



www.dimocap.com

使用说明 授权注册



运行 AGI Mocap 软件 Ctrl+V 粘贴机器码,发给 DiMocap 迪迈 软件商得到授权文件放到软件根目录,再重新运行软件。

名称	修改日期	类型	大小
AGI Mocap_Data	2024-06-07 13:02	文件夹	
疠 AGI Mocap.exe	2024-06-07 12:49	应用程序	651 KB
🚳 baselib.dll	2024-06-07 12:49	应用程序扩展	410 KB
尉 dimocap.dat	2024-05-16 16:55	DAT - MPEG 电	13 KB
🗟 GameAssembly.dll	2024-06-07 12:51	应用程序扩展	44,197 KB
OnityCrashHandler64.exe	2024-06-07 12:49	应用程序	1,088 KB
🚳 UnityPlayer.dll	2024-06-07 12:49	应用程序扩展	30,239 KB

正式版没弹出机器码,则需要"安装运行库 vcredist2012_x64" 运行后 window 窗□模式可 Alt+Enter 键切换全屏与取消全屏。 (视图控制:鼠标滑轮可放大、缩小,中建移动,右键旋转)

快捷键:Q隐藏菜单,H隐藏模型,P暂停,A脚滑矫正,W 脚高优化,S自动加稳,捕捉中可按需随时切换开启与关闭。

快速开始

一、打开视频,或选择摄像头。建议打开画面镜头固定能看见全身的真人视频。摄像头建议放到人体一半的高度,保持平视,没有上下倾角。



二、点击**录制动作**,视频开预处理录制的话,要先等待预处 理完才能点击录制动作。



三、录制完弹出保存动作,保存类型:下拉框选择需要导出的 vmd、3ds.bvh、c4d.bvh、bvh 等动作类型,选位置保存。 (FBX 格式可先在 C4D 或 3dsMax 导入 BVH,再导出 FBX)



视频教程: <u>https://www.bilibili.com/video/BV1ER9XYsEMb</u>



1、 打开视频: 打开画面镜头固定能看见全身的真人视频。

- 2、 选择摄像头:点击下拉框选择你需要用的摄像头捕捉, 摄像头放在桌面高度,需平视没有俯角或仰角,能看见 全身包括头脚,推荐罗技 C930c或 C1000e 广角摄像头。
- 3、 手指识别:同时捕捉手指。表情识别:同时捕捉面部。
- 4、 录制动作:兼容 3dsMax,导出 3ds.bvh 支持 Bip 骨骼!
 兼容 Mixamo,导出 c4d.bvh 支持 C4D 使用或转换 FBX。
 通用 BVH,给 Blender、iClone等使用。MMD 格式是 VMD。
 (FBX 格式可先在 C4D 或 3dsMax 导入 BVH,再导出 FBX)
- 5、 预处理录制:短视频建议开启,捕捉第一遍会预处理, 处理完第二次播放才可以录制动作,使结果更加稳定顺畅!(如果录制动作速度与视频的帧数差异大可关掉)
- 6、半身模式:看不到脚时推荐开启。镜像:动作左右调换。
- 7、 同步录制: 勾选则视频自动从头到尾完整录制动作, 不

