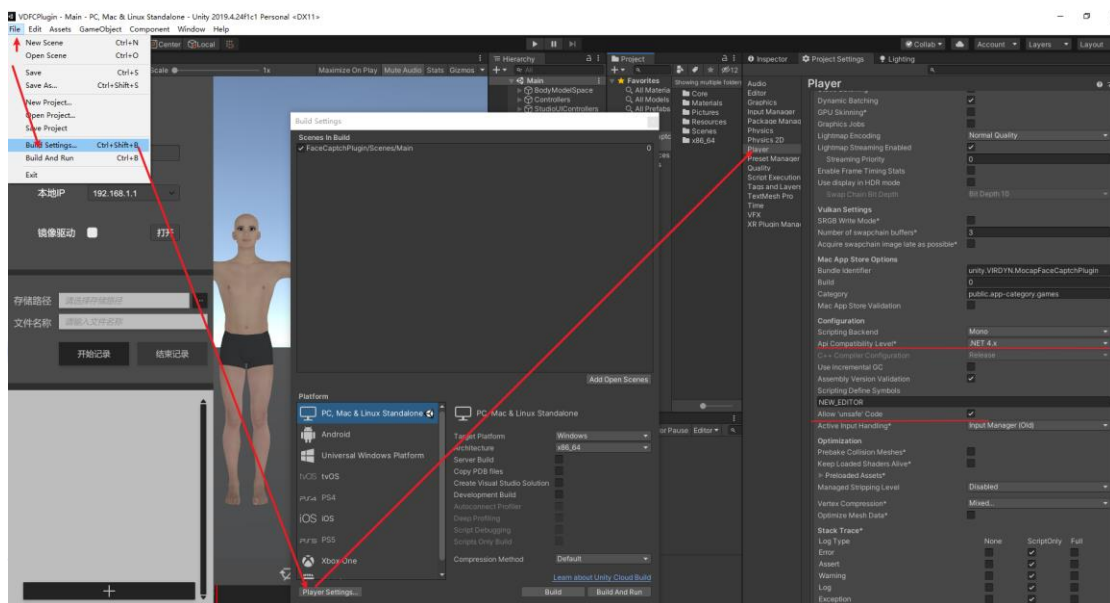


VDFCPlugin

Unity 版本要求：2019.4.24f1 +

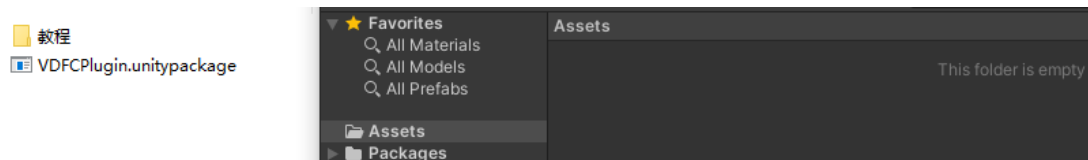
一、项目设置：

1. 打开 File->Build Settings->Player Settings，Player 设置栏下的 Other Settings 将 Api Compatibility Level 设置为：.NET 4.x，“unsafe”模式开启，如下图所示：



