

# 目录

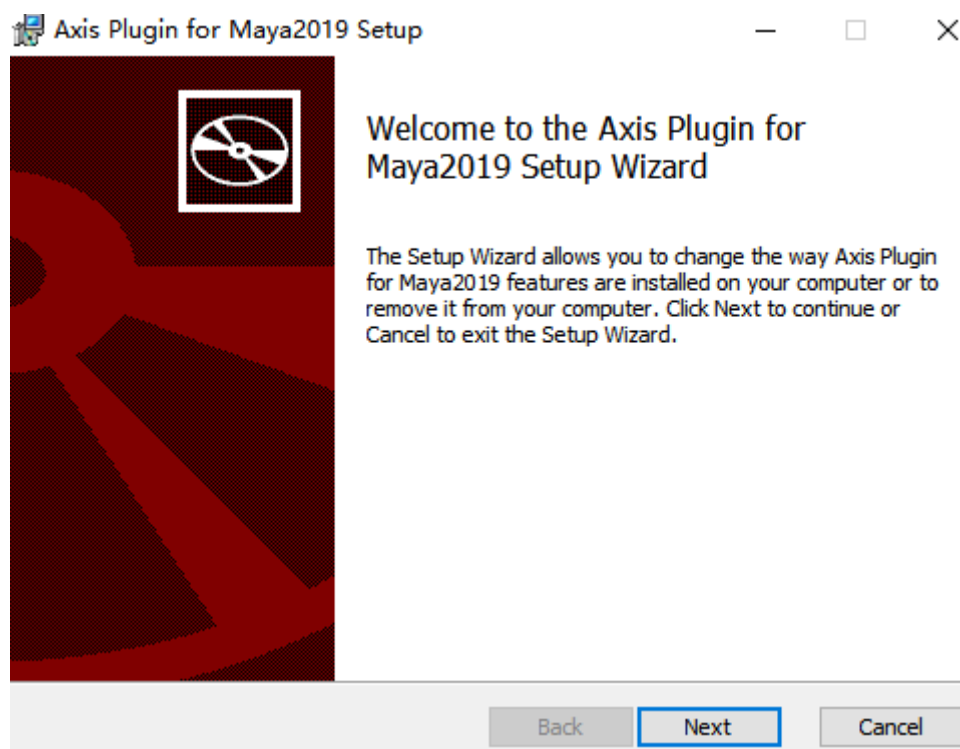
1.Maya 插件安装.....	2
1.1 安装 .....	2
2.Axis 设置 .....	5
2.1 Axis Neuron/Axis Neuron Pro 设置.....	5
2.2 Axis Studio 设置.....	6
3.Maya 设置 .....	8
3.1 加载插件 Neuron Mocap .....	8
3.2 设置 Neuron Mocap .....	9
3.2 驱动模型.....	10
4.关于 .....	16

