



ООО «ПРОИНТСОФТ»

392000, г Тамбов, Советская ул, д. 194и, офис 303, помещ. 2

ИНН: 6800012694

ОГРН 1246800005132

Система создания скелетной анимации

Инструкция по развертыванию экземпляра ПО

Общие сведения

Документ содержит инструкцию по развертыванию экземпляра программного обеспечения «Система создания скелетной анимации», предназначенного для записи скелетных анимаций гуманоидных персонажей для их дальнейшего использования в соответствующих сферах (3Д мультипликация, кинематограф, компьютерные игры и т.д.).

Развертывание экземпляра ПО

Для развертывания экземпляра ПО необходимо получить от ООО «ПРОИНТСОФТ» набор файлов дистрибутива программы в виде архива.

1. Создайте рабочий каталог для установки экземпляра ПО с помощью функционала операционной системы Windows (Выбрать место установки, нажать ПКМ, кликнуть по “Создать папку”);
2. Перенести полученных архив в созданную папку;
3. Кликнуть ПКМ по архиву, нажать “Разархивировать”;
4. Подключить веб-камеру к свободному USB порту вашего ПК.
5. Запустить программу двойным кликом по файлу “CV Animation Recorder.exe”;

Первоначальная настройка экземпляра ПО для запуска создания анимации через видео файл

Для корректного функционирования ПО необходимо выполнить настройку через запущенный интерфейс.

1. Ввести логин и пароль полученный от ООО «ПРОИНТСОФТ» в соответствующие поля экрана авторизации (Рис. 1).
2. Открыть окно настроек, для этого необходимо нажать на кнопку «Настройки», расположенную в правом верхнем углу интерфейса приложения.
3. Во вкладке «Рекордер» (Рис. 2) в поле «Рефересный файл», с помощью кнопки «Выбрать файл», нужно выбрать файл 3D модели, который уже приложен к архиву - «Reference Model.fbx».
4. Далее необходимо перейти в вкладку настроек «Камера» (Рис. 3). и в поле «Тип источника» выбираем тип «Видео плеер».
5. Если есть необходимость видеть изображение видео, то во вкладке «Продвинутые» (Рис. 4), необходимо установить галочку в пункте «Показать веб камеру».
6. После чего закрываем окно настроек. Для этого нажимаем на красный крестик в правом верхнем углу окна;
7. Для начала работы приложения с камерой необходимо нажать на кнопку “Старт Мосар” (Рис. 5) и выбрать приложенный файл видео «video-test».
8. Если необходимо видеть, как работает распознавание 2D картинки, то можно нажать кнопку “Вкл. визуализацию” (Рис. 6);
9. Далее для начала записи анимации нажимаем кнопку “Начать запись” (Рис. 7)”.
10. Для завершения записи анимации необходимо повторно нажать кнопку записи.

11. После этого перед пользователем появится окно проводника Windows, в нем необходимо выбрать папку и название для сохраняемого файла анимации в формате .fbx (Рис. 8).
12. Нажимаем “Сохранить” и получаем результат работы приложения в виде файла модели с анимацией.