勾选则从视频的当前位置开始录制,作为选择段落。

- 8、 灵敏优先:开启更加灵敏无延迟,关闭则稳定无抖动。
- 9、加速识别:电脑显卡不够快,或要长时间捕捉,或开启 手指、表情识别变慢时可开启。(需要精度优先则关闭)
- **10、脚高优化**:踩地建议开启,让脚稳不穿地,不上下浮动。 (某些不是踩地动作脚部不正确或需动作更灵敏则关闭)
- 11、 脚滑矫正:矫正脚左右滑步。(如果快动作脚卡顿则关)
- 12、踩踏固定:视频运镜或脚左右或前后滑步时开启,结合 脚滑矫正让脚踩地板更稳!(偏离视频位置过大则关闭) 脚高固定:矫正脚浮空飞不着地。(要跳跃动作则关闭)
- 13、 稳定优先:个别视频乱动开稳定优先,翻转开稳定加强!
- 14、平滑度: 值越小动作越灵敏但稍抖动, 值越大动作越平 滑无抖动但动作会稍延迟(捕慢动作调大, 快动作调小)。
 连接 3D 软件:
- 3ds Max:开启可连接 3ds max 插件实时捕捉即时显示!
 请参照后面: "3DS MAX 实时捕捉"这一节步骤使用。
- Blender:开启可连接 Blender 实时捕捉即时显示! 请参照后面: "Blender 实时捕捉"这一节步骤使用。
- 3、 UE: 开启可连接 UE 实时捕捉即时显示!(开发版 请参照: "使用说明 UE 连接.pdf")
- 4、 Unity: 开启可连接 Unity 实时捕捉即时显示!
 (开发版 请参照"Unity 开发包.rar"里的"开发说明.txt")

Blender 导入通用 BVH

在 Blender 导入软件录制的 BVH 动作,使用 Auto-Rig Pro 插件可自动骨骼重定向动作到你绑定的模型!展开 Remap,指定 Source 源骨骼 mocap,再指定 Target 目标骨骼 rig,点 Auto Scale 缩放,点 Build Bones List,列表选 Hips 勾选 Set as Root, 再点 Rendefine-圈选源骨骼的整条手与大小腿-Copy Selected 复制初始骨骼旋转-应用,再点 Re-Target 重定向,确定即可!



视频教程: https://www.bilibili.com/video/BV1kG411u76W (如果是用 Auto-Rig Pro 插件绑定的模型,只需看视频头尾, 不用看手动输入骨骼部分,我们软件的 BVH 已经支持自动匹 配 Auto-Rig Pro 绑定生成的骨骼)

iClone 导入通用 BVH

拖 BVH 动作文件到 iClone 角色上面放开, 弹出警告点 OK, 弹出对话框, Motion Profile 配置文件, 选择软件目录下的" 实例\iClone_AGI_Mocap.3dxProfile"文件, 点 Convert All 即可!

	Motion Import S	ettings 🔗 🛞
	Motion Profile:	
	IClone_AGI_Mocap	- F
	Motion T-Pose (Optional):	
		["
Ple	as Motion Folder:	
	uments\Reallusion\Reallusion Custom\A	nimation\Motion\External Motion
	Select Root Bone	
	Auto-generate to perform list.	
	ConvertAll	Cancel

3dsMax 导入兼容 BVH

在 3ds Max 新建 Bped 选取骨骼-运动面板-运动捕捉-加载动作 捕捉文件,选 bvh 可导入动捕录制的 3ds.bvh 动作。导入后 保存 bip 格式,再导入 bip 格式到绑定的模型,体型更匹配!



视频教程: <u>https://www.bilibili.com/video/BV1ER9XYsEMb</u>

C4D 导入兼容 BVH

拖 c4d.bvh 动作文件到 C4D 窗口放开, 弹出点确定即可导入。 (该动作兼容 Mixamo 包含 Tpose, 可导出 fbx 到其他 3D 软件)



视频教程: <u>https://www.bilibili.com/video/BV1oU4y1c7xS</u> (C4D 模型匹配动作只需看视频后半部分,不用看手动更改骨 骼名称部分,我们软件的 BVH 已经支持自动匹配 C4D 的标准)

MMD 导入 VMD 动作

1、先在 MMD 模型操作--载入模型,选择该模型。



2、文件--载入动作数据文件,选择 VMD 动作文件导入。



(也可以直接拖入模型、拖入 VMD 动作到 MMD 窗口打开)

Blender 实时捕捉

先安装 VMC4B 与 VRM_Addon_for_Blender 插件。 一、导入 VRM 模型,拖拉 Armature 到 VMC4B 骨架,即可一 键重定向全身包括手指表情,打开 AGI Mocap 连接 3D 软件:

选择 VMC,也可勾选手指与表情,点"连接"实时捕捉!