## 1. Maya 插件安装

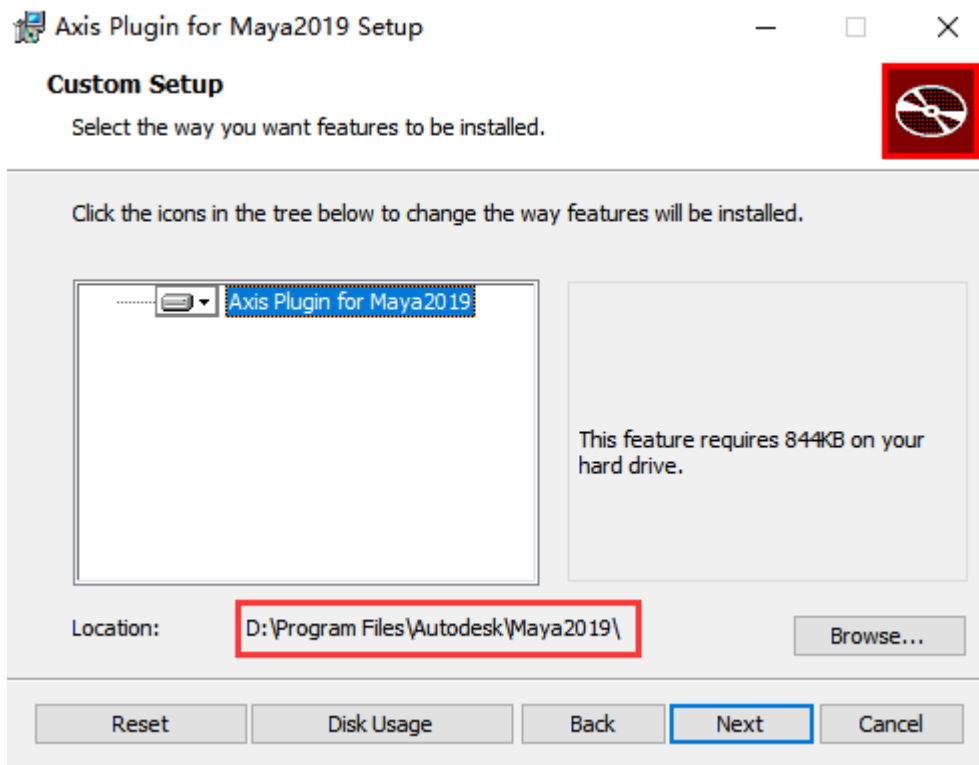
### 1.1 安装

按照安装向导一步一步安装即可。

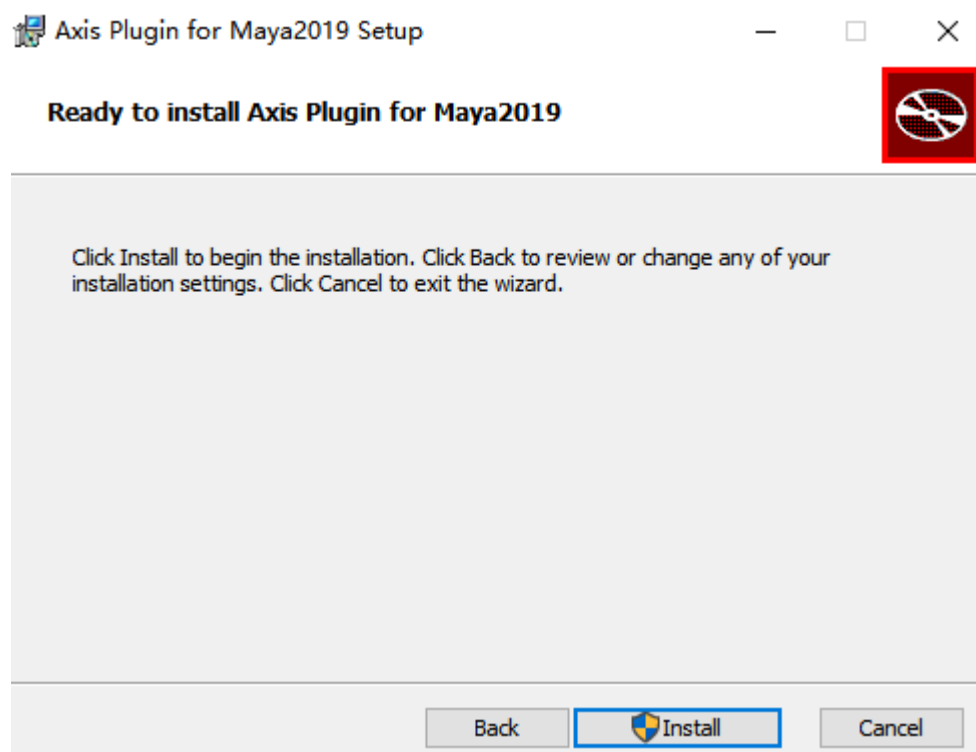
1. 双击运行 Axis\_Plugin\_for\_Maya2019\_x64\_2\_0\_0\_110.msi 安装程序，不同版本的 Maya 需要安装对应版本的动捕插件。
2. 点击【Run】
3. 点击【Next】