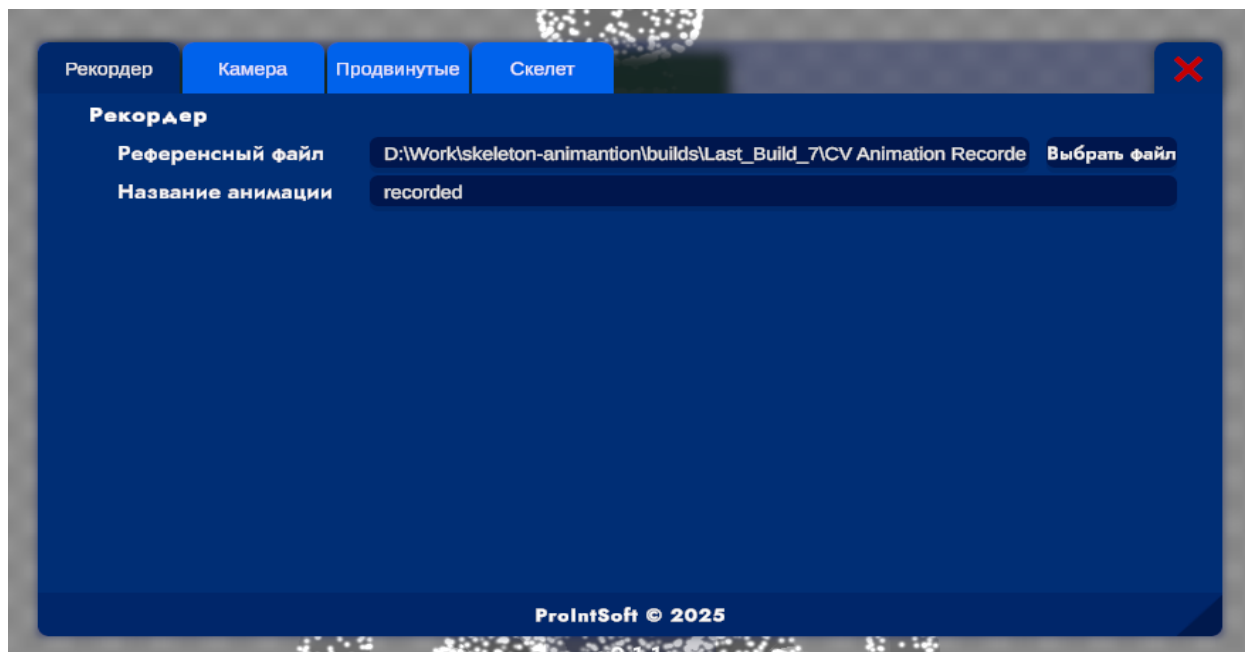


Рис. 1 - Экран авторизации

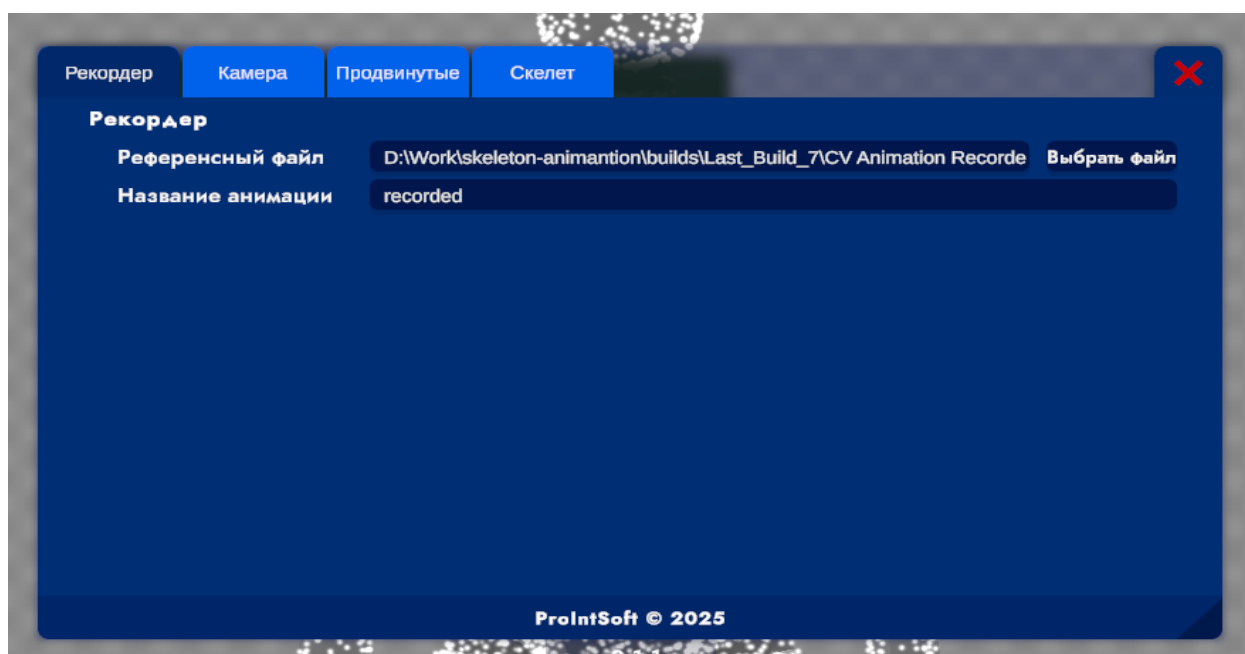


Рис. 2 - Вкладка настроек «Рекордер»