二、导入其它模型,将骨骼拉入到 VMC4B 骨架,展开 Bind 对应名称输入每个骨骼关节,保存文件,再"连接"捕捉即可。



iClone 实时捕捉

一.将 iClone 插件的 DiMocap 目录复制到 iClone8 安装目录的插件目录中:\iClone 8\Bin64\OpenPlugin。正确安装后,您将可以在 iClone 的插件中看到 DiMocap->AGI Mocap 插件。



二.运行 AGI Mocap 动捕软件后,连接 3D 软件:选择 iClone, 也可勾选手指与表情,开始捕捉。在 iClone 中添加人物后, 点击插件中的 Connect 连接,再点 Start 按钮可实时联动。 将 Preview 预览,改为 Record,则可以将动作实时录制下来!

(更换模型人物, 需关闭插件重新打开才生效)

VAM 实时捕捉

一.将 VAM 插件的 AGIMocap.MarkerlessMoCap.4.var 复制到VAM 安装目录的插件 AddonPackages 目录里。

二.按照下图 12345 箭头顺序,开启一或多个插件相关的选项



三.打开 VAM 模型后,按照下图 123456 箭头顺序,添加插件。

选择文件添加插件, 依次选择 VAM 安装目录下的:

AddonPackages\AGIMocap.MarkerlessMoCap.4.var\Custom\Scripts\AGIMocap\Mark erlessMoCap.cslist



四.接着点 Open Custom UI 按钮显示插件。

Select File	Reload	Clear	Remove
plugin#1	AGIMocap.MarkertessMcCap.47Cu	uslom/Scripts/AGIMocapiMarkade	saMcCap/MarkerlesaMoCap.calist
plugin#1_AGIMod	ap.MarkerlessMoCap		
✓ Enabled E	nter name	1	Open Custom UI

五.运行 AGI Mocap 动捕软件后,连接 3D 软件 拉到下面:选择 VAM,也可勾选手指与表情,开始捕捉。



六. 在 VAM 插件点 Connerct 按钮,模型即可实时联动!

3DS MAX 实时捕捉

复制 Max 插件

复制"插件\Max 对应版本\motion.dlc"到 3ds max 目录的 stdplugs 目录覆盖文件。(覆盖完需重启 3ds max 才生效)

一、复制:

] +DiMocap VR动作捕捉	^	名称		修改日期	类型	大小
퉬 DiMocapVR_Data		motion dlc		2010-05-15 22:40	DIC TH	205 KB
퉬 插件				2019-09-19 23.40	DIG XIF	200 KD
퉬 Max2010 32位						
🐌 Max2011 32位						
🐌 Max2013 32位						
🐌 Max2014 64位						
퉬 Max2015 64位						
Imax2016 64位						
]]。 Max2018 64⁄立						
]] Max2019 64位						
一						
) ▼ ↑ 퉬 ト 这台电脑 ト TEMP (D:)	Autodesk3dsMax2018 → 3ds Ma	ax 2018 →	stdplugs →		
📔 resources	^	名称	-	修改日期	类型	大小
퉬 Revit_converter		MorpherMXS.dlx		2017-02-28 13:08	DLX 文件	83 KB
퉬 sceneassets		motion.dlc		2019-05-15 23:40	DLC 文件	205 KB
퉬 SceneConverter		motionBlur.dlv		2017-02-28 13:04	DLV 文件	60 KB
la scenes		msmooth.dlm		2017-02-28 13:04	DLM 文件	343 KB
scripts		mtl.dlt		2017-02-28 13:06	DLT 文件	1,225 KB
Setup		mtlgen.dlt		2017-02-28 13:07	DLT 文件	225 KB
stdpluge		MultiOutputChannel.dlt		2017-02-28 13:04	DLT 文件	69 KB
Thomas		multiPassDOF.dlv		2017-02-28 13:03	DLV 文件	55 KB
inemes		multiPassMotionBlur.dlv		2017-02-28 13:07	DLV 文件	48 KB
UI In		MultiRes.dlm		2017-02-28 13:05	DLM 文件	243 KB