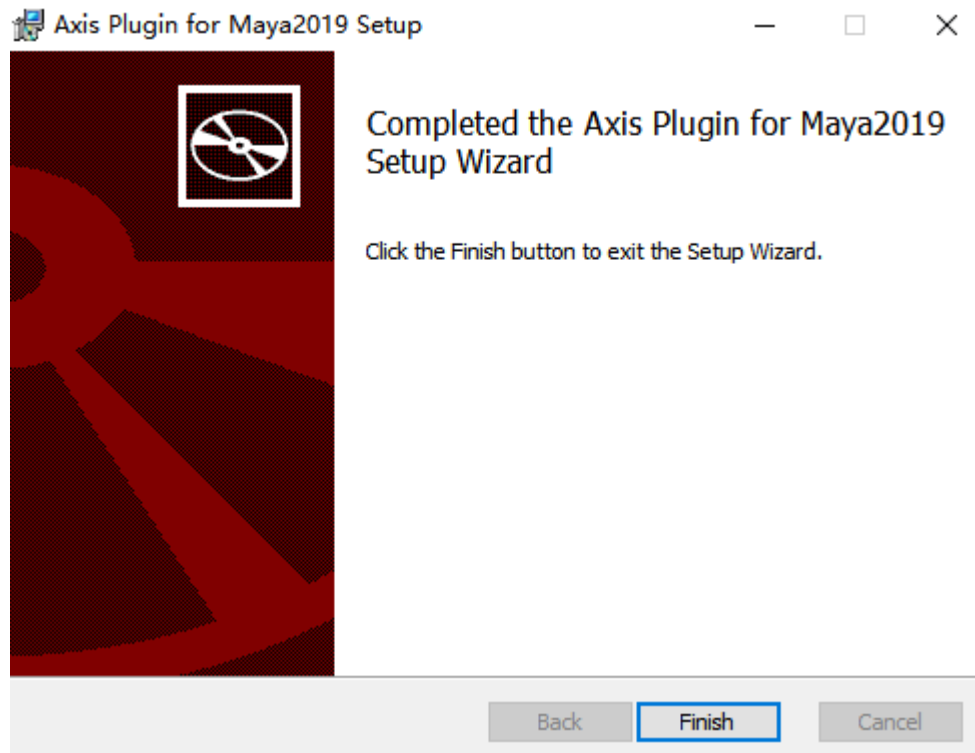
4. 点击【Next】，Maya 的插件一般会安装在 plug-ins 文件夹下，如果已经安装了 Maya 软件，在运行插件安装程序时，程序会自动安装到 Maya 的 Plug-ins 文件夹下，不需要手动设置安装路径。



5. 点击【Install】



6. 点击【Finish】，如果安装成功 Plug-ins 目录下回增加一个 noitom\_perception\_robot\_2019x64.mll 文件。

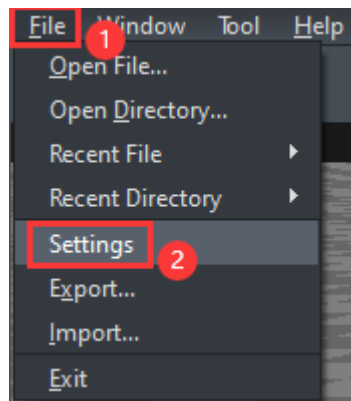


Program Files > Autodesk > Maya2019 > bin > plug-ins				
Name	Date modified	Type	Size	
mayauiutils.dll	7/3/2019 9:14 AM	MLL File	1,303 KB	
melProfiler.mll	7/3/2019 9:20 AM	MLL File	118 KB	
meshReorder.mll	7/3/2019 9:18 AM	MLL File	158 KB	
modelingToolkit.mll	7/3/2019 9:14 AM	MLL File	2,251 KB	
nearestPointOnMesh.mll	7/3/2019 9:15 AM	MLL File	60 KB	
noitom_perception_robot_2019x64.mll	6/12/2020 8:42 AM	MLL File	1,100 KB	
objExport.mll	7/3/2019 9:16 AM	MLL File	81 KB	
OneClick.mll	7/3/2019 9:17 AM	MLL File	416 KB	