二、插件添加：

- 将 VDFCPlugin.unitypackage 拖动至 Assets 文件夹下，进行导入即可，如下图所示：



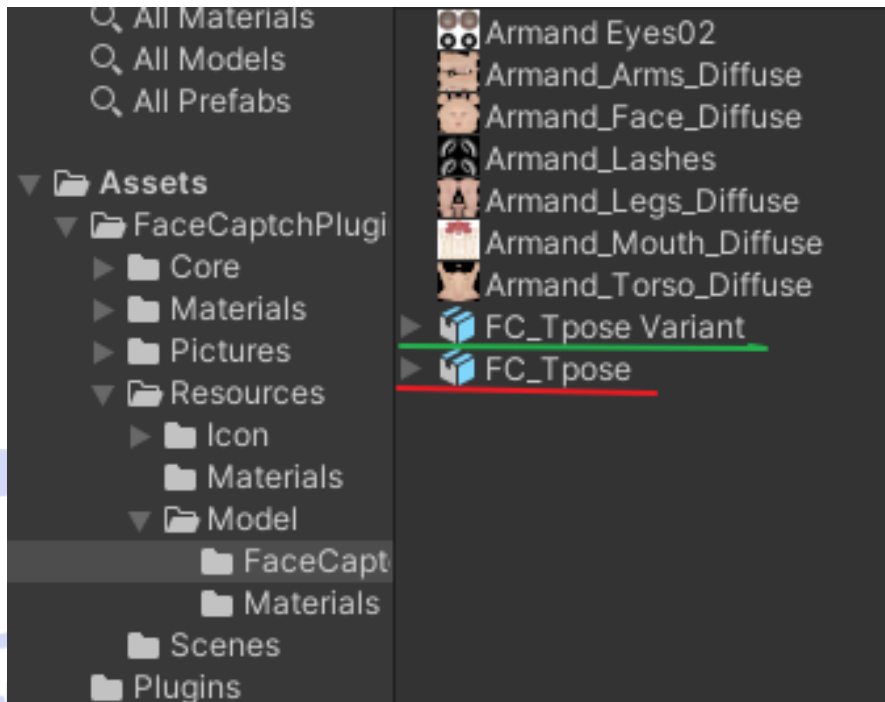
三、模型绑定：

1. 模型制作要求：

请按《[虚拟动力面捕模型要求.pdf](#)》进行制作

2. 模型导入:

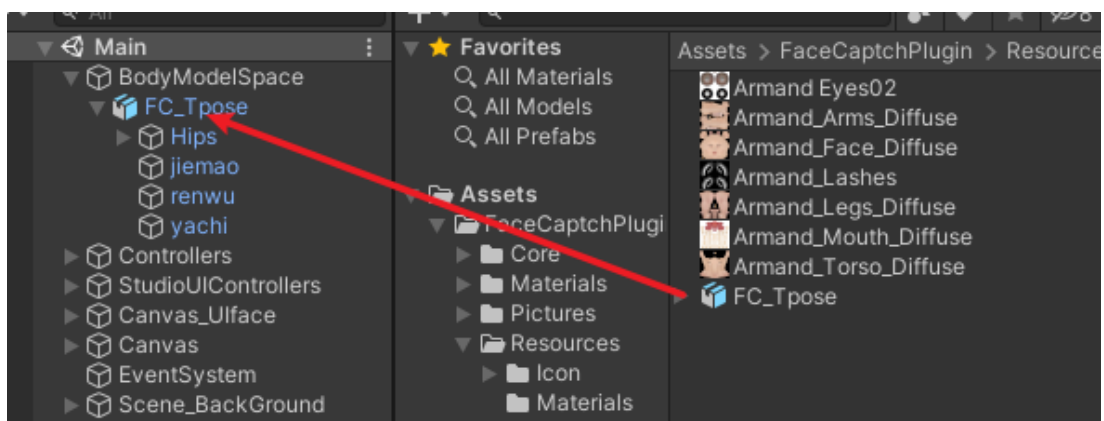
把按模型制作要求制作的模型直接导入至 **Assets** 文件夹下即可,如红线;若模型节点名称不规范,亦可按规范编辑好节点名称后保存成预制体留着后续使用,如绿线, **如下图所示:**



3. 模型更换:

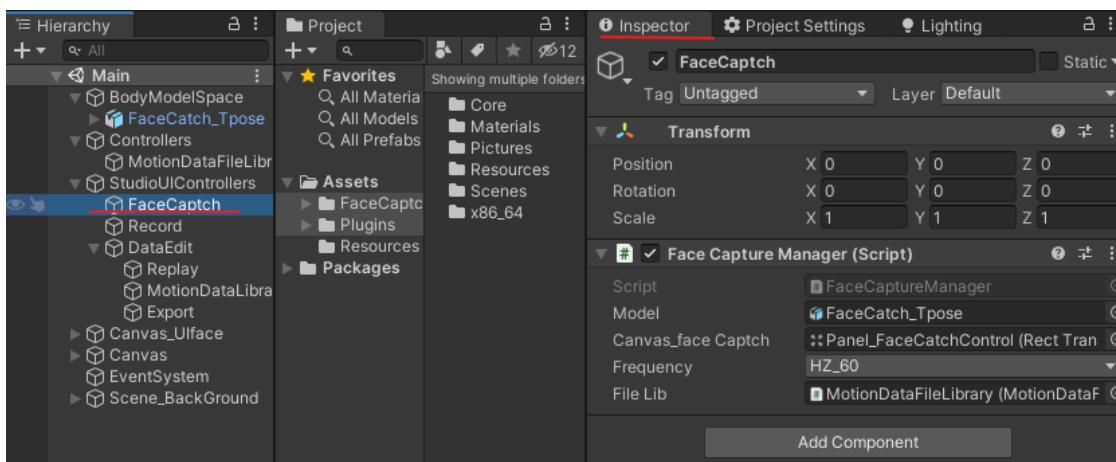
1) 新建模型:

将上一步添加的模型拖进 Hierarchy 面板中, **如下图所示:**

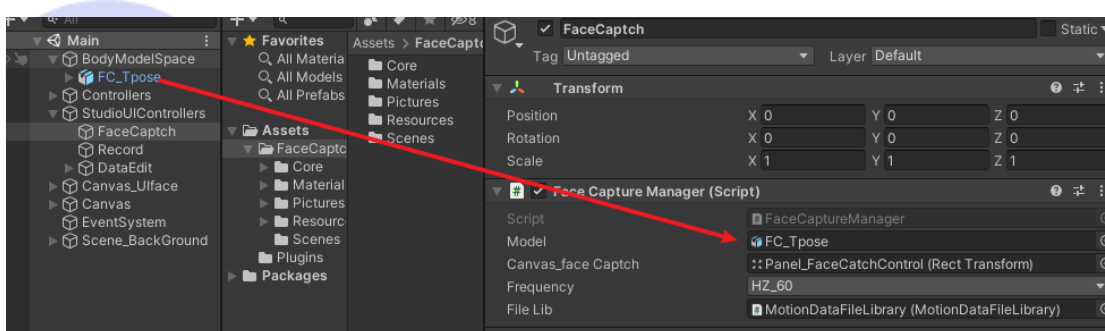


2) 绑定模型:

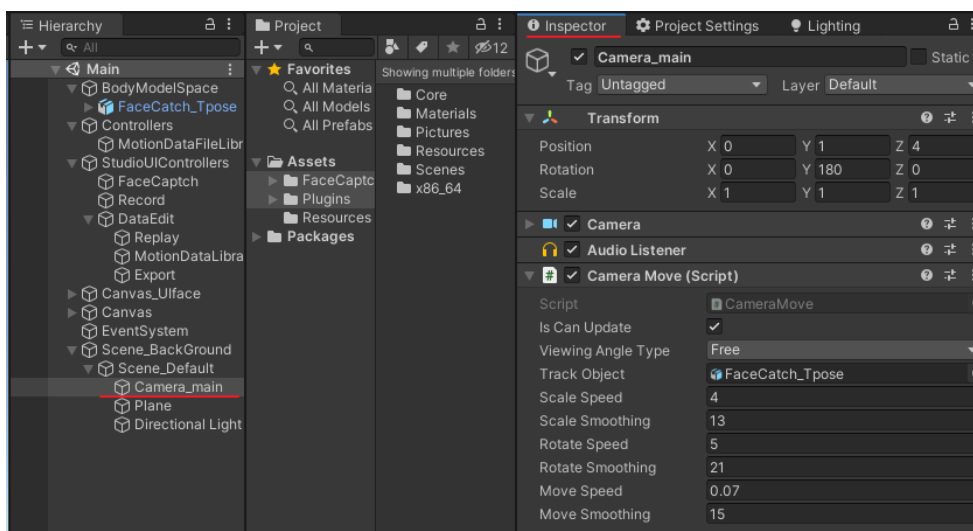
1) 选中场景中的 FaceCaptch 节点，并打开该节点的属性栏



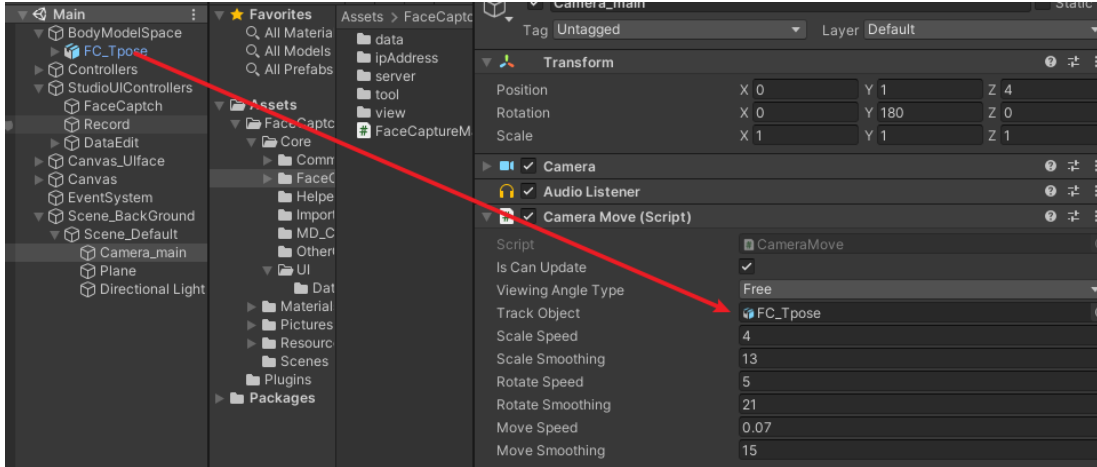
2) 把 FC_Tpose 拖到 FaceCaptureManager 的 Model 属性下，用于绑定面捕驱动模型