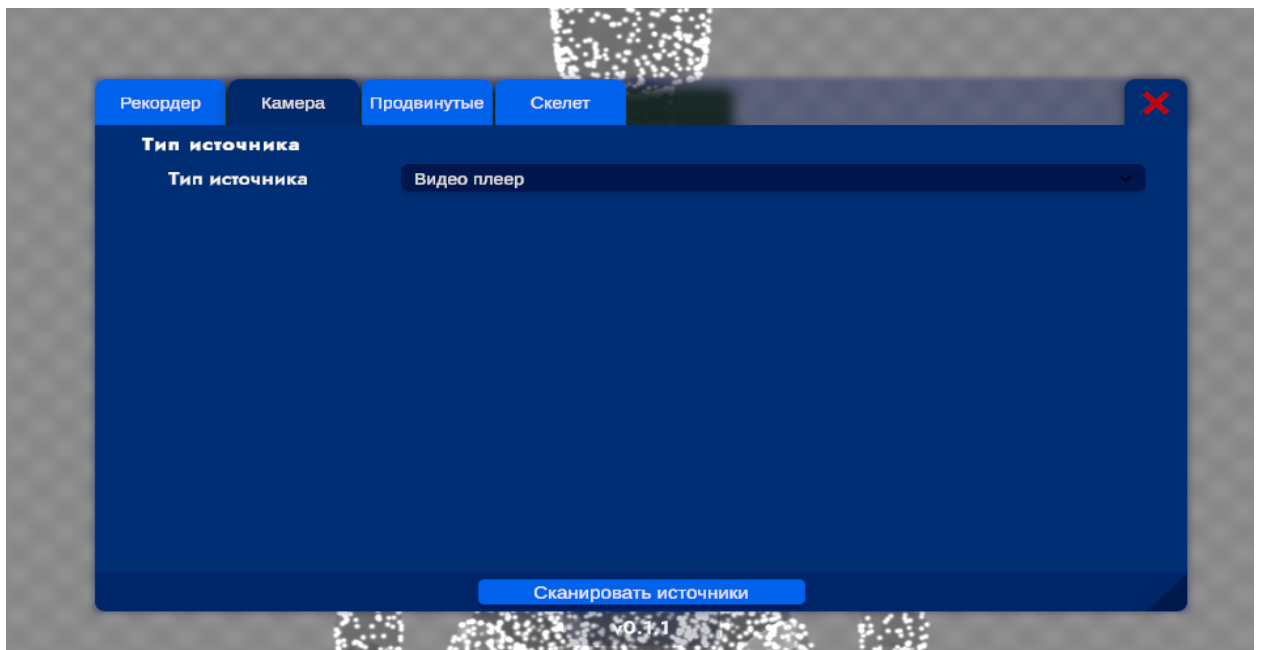


Рис. 3 - Вкладка настроек «Продвинутые»