第一步、打开"实例\实例 CS(biped).max" 文件 (注:按顺序先打开AGI捕捉软件,连接3D软件:选3ds Max, 再打开实例文件, 重新录制需重新打开原始实例录制。) 🐌 +DiMocap VR动作捕捉 🔜 生成bip曲线.mse 2019-05-17 0:20 3dsMax encrypt... 3 KB 🐌 +DiMocap VR动作捕捉 2019-05-17 15:58 3dsMax scene file 3 实例CS(biped).max 276 KB 📗 DiMocapVR_Data

🔚 实例Maya_Bone_Setup.mb

🔚 实例Maya_HumanIK.mb

📷 实例Maya_HumanIK_Setup.mb 📗 实例 2015-11-09 13:15 Maya Binary File 89 KB 第二步、点击≥MAX 工具(右侧最后一个选项卡)-点"迪 迈 DiMocap 动作捕捉"按钮-点"测试"体验,或"录制"按

Maya Binary File

77 KB

745 KB

2015-11-09 13:27

2015-11-09 13:15 Maya Binary File

钮录制。停止: 请按 Esc 键. 或者鼠标右键!



📗 插件

(如果不会动的话重新打开原始实例文件再点测试即可,用非 实例需选 biped 骨骼运动面板退出体型模式及开启子动画)!

第三步、更改录制的时间长度:需同时更改 max 的时间配置"长度"帧,及"迪迈 DiMocap 动作捕捉"插件面板上的"输出"帧长度。预备:可填负数,如:-10 帧后再开始记录帧。

时间配置 ? 💌	
 帧速率 NTSC ○ 电影 ○ PAL ○ 自定义 FPS: 30 ♀ ○ 分:秒:TICK 	
播放 ▼ 仅活动视口 ▼ 循环 速度: ○ 1/4x ○ 1/2x ● 1x ○ 2x ○ 4x 方向: ◎ 向前 ○ 向后 ○ 往夏	□ 预备期间激活 采样数: 每帧: ◎ 1 ○ 2 □ 減少关键点
动画 开始时间: □ ◆ 长度: 300 ◆ 结束时间: 300 ◆ 帧数: 301 ◆	

第四步、导出 bip 动画之前, 在菜单栏选 MAXScript-运行脚本-选实例里"生成 bip 曲线.mse", 直到时间滚动条走完再导出 bip,确保文件可编辑及 bip 兼容任何版本的 3ds max! (注:如果导出 fbx 到 Maya 或 MotionBuild 使用, 无需生成 bip 曲线, 直接导出 fbx 到 Maya 打开实例导入即可)

MAXScript(M) PhysX 幕	卧(H)			
新建脚本(N) 打开脚本(O)				
运行脚本(R)				
→ → DiMocap VR动作捕捉	^ 名称 ^	修改日期	类型	大小
✓ ● +DiMocap VR动作捕捉	🔚 生成bip曲线.mse	2019-05-17 0:20	3dsMax encrypt	3 KB
DiMocapVR_Data	3 实例CS(biped).max	2019-05-17 15:58	3dsMax scene file	276 KB
> 🎍 插件	🞆 实例Maya_Bone_Setup.mb	2015-11-09 13:27	Maya Binary File	77 KB
🍌 实例	🖬 实例Maya_HumanIK.mb	2015-11-09 13:15	Maya Binary File	745 KB

第五步、导出动作捕捉文件,选择骨骼后可导出 bip 或 fbx 等动作文件格式

导出bip

+

+

导出fbx等格式



用实例骨骼绑定模型

1. 打开实例 CS(biped)再合并打开模型,选择场景里 Biped 骨骼后,点运动面板-点体型模式,进入体型模式。在体型模式可以调整模型或骨骼,旋转、缩放、移动到匹配骨骼。

* 🗖 🔜	◎ 🖵 🔊
Bip01 Head	
选择级别 :	
子对象	~
参数	轨迹
[+ 指定排	空制器 j
- Biped 应	ī用程序 ·
混合器	工作台
r Bip	ed
* ;	Z 🛣
🛛 🌬 🕳 🖥	a 3 s
+模式和显示 -	

