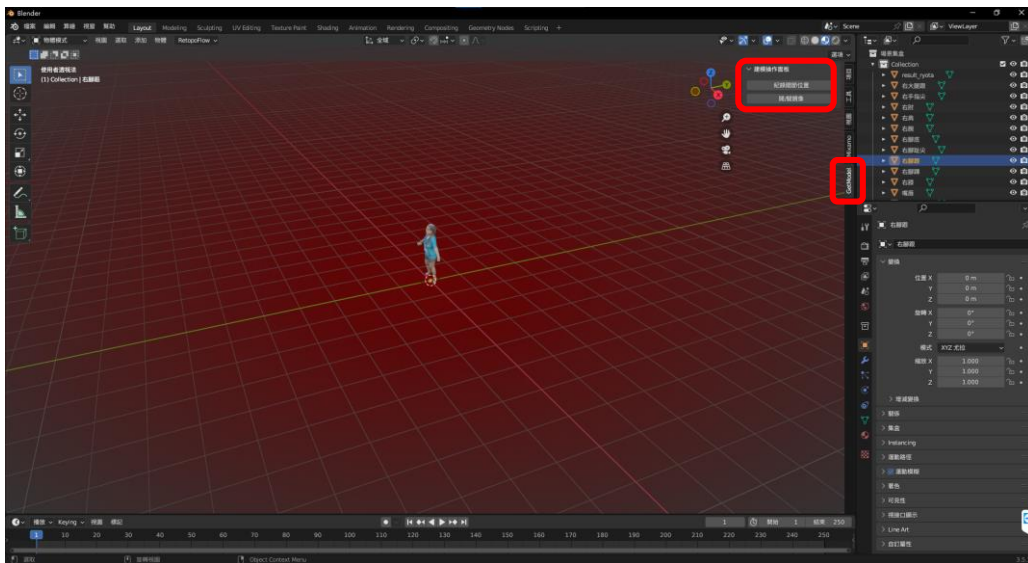


# GetModel 的骨架建立使用手冊

## 功能鍵說明：

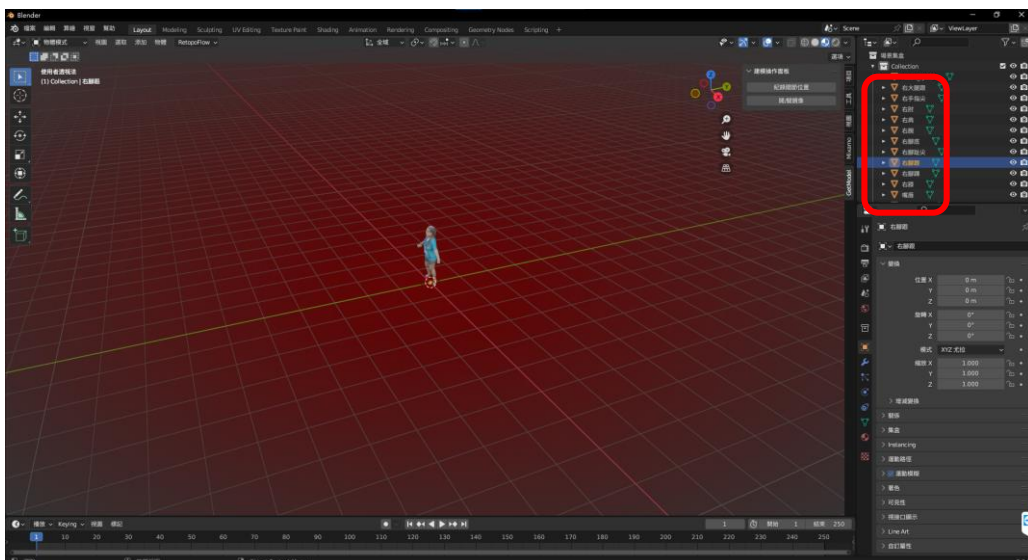
Blender 畫面中按下快捷鍵 N，右側會出現工具列，其中有標籤”GetModel”，這是我們自定義的功能鍵。

1. 開/關鏡像：開/關左右關節球鏡像(注意！是根據右半邊關節球位置給左半邊關節球鏡像)。
2. 紀錄關節位置：取得關節球所有位置並刪除。
3. 骨架對應：匯入骨架，並根據取得到的關節球位置調整骨架。
4. 蒙皮輸出：將模型與骨架蒙皮，並匯出成 people.fbx 檔。



## 畫面說明：

右側會看到有多個關節球，根據球體的名字移動到對應位置



## Blender 快捷鍵操作說明：

在移動關節球時，使用 Blender 快捷鍵會方便許多。

1. 中鍵按住→滑鼠滑動：轉動視窗
  2. 中鍵滾動→滑鼠滑動：縮放視窗
  3. Shift+中鍵按住→滑鼠滑動：視窗平移
  4. 點選物件→按一下 G/S/R→滑鼠滑動→滑鼠左鍵：物件位移/縮放/轉動
  5. 點選物件→按一下 G/S/R→再按 X/Y/Z→滑鼠滑動→滑鼠左鍵：物件在 X/Y/Z 軸上位移/縮放/轉動
  6. 點選物件→按一下 G/S/R→再按 Shift+X/Y/Z→滑鼠滑動→滑鼠左鍵：物件在 YZ/XZ/XY 平面上位移/縮放/轉動
- 4、5、6 操作若是在滑鼠滑動後接滑鼠右鍵可取消當前改動
7. 數字鍵 1：視窗轉到-Y 到 Y 的正上方，Ctrl+數字鍵 1 反之(Y 到-Y 的正上方)
  8. 數字鍵 3：視窗轉到 X 到-X 的正上方，Ctrl+數字鍵 3 反之(-X 到 X 的正上方)
  9. 數字鍵 7：視窗轉到 Z 到-Z 的正上方，Ctrl+數字鍵 7 反之(-Z 到 Z 的正上方)

## 步驟：

**Step1** 移動關節球位置，移動期間可以利用點擊”開/關鏡像”功能鍵來方便調整。

注意！對模型來說，右半邊是畫面上看到的左半邊，如圖示：



**Step2** 點擊”紀錄關節位置”功能鍵完成蒐集關節球位置資訊。

**Step3** 點擊”骨架對應”功能鍵完成添加及調整骨架。

**Step4** 點擊”蒙皮輸出”功能鍵完成輸出，材質烘培圖、people.fbx 將在資料夾 GetModel\BlenderBone\ModelOutput。

**Step5** 直接右上角關閉 Blender 畫面，無須儲存。