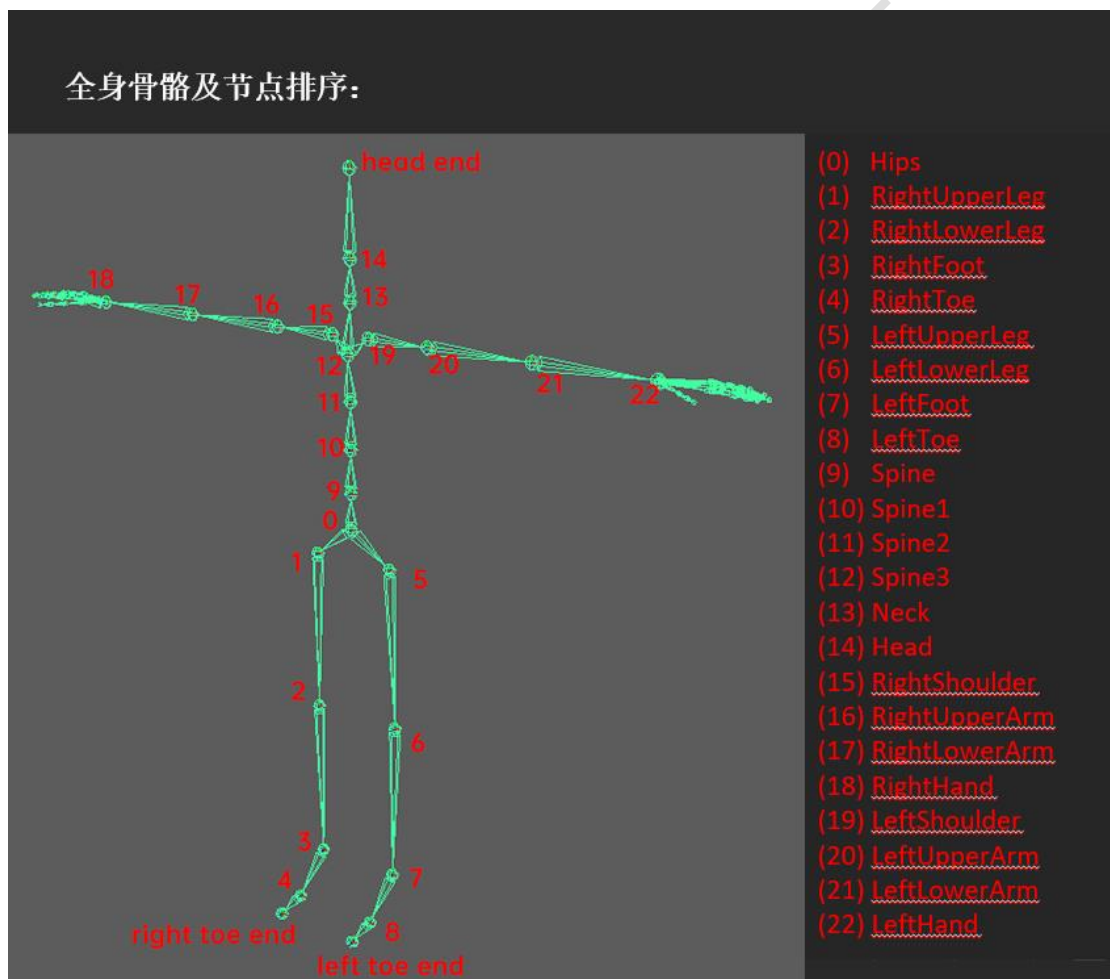


图 1 全身骨骼节点名称，若存在图中骨骼，则使用图中骨骼名称，若不存在某些骨骼，则不要使用这些骨骼在图中的名称。头部末端节点 **HeadEnd** 名称不需要相同。

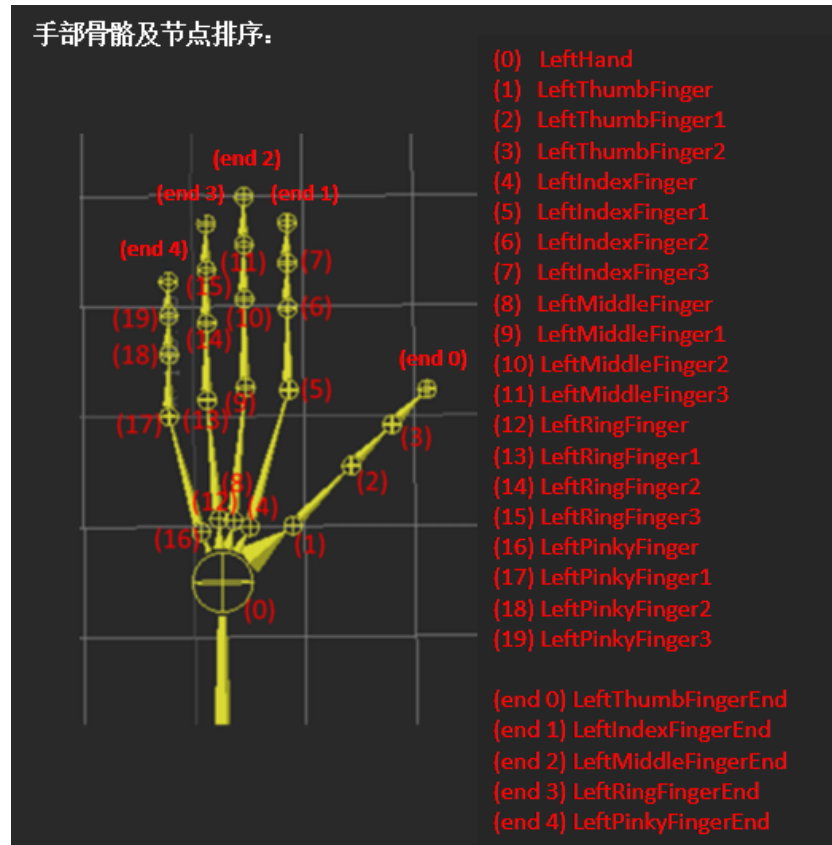


图 2 手部骨骼节点名称, 若存在图中骨骼, 则使用图中骨骼名称, 若不存在某些骨骼, 则不要使用这些骨骼在图中的名称。手指末端 end 节点名称不需要相同。

- 模型初始姿态为 Tpose, 与提供的 fbx 骨架姿态一致。要注意的是大拇指与食指夹角为 45 度, 参照 fbx 骨架。另外, 若需要在 3dsMax 或 Maya 中给模型快速绑定 fbx 动作文件, 就需要模型骨架与上述 fbx 骨架相同, 即需要满足以下要求:

(a) 模型骨架各骨骼名称与 FBX 动作文件骨架各骨骼名称(如图 1, 2 所示)一致, 全身 23 块骨骼与双手手指 38 块骨骼名称必须要相同(不包含头部末端及手指末端的 end 节点), 且模型骨架中可以不存在某些骨骼, 但存在的对应骨骼名称必须相同。

(b) 模型骨架各节点本地坐标与 FBX 动作文件骨架各节点本

地坐标必须一致，FBX 动作文件骨架各节点的本地初始坐标与所使用模型骨架各节点的本地初始坐标是相同的。

(c) 模型骨架各节点旋转及关节方向都必须是 0 度。

4. 若需要驱动脸部表情，标准为：支持 52 个表情，具体见附件《标准脸部表情示意图》，可根据模型特色对应各种表情。