3. 选择你的模型, 点修改器-蒙皮修改器-添加全选所有骨骼, 不包括隐藏骨骼, 即可完成模型的绑定。(你可以调整封套蒙皮的效果, 也可以细调蒙皮权重到理想状态)

(+ -4, 🖃 , ⁽¹)	6	选择骨骼		
	选择显示自定义			* 🛛 🖳 🔘 🖵 🥕
-	0003808	00>666		Body 1
	查找:	选择集:	·BBBB	修改器列表 🗸
	名称			
	Bip01			□ 可编辑网格 2
	Bip01 Pelvis			
	Bip01 Spine			
	Bip01 Spine1			
	Bip01 Spine3			
and the second s	> Bip01 Neck			-ตุโทยชาติเต
	Bip01 L Clavicle			
	Bip01 L UpperArm			1 7221#716# x
1 244	Bip01 L Forearm Bip01 L Used			□ 背面消隐顶点
	Bip01 L Hand			▶ 対互
	Bip01 R Clavicle			
	Bip01 R UpperArm			骨骼: 添加 移际
	> Bip01 R Forearm			3
	Bip01 R Hand			
	Bip01 R Finger0			
	Bip01 Head			
	Bip01 L Foot			
			▼ }	
			选择 4 取消	
			42/1	

4. 完成绑定后,选择场景里实例 Biped 骨骼,点运动面板-再次点体型模式,退出体型模式。(注意:一定要退出体型模式才能进行实时捕捉,退出体型模式后骨骼恢复之前的初始状态才是正确的)

* 🗖 🗛	◎ 🖵 🔊
Bip01 Head	
选择级别: 子对象	~
参数	轨迹
[+ 指定批 r - Biped 应	空制器 j 2月程序 j
混合器	工作台
- Bip	ed
*	2 1
	il ≂ 6

5. 点运动面板-关键帧工具-按下开启子动画 按钮已按下是开启。(注意:一定要退出 体型模式及开启子动画才能进行实时捕捉,退出体型模式及开启子动画后骨骼恢复之前 的初始状态才是正确的)

* 🛛 🗔	0 🖳 🥕
Bip01 R Forearm	1.
选择级别:	
丁州家	林油
変数	制型
[+ 弯曲	i i 接 j
[+ 复制/	沾贴 j
(+ 四元数)	j Euler
日本 扭曲 当	S. P. J.
· + 关键点	信息
- 关键帧	工具 ī
₩ 2	° ≪ № m ∠ Ľ

连接非实例骨骼实时捕捉

1.先打开一次 CS(biped)实例,再打开你的 Biped 骨骼或绑定好的模型,提示单位匹配选 第一个缩放文件对象,没提示则匹配不用选。

文件加载: 单位不匹配
文件单位比例与系统单位比例不匹配。
文件单位比例: 1 单位 = 1.0000 毫米
系统单位比例: 1 单位 = 1.0000 厘米
是否:先打开实例再打开绑定好的文件选这个
@ 按系统单位比例重缩放文件对象?
◎ 采用文件单位比例?
确定

2.连接实时捕捉请选择 Biped 骨骼在运动面板加载:"实例\实时捕捉链接文件.bip" 需勾 选加载列表控制器,打开提示过期点 OK 就行。

	6		打开		×
	历史记录: C:\Us	ers \Administrator \Docu	ments	¥	
	查找范围(I):	🌗 实例		- 6 🦻 🖻	
	名称	^		修改日期	类型
	」实时捕捉链	接文件.bip		2018-06-08 13:08	BIP文作
* 🛛 🖪 🎯 🖵 🥕					
Bip01 Pelvis	<				>
选择级别: 子对象	文件名(12):	实时捕捉链接文件.	bip		J#@
参数轨迹	文件类型①:	(*.BIP)			取消
+ 指定控制器 - Biped 应用程序 混合器 工作台 正作台 ペー Biped ペー Biped	- 一 加載 MAX 家 天	/ ■ / 将 /娘	 新构造 Biped 以匹配 最低起脚高度设置・ レ 加载列表控制器 ○ 開の1 ○ Pot ○ BipO1 ○ Pot 	文件) Z = 0 器 的 17 对象	
+模式和显示 ————————————————————————————————————			Bip01 Ro Bip01 Head01	Rot	