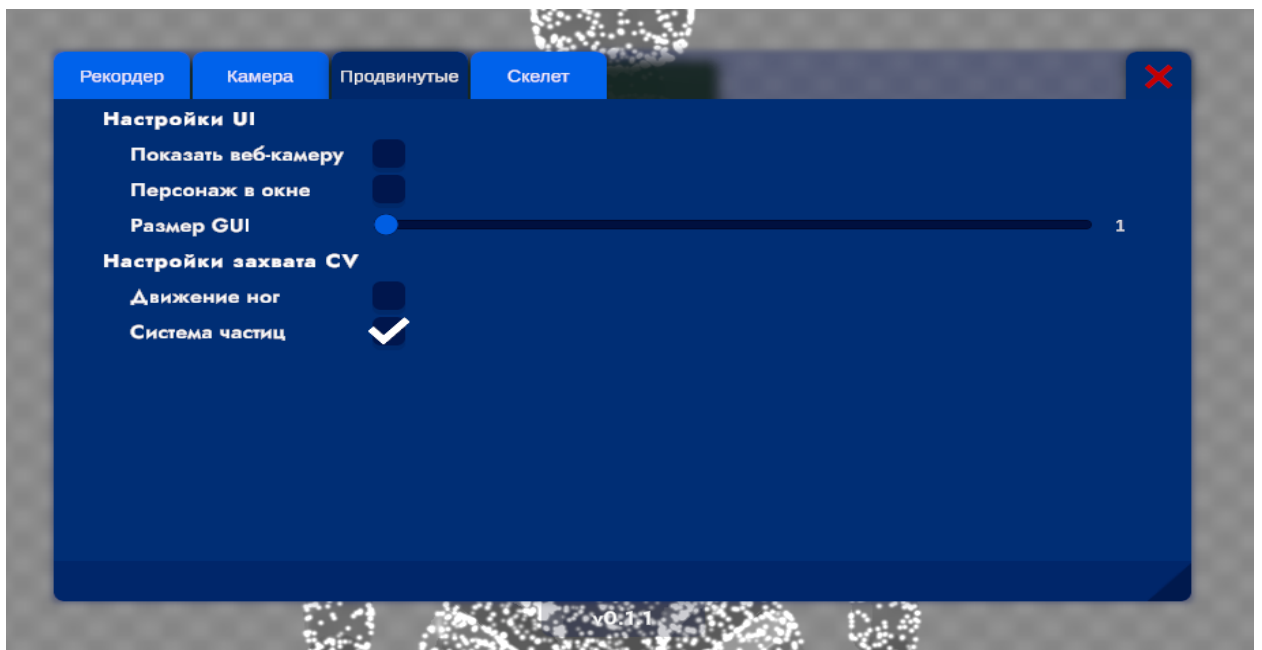


Рис. 4 - Вкладка настроек «Продвинутые»

