

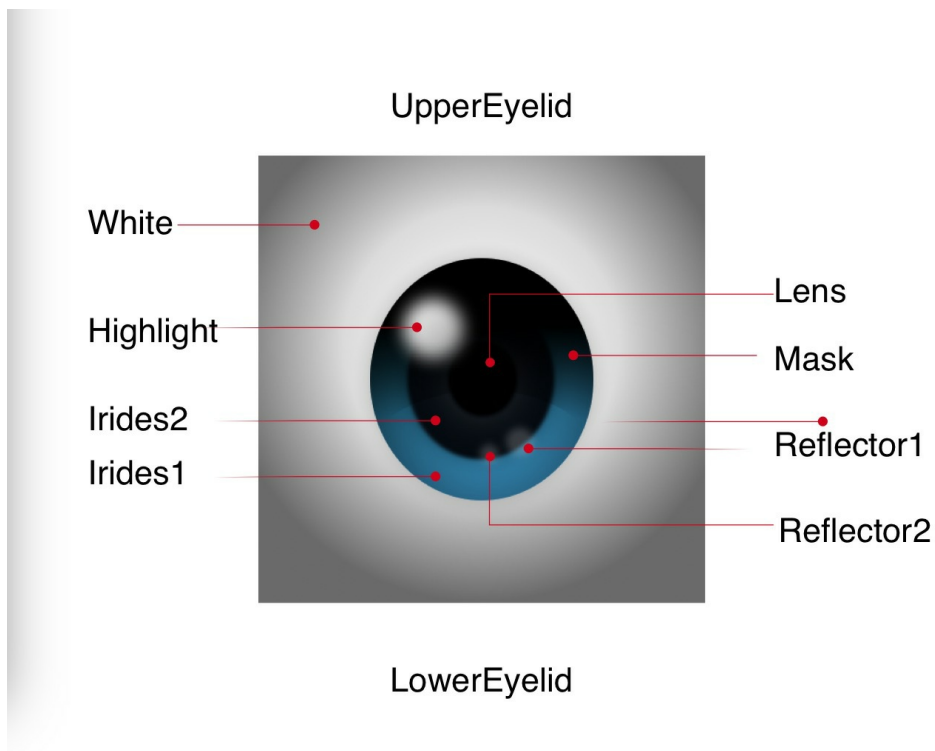
表情输出规范

修改历史

Version	Contributor	Date	Change Log
v1.0	彭钉	17/1/19	Mini表情格式
v1.1	彭钉	17/1/19	组件命令调整
v1.2	彭钉	18/02/02	眼睛组件图

一、表情帧率、尺寸、格式

- 尺寸：只支持240 x 240, 480 x 240, 如果左右眼一样，直接输出240 x 240; 如果左右眼不一样，输出480 x 240
- 帧率：480 x 240尺寸不超过25，240 x 240不超过40
- 支持gif, json两种表情文件格式
- 眼睛组件图



二、JSON表情

1、240 x 240规格

上眼皮

- 图形层，命名固定为"UpperEyelid"，不规则图形的控制点数须确保为6个，否则无法过渡

下眼皮

- 图形层，命名固定为"LowerEyelid"，不规则图形的控制点数须确保为6个，否则无法过渡

高光

- 图片层，命令固定为"Highlight"

反光1

- 图片层，命令固定为"Reflector1"

反光2

- 图片层，命令固定为"Reflector2"

遮罩

- 图片层，命令固定为"Mask"

晶状体

- 图片层，命名固定为"Lens"

虹膜1

- 图形层，命名固定为"Irides1"

虹膜2

- 图形层，命名固定为"Irides2"

眼白

- 图片层，命名固定为"White"

2、480 x 240规格

- 480 * 240 Json格式，图层命令同上

三、gif表情

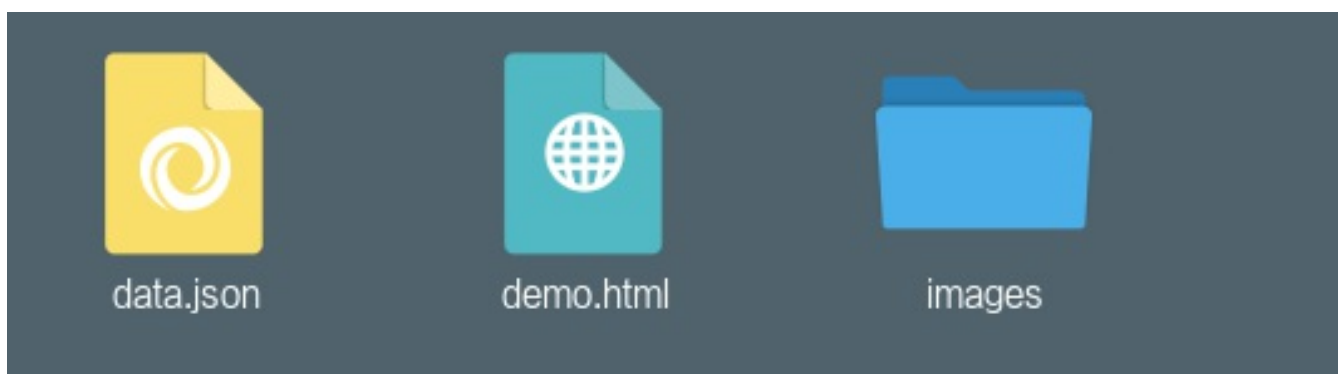
- 支持240 x 240, 480 x 240, 如果左右眼一样，直接输出240 x 240， 帧率不超过40; 如果左右眼不一样，输出480 x 240， 帧率不超过25

四、表情插入关键帧(过渡)约束

- 表情过渡：在前一个表情动画未做完时，表情服务又接到一个新的表情显示请求，才会进行表情过渡
- 如果前一个表情是gif表情，在出现表情过渡时，按设计给出的“过渡动画”处理
- Json表情支持的过渡效果：图层位置、颜色、透明度、缩放、旋转、形状等插值变换
- Json 表情起始位置须按眼睛正常态输出
- 两个240 x 240 JSON格式表情过渡：必须表情组件个数，名称，图层类型完全匹配，才会插入过渡帧
- 两个480 x 240 JSON格式表情过渡：必须表情组件个数，名称，图层类型完全匹配，才会插入过渡帧
- Json异型表情的过渡：异型表情由于其组件复杂，在切换过渡时，只会让异型表情恢复到初始位置。

五、JSON格式 异型表情图片资源命令规范

- JSON动画从AE导出时，对图片资源默认按照下图存放：



- 其中images目录存放了该动画用到的图片资源，并且.json文件配置了图片资源的相对路径（"u": "images/"）：

```
"assets": [  
  {  
    "id": "image_0",  
    "w": 42,  
    "h": 42,  
    "u": "images/",  
    "p": "img_0.png"  
  },  
]
```

- 表情导入机器人时，由于机器人中images文件夹作为公共的JSON表情资源存放目录，异型表情图片资源不允许放在该文件夹下，需要一个独立的资源文件夹，并修改.json文件中key("u")对应的value