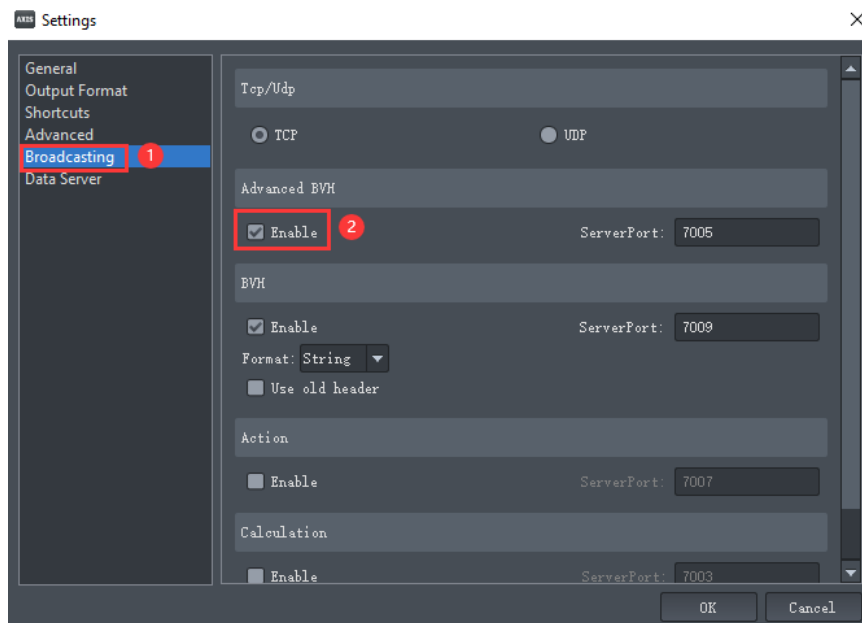
## 2.Axis 设置

### 2.1 Axis Neuron/Axis Neuron Pro 设置

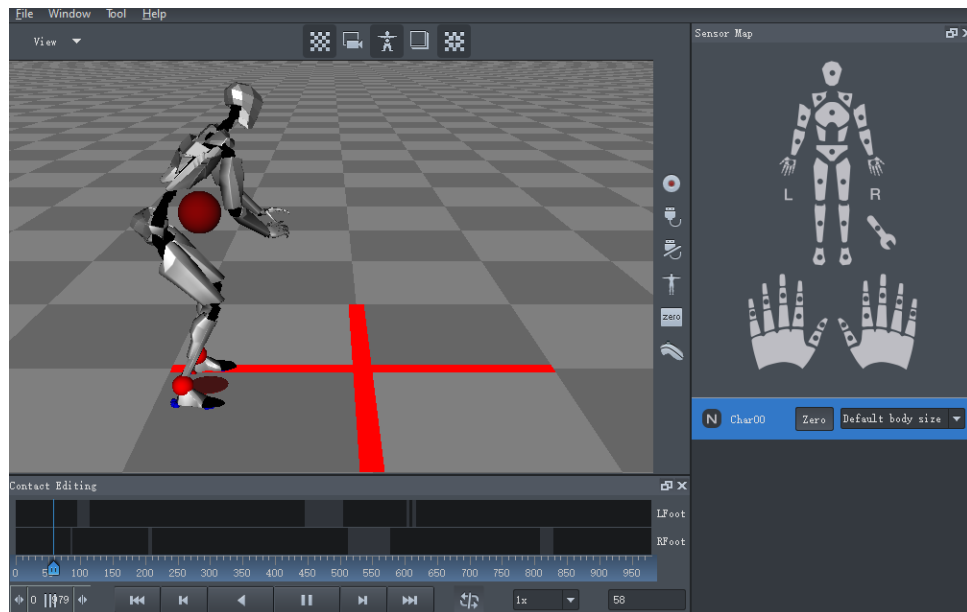
1. 启动 Axis Neuron/Axis Neuron Pro 软件
2. 点击 File >Settings >Broadcasting