3) 选中场景中的 Camera_main 节点，并打开该节点的属性栏



- 4) 把FC_Tpose 拖到 CameraMove 的 Track Object 属性下，
用于绑定相机的观察对象



四、模型驱动：

1. 运行程序

2. 点击“打开”按钮，打开面捕数据接收端，如下图所示：

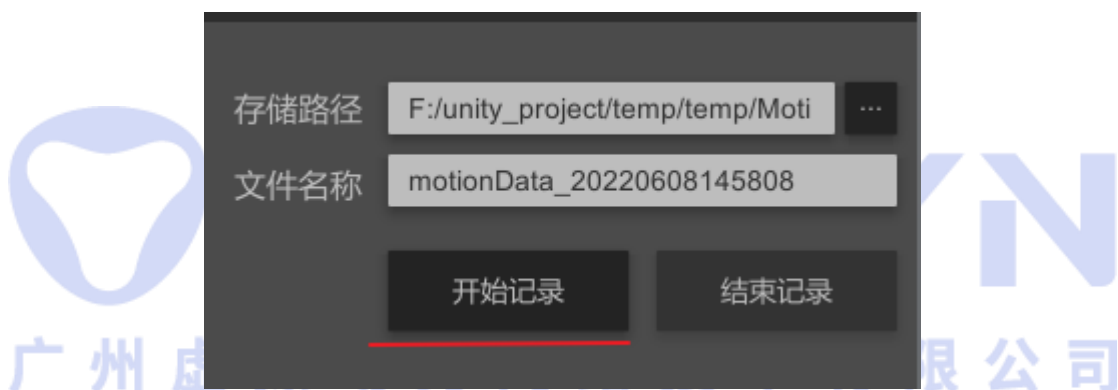


3. 打开 VDLiveFC，输入本地 IP 地址（需在同一局域网下），点击
连接即可驱动模型表情，如下图所示：



五、数据记录及回放

1. 运行模式下点击开始记录，软件将会记录当前面捕数据并最终生成 MD 数据文件，**如下图所示**

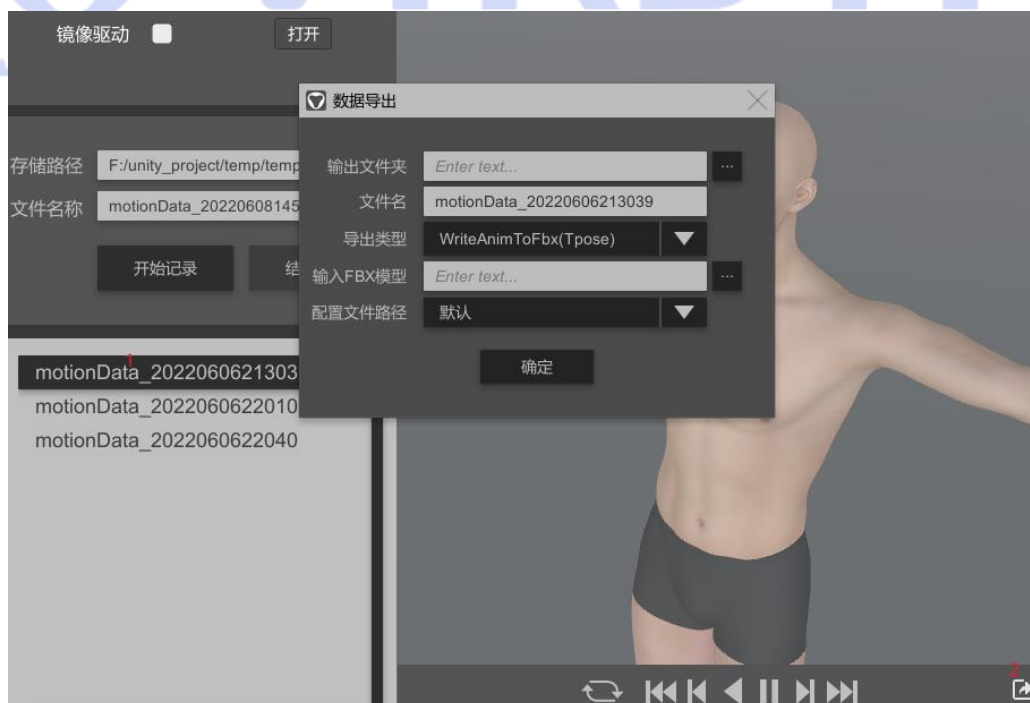


2. 结束记录后，选择添加一份 MD 文件，双击该 MD 文件将其加载到内存，点击播放按钮，该模型的面部属性将由 MD 数据驱动，**如下图所示：**

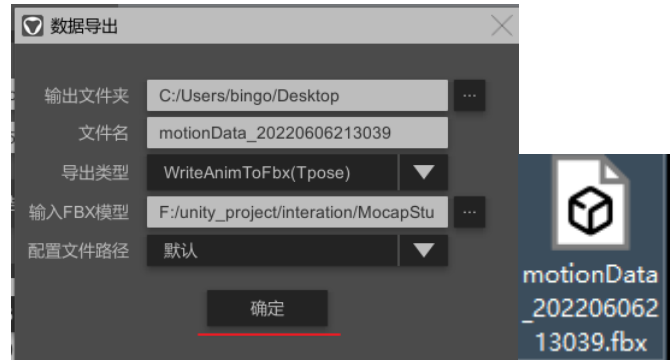


六、面捕数据导出到 FBX

1. 选择一份 MD 数据，并点击导出按钮，如下图所示：



2. 选择输出文件夹及文件名，选择需要输入的 fbx 模型，再点击确认，该面捕数据将会写入到该 fbx 模型上，如下图所示：



七、面捕算法库：

1. 名称：VDFaceOptimizer.DLL

作用：优化面捕数据

2. 名称：vdposi_offline.DLL

作用：MD 数据记录及解析

八、更多 API 详情参见：[Scripting API.chm](#)