

作业 2 BVH Loader

计算影像生成技术

2022 年 3 月 12 日

1 文件清单

1. 作业说明 Homework2.pdf
2. Unity Project HW2-BVH Loader
3. 参考样例 walk.mp4, cartwheel.mp4

2 作业内容

2.1 配置 Unity 环境

1. Unity Hub 打开本地项目 HW2-BVH Loader，注意使用 Unity 2020.3 以上版本的编辑器。
2. 打开 Project 栏中 Assets/Scenes/SampleScene，进入实验场景。
3. Hierarchy 栏中选中 Character 对象，在 Inspector 中双击 BVHLoader.cs 脚本打开。
4. 补全脚本并保存，回到 Unity 编辑器中播放查看效果。

2.2 补全脚本

按照 HW2-BVH Loader/Assets/BVHLoader.cs 中的任务说明和提示完成对应的代码填空，在提供的两个 bvh 文件上进行测试，最终效果参考样例视频。

2.3 Bonus

完成 SampleScene - Bonus 中的脚本。这个场景中 character 默认姿势变为 A-pose，两只手斜向下 45 度，需要对 mocap 数据做 retarget 才可以驱动该角色完成相同的动作。

3 提交

在教学网上仅提交 BVHLoader.cs 脚本文件（如果完成了 bonus，提交两个脚本文件），截止日期 2022 年 3 月 19 日 23:59:59，注意在文件开头写上姓名学号。

4 注意事项

1. 确保补全的脚本能在 Unity 中运行。
2. BVH 文件中 channels 顺序不一定是 XYZ，注意考虑全面。