3. 在 Broadcasting 中选择 TCP 协议，然后将 Advanced BVH 设置为应用状态

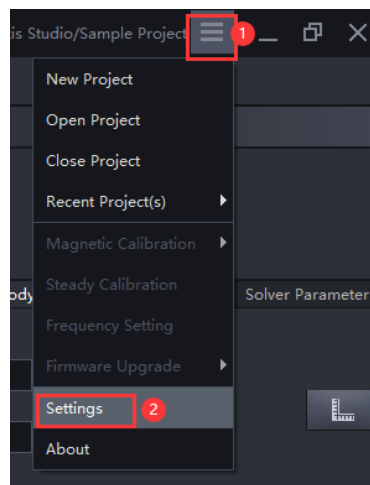


4. 点击【OK】
5. 连接设备或回放有效文件

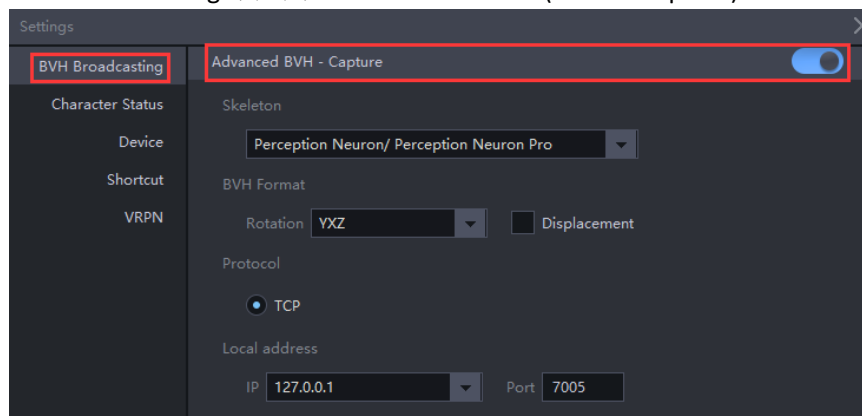


## 2.2 Axis Studio 设置

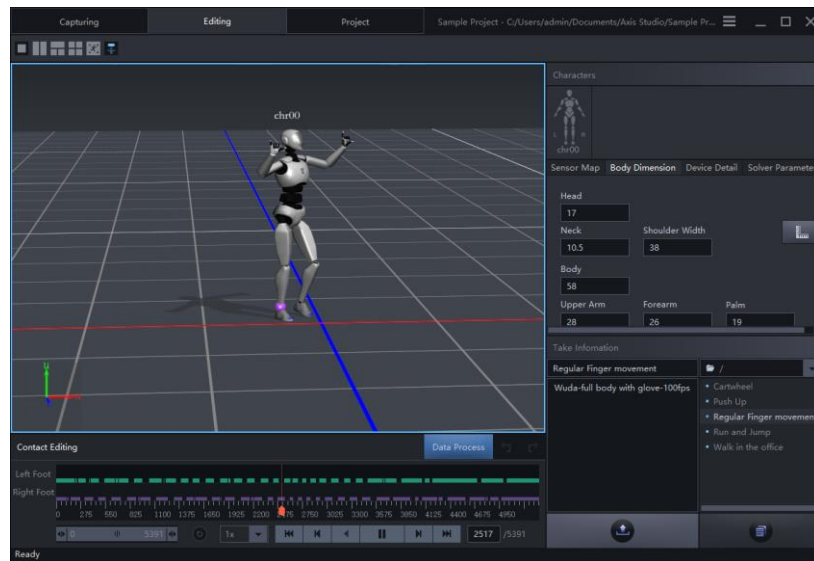
1. 启动 Axis Studio 并打开有效工程
2. 点击 Menu > Settings



3. 在 BVH Broadcasting 中应用 Advanced BVH-Edit (or BVH-Capture)