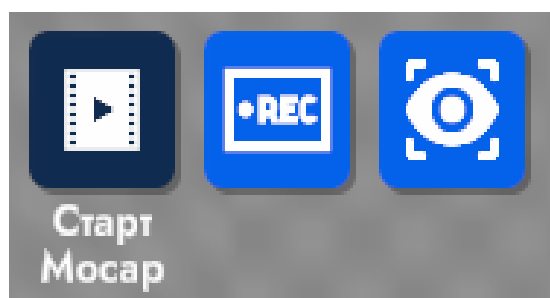


Рис. 5- Кнопка старта/стопа захвата движений

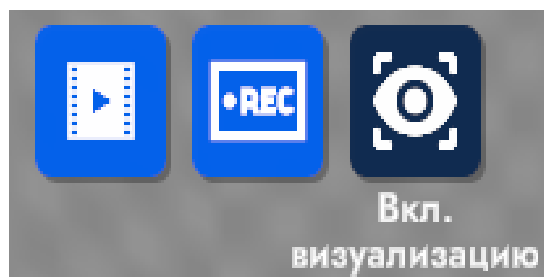


Рис. 6 - Кнопка вкл/выкл визуализации

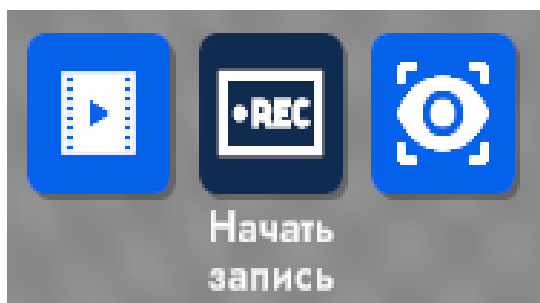


Рис. 7 - Кнопка старта/стопа записи анимаций

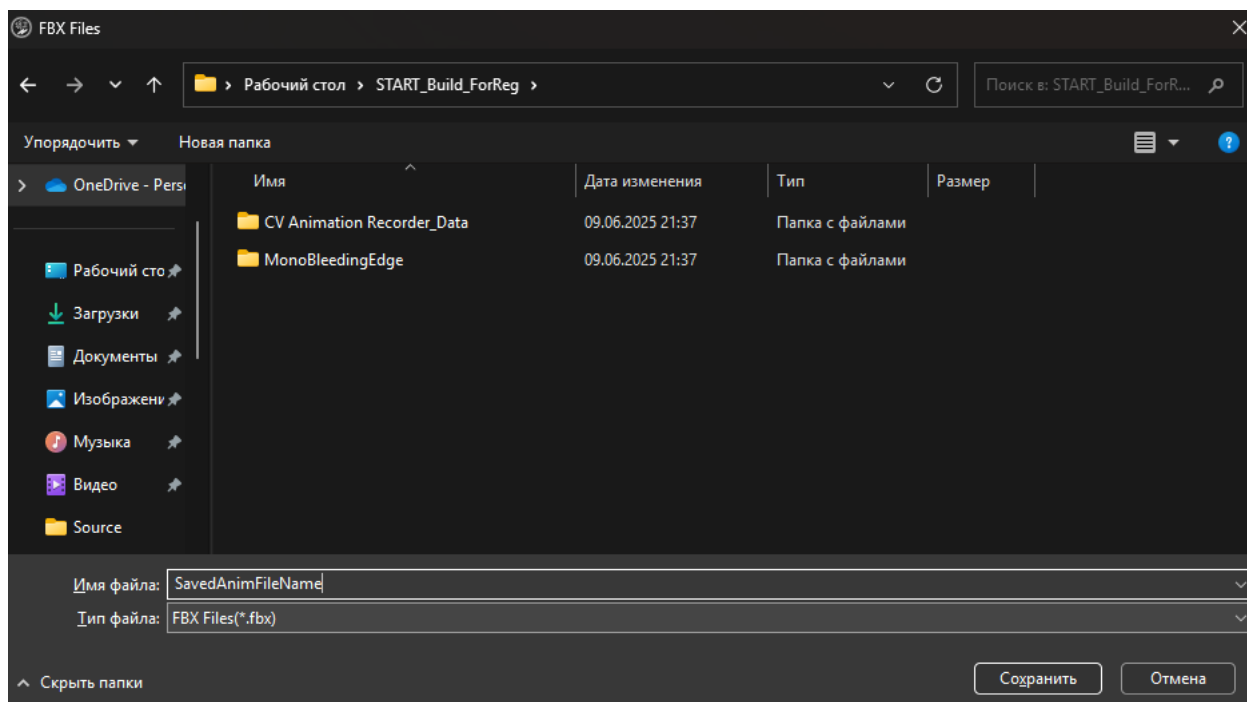


Рис. 8 - Окно сохранения анимационного файла

Первоначальная настройка экземпляра ПО для запуска создания анимации через камеру

Для корректного функционирования ПО необходимо выполнить настройку через запущенный интерфейс.

1. Ввести логин и пароль полученный от ООО «ПРОИНТСОФТ» в соответствующие поля экрана авторизации (Рис. 1).
2. Открыть окно настроек, для этого необходимо нажать на кнопку «Настройки», расположенную в правом верхнем углу интерфейса приложения.
3. Во вкладке «Рекордер» (Рис. 2) в поле «Рефересный файл», с помощью кнопки «Выбрать файл», нужно выбрать файл 3D модели, который уже приложен к архиву - «Reference Model.fbx».

4. Далее необходимо перейти в вкладку настроек «Камера» (Рис. 3). и в поле «Тип источника» выбираем тип «Веб камера».
5. После нажимаем кнопку «Сканировать источники» в нижней части меню настроек и в пункте «Источник» выбираем подключенное устройство камеры, также настраиваем разрешение при необходимости.
6. Если есть необходимость видеть изображение с камеры, то во вкладке «Продвинутые» (Рис. 4), необходимо установить галочку в пункте «Показать веб камеру».
7. После чего закрываем окно настроек. Для этого нажимаем на красный крестик в правом верхнем углу окна;
8. Для начала работы приложения с камерой необходимо нажать на кнопку “Старт Мосар” (Рис. 9) и выбрать приложенный файл видео «video-test».
9. Если необходимо видеть, как работает распознавание 2D картинки, то можно нажать кнопку “Вкл. визуализацию” (Рис. 10);
10. Далее для начала записи анимации нажимаем кнопку “Начать запись” (Рис. 11)”.- 11. Для завершения записи анимации необходимо повторно нажать кнопку записи.
- 12. После этого перед пользователем появится окно проводника Windows, в нем необходимо выбрать папку и название для сохраняемого файла анимации в формате .fbx (Рис. 8).
- 13. Нажимаем “Сохранить” и получаем результат работы приложения в виде файла модели с анимацией.



Рис. 9 - Кнопка старта/стопа захвата движений

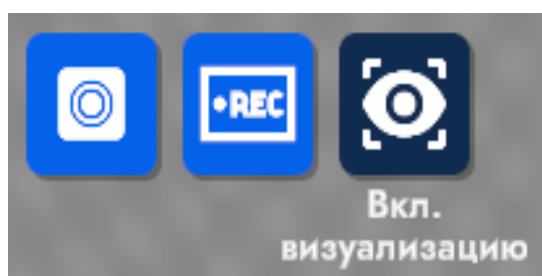


Рис. 10 - Кнопка вкл/выкл визуализации

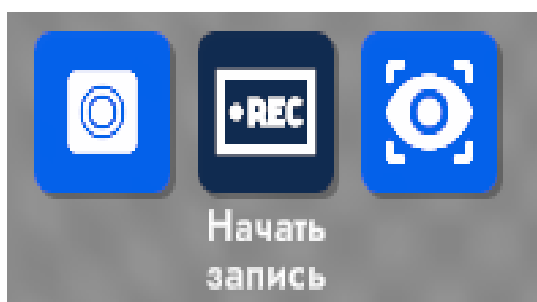


Рис. 11 - Кнопка старта/стопа записи анимаций