

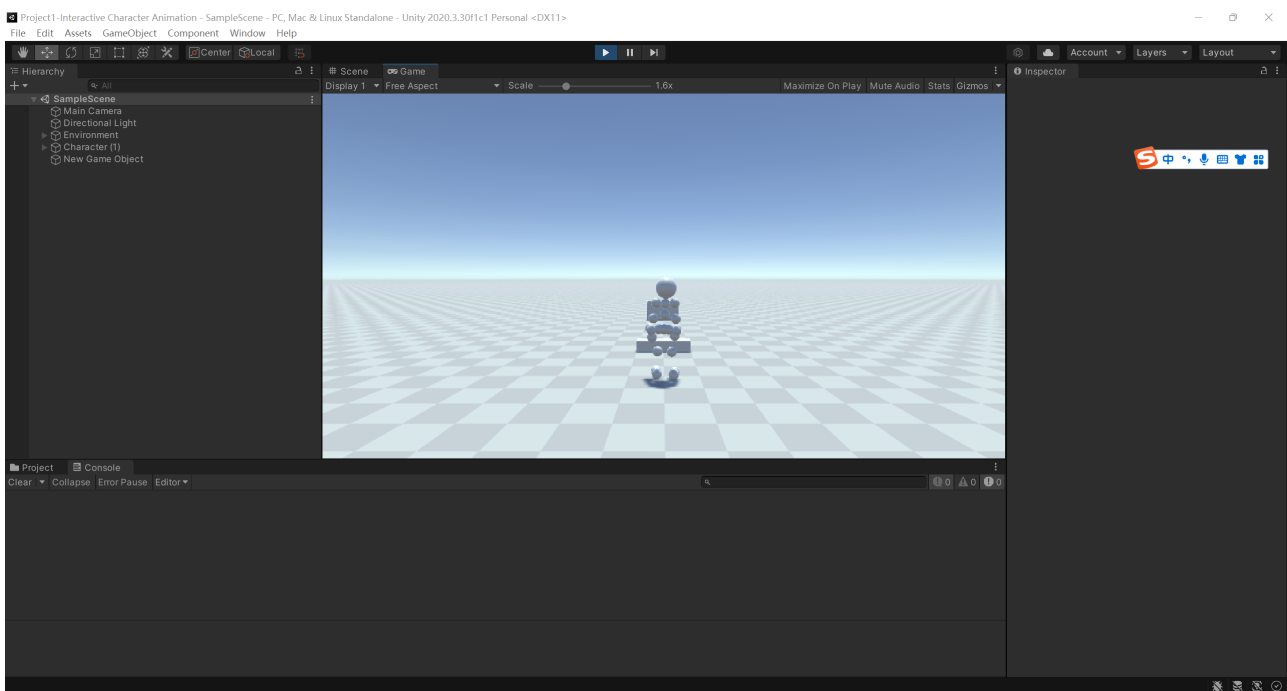
使用手册

谢悦 1900013055

解压该包，使用Unity 2020.3.30f1c1以上版本打开

控制人物方法

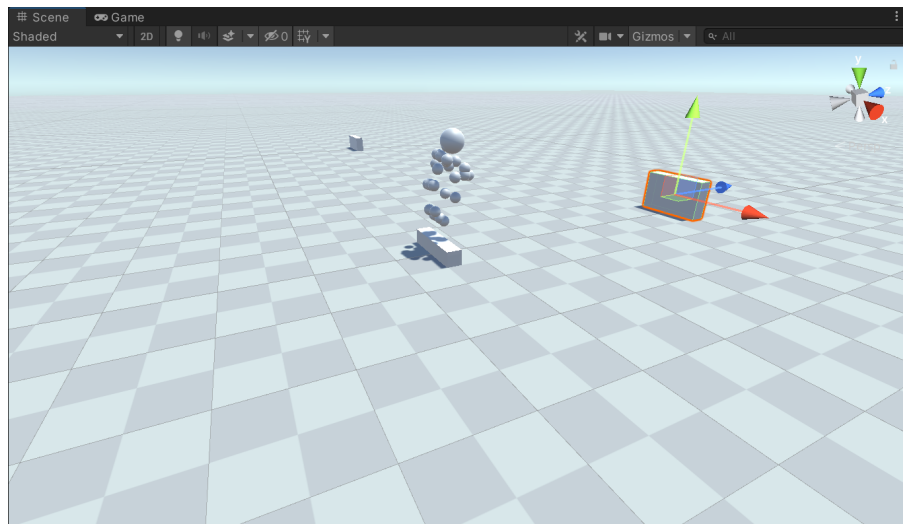
开始界面如下，



开始状态为静止。

一开始，首先点击O键，进入跨越障碍物模式。

人物向前走动，跳跃过障碍物。



之后可以按键使人物自行移动，

人物有五种运动模式：

按1键，人物停下当前动作，向前走半圈，
按2键，人物停下当前动作，倒退走半圈，
按3键，人物停下当前动作，小跑一圈，
按4键，人物停下当前动作，下腰，
按5键，人物停下当前动作，跳绳，
按S键，人物恢复静止状态。
各动作从按键开始反复循环，动作之间随意切换。

此外，为了保证人物前后左右移动，可以，
按Up键，人物停下当前动作，向前小跳，
按Down键，人物停下当前动作，向后小跳，
按Left键，人物停下当前动作，向左小跳，
按Right键，人物停下当前动作，向右小跳，

使用数据集清单

采用SFU数据集中Subject0005，0015和0018。

共有：

[0015_HopOverObstacle001.bvh](#)

[0018_Bridge001.bvh](#)

[0005_2FeetJump001.bvh](#)

[0005_BackwardsWalk001.bvh](#)

[0005_Jogging001.bvh](#)

[0005_JumpRope001.bvh](#)

[0005_SlowTrot001.bvh](#)

[0005_Stomping001.bvh](#)

[0005_Walking001.bvh](#)

代码

BVHLoader.cs 是操控人物运动的代码

BVH文件夹下，全是使用到的动作数据

主要有

static.bvh

Walking.bvh

BackwardsWalk.bvh

SlowTrot.bvh

Body.bvh

JumpRope.bvh

Obstacle.bvh

static8.bvh

up.bvh

down.bvh

left.bvh

right.bvh

等bvh文件