## 4. 连接设备或回放有效文件

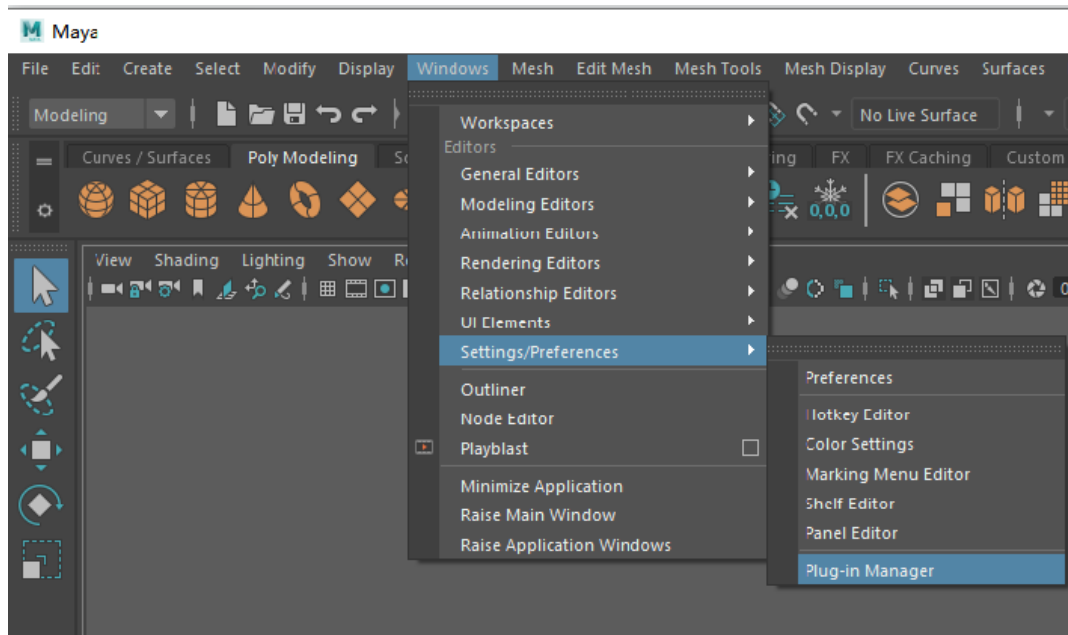


## 3.Maya 设置

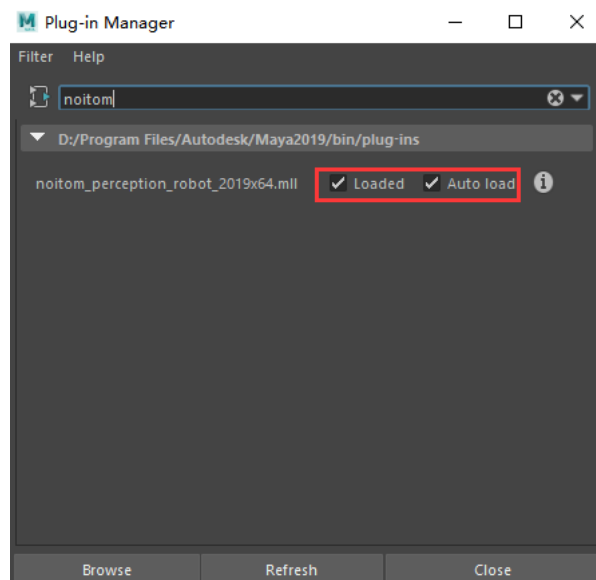
### 3.1 加载插件 Neuron Mocap

启动 Maya 后需要手动加载 Neuron Mocap 动捕插件。

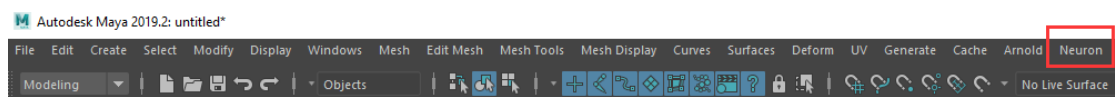
1. 点击 Windows > Settings/Preferences > Plug-in Manager 打开插件管理界面。



2. 检索'noitom\_perception\_robot.mll' 然后点击'Loaded', 如果自动加载可以勾选'Auto Load'



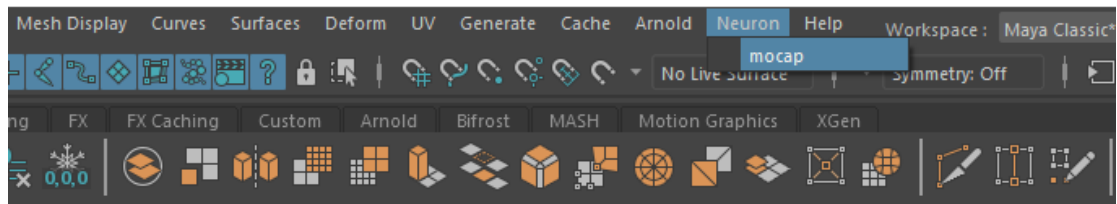
3. 设置完成后点击【Close】，关闭如果菜单栏显示 **Neuron** 表示插件加载成功



