场景一：

摄像机对准空座位，背景为白色；

测试人员A移动到座位上，摄像机聚焦其脸；

闪屏，模拟拍照效果；

场景二：

上述界面渐变定格为一张照片，逐渐出现人脸分析数据；

场景三：

衔接/转场：

1. 分析数据界面（A）调整，挪到屏幕左侧；
2. 中间根据游戏捏脸数据协议出现data文件（B）；
3. 之间出现箭头，表示数据输入。

4、屏幕右侧出现游戏捏脸引擎模拟界面（C）；

5、之间出现箭头，表示数据输入。

场景四：

游戏捏脸过程（人工录制、去除鼠标）：

1. 用户打开导入工具，选择导入我们生成的data文件；
2. 界面暂停出现数据提取特效（单向箭头射向游戏中人物的五官）；
3. 展示游戏中捏脸数据变动，显示人脸变化；

4、结果生成。

步骤二的提取展示顺序待我天刀下载完试验下定

我这边会给出：

1. 拍摄场景一的基本过程： avi/rmvb
2. 场景二中人脸分析数据模拟结果：text

这部分我将参考我们能输出的结果以及剑网三的数据格式大概设定一些格式用来展示。

1. 场景三中A、B、C的图片资源：jpeg/png
2. 场景四录制的视频资源：avi

By pancheng