3.点"迪迈 DiMocap 动作捕捉"-轨迹-点"全部"按钮全勾选变红再打开软件测试或录制捕捉即可! (捕捉不动则必须退出体型模式及开启子动画)



(注:更改 Biped 骨骼体型高度(可选),设成 1:1 匹配你的实际身高。绑定好模型更改 Biped 高度: Biped 进入体型模式-蒙皮修改器-高级参数-取消勾选始终变形-更改 Biped 体型高度为 1.65m-再缩放模型高度到匹配 Biped 高度-勾选回始终变形-退出体型模式即可!)



(如无需实时捕捉模型,则捕捉好导出 BVH 打开,保存 bip 再导入到你的骨骼模型就行)

Maya 说明

按最上面的 附:1、先在 3ds max 导入 BVH 动作捕捉文件, 再导出 FBX 文件在 Maya

里导入。

用 Maya 打开"实例 Maya_Bone_Setup. mb"的骨骼直接绑定好你的模型,再导入 FBX 文件即可!

注意: Maya 导入 FBX 命名空间需选第三项。

导入	? 🗙
	▼ ◆ → ★ 🗳 🗐 🗉
	项
	✔ 保留引用
	加载设置 加载保存的引用加载状态 🔻
	▼ 名称空间选项
	✔ 使用名称空间
	:(root) O
	● 使用选定的名称空间作为父对象并添加新的名称空间(文件名)
	 ● 使用选定的名称空间作为父对象并添加新的名称空间字符串: ● 合并到洗完名称空间并重命名匹配的传入对象
	(and a second and a second and a second s

用于 HumanIK 骨骼:

如果用你已经绑定好的 Human IK 骨骼的话,打开你的 Human IK 骨骼模型,再导入"实例 Maya_Human IK_Setup.mb"(导入时命名空间需选第三项),源-选 Character 1,再导入 FBX 动作捕捉文件就行(命名选第三项)!



注: Maya 首选项-时间滑块-播放速度设为-其它-30 帧每秒速率,再播放。



数据平滑

1. 使用实例 CS(biped)录制动画后,在菜单栏选 MAXScript-运行脚本-选实例里"生成 bip 曲线. mse"。或者导入录制好的 BVH 动作捕捉数据。(动作不抖动,不用平滑)

MAXScript(M)	PhysX	帮助(H)
新建脚本(N)		
打开脚本(O)		
运行脚本(R).		

2. 打开"工作台"



3. 全选"全部"



4. 点开"控制器"-点列表第一个滑动滚动条到最下面按住 Shift 键选最后一个,全部 条目变黄色选中状态。



5. "过滤"-"选定部位"-"高级旋转平滑"-"调整平滑值"-"过滤"稍等完成即 可。



多尝试调平滑值,过滤后能有效去除抖动等。(同样按照以上步骤选择位置曲线-过滤: 位置平滑,进行位置平滑)



1. (捕捉完无需生成 bip 曲线,直接导出 fbx 文件)打开专业处理动作捕捉数据的 MotionBuilder 软件, File-Import 导入录制的 fbx 或 bvh 动作捕捉文件。

Import Files	
查找范围(I): 🚺	glut_MFC
BVHViewer Docu	iment (3)
2.BVH	输出.bvh

2.Edit-Select All 全选

Edit	Animation	Window	Settings	Layout
	Undo			Ctrl+Z
	Redo			Ctrl+Y
	Cut			Ctrl+X
	Сору			Ctrl+C
	Paste		Ctrl+V	
	Paste Special		Ctrl+B	
	Duplicate			
	Delete			Del
	Parent		P	
[Select All			