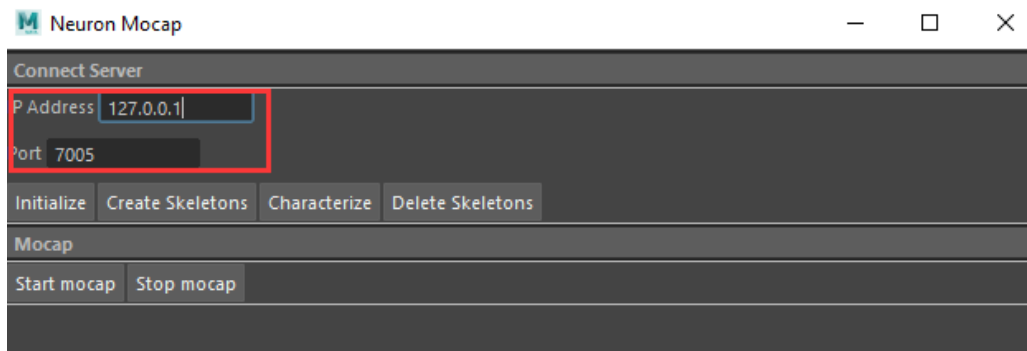


## 3.2 设置 Neuron Mocap

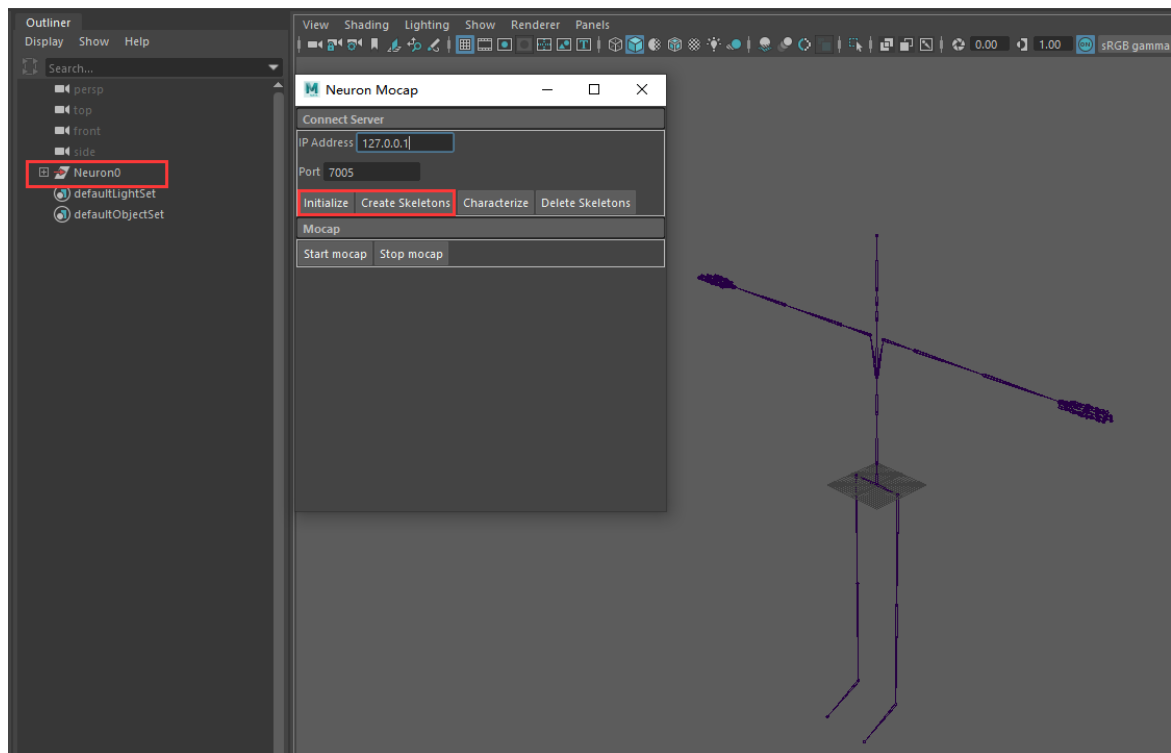
1. 点击 Menu > Neuron > mocap to 打开 **Neuron Mocap** 界面。



2. 数据流连接设置，IP address 设置为 Aixs 所在电脑的 Host IP，如果本机数据流转发可以设置为 127.0.0.1，端口号需要与 Axis 中的设置保持一致