3. Nacigator-FCurves 选择 Rotation(Ld)旋转节点

Navigator						
Navigator Dopesheet FCurve	s	Story	Motion E	Blend	Animatio	n Trigger
Default (Type) 💙 🗟		Ghost :	Keep	Swap	Clear	Tangent
Group By Type V & Customize		400-				
▼ Translation K 2. 17 -2 A ● x K 2.57 A ● y K 17.05 A		200-			1	w* ^
		0-		*		
▼ Scaling (Ld) K 1. 1. 1. A ● x K 1.00 A	=	-200-				e /

4.Asset Browser-Filters 选择 Smooth 平滑

Asset Browser			
Pose Controls Pro	Filters	Asset Browser	
Selected Properties			
Set Start	Reset		
Set Stop	Reset		
Peak Removal Reinterpolate Resample Smooth Smooth Translation	A		

5. 调大 Width 平滑值,点 Accept 应用平滑即可。

Pose Controls	Properties	Filters	Asset Browser
Selected Proper	ties 🔻 🔻		
Set Start	Reset		
Set Stop	Reset		
	-		
Smo	oth]	
Width			
1	0]	
Preview	Reset]	
Accept	Cancel]	

多尝试调平滑值,过滤后能有效去除抖动等。(同样可以选择位置平滑)

6. Nacigator-Nacigator 展开选择 BVH: reference 节点, 右击 Delete 删除。

Navigator	
Navigator [Dopesheet FCurves Story Motion Blend Anima
Filters	
- Scene - BVH:r	eference All Models
+0	Duplicate
+ Audio	Detach All Assets
Const	Zero +
Group	Create Group From Selected Item(s)
+× Lights	Create Set From Selected Item(s)
+ Mater	Insert
+ Shade	Delete

7. File-Export 导出,选择最后那个轨道 Export 导出 fbx 或 bvh 动作捕捉文件。

Export	File	Start Time	End Time	Samples	Samp
		0	150	151	30 fps
	1_Take_001.bvh	0	150	151	30 fps
	1_export.bvh	0	299	300	30 fps
-			·		•
				Evenent	Canaal
				Export	Cancel

8. 可以到 3ds max 或其它 3D 软件导入处理完的 fbx 或 bvh 动作捕捉文件,支持多种三 维动画软件。(导出 fbx 导回 3ds max,先打开实例 CS(biped).max 再导,可以导进 Biped 骨骼)

捕捉数据处理

注: 使用实例 CS (biped)录制动画后,在菜单栏选 MAXScript-运行脚本-选实例里"生成 bip 曲线.mse"。或用 3ds max 导入录制好的 BVH 动作捕捉数据。

数据处理方式一(无损层处理)

1. Biped 骨骼的处理非常简易,运动面板-层-创建层。按下自动关键点,调整骨骼到理想状态即可,不影响捕捉层的帧调整前的状态有红线显示。



2. 调整完后, 点塌陷图标, 再导出 bip。

冊

数据处理方式二(帧处理)

选择关节,圈选要处理掉的帧,按 Delete 删除掉。在适中位置按下自动关键点,调整 骨骼到正确的位置生成一个关键帧即可。



数据处理方式三(摄影表)

1. 选择曲线编辑器,模式-摄影表。



2. 选择关节展开"变换",滑动鼠标中键放大摄影表。圈选理想的帧,按住 Shift 键移 动帧到邻帧覆盖掉不太理想的帧。适合快速批量处理动作。



3. 缩放帧,选择多个关节,多个帧,点缩放关键点图标进行缩放操作。可以将捕捉的快动作放大帧距成慢动作,也可以将捕捉的慢动作缩小帧距为快动作。



数据处理方式四(曲线处理)

选择曲线编辑器,观察关节的 XYZ 轴的曲线图,圈选要处理的关键点调整位置,窗口视 图实时观察调整结果。比较强大灵活,适合有经验的用户。



以上四种调整方式,请按需结合使用。

任何动作捕捉过程都会产生一些误差,为了更完美,后期进行修正处理,学名:数据清洗 Data cleaning。处理方式非常简单,并不用逐帧处理。