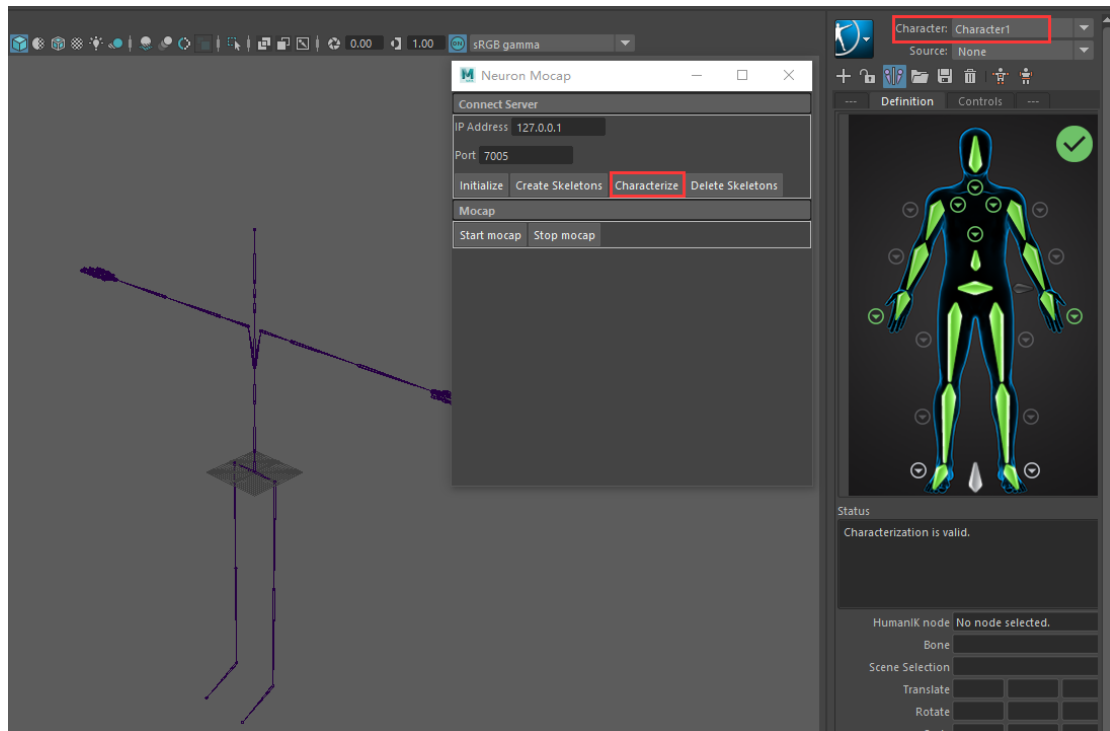



3. 鼠标移动到场景中并单击空白处
4. 依次点击【Initialize】和【Create Skeleton】按钮，如果数据流连接成功在点击【Create Skeleton】后在视图场景中出现一个 T-pose 的骨骼，其名字默认为 Neuron0.

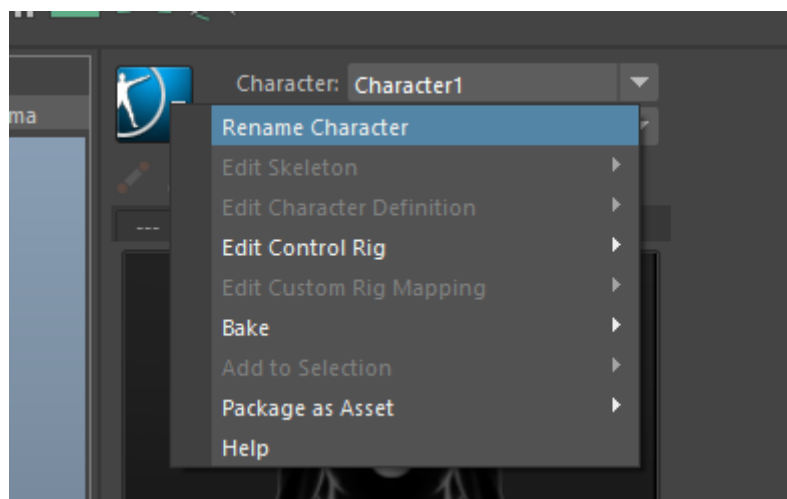


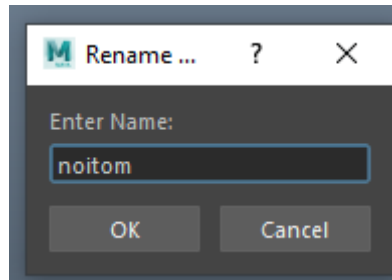
## 3.2 驱动模型

1. 点击【Characterize】按钮角色化当前骨骼模型，点击【Characterize】后右侧面板会显示出角色控制面板，角色的默认名字为 **character1**

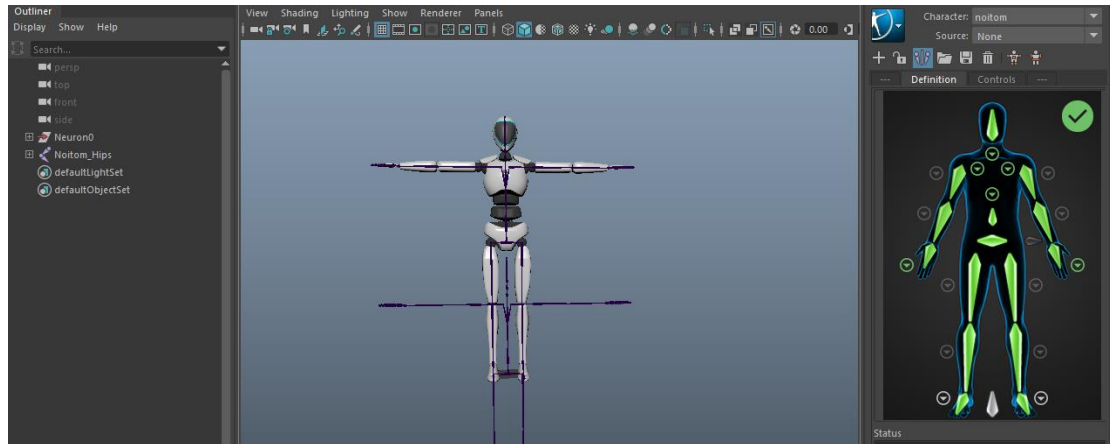


2. 单击  > “重命名角色”(Rename Character)以重命名角色，在该示例将其重名为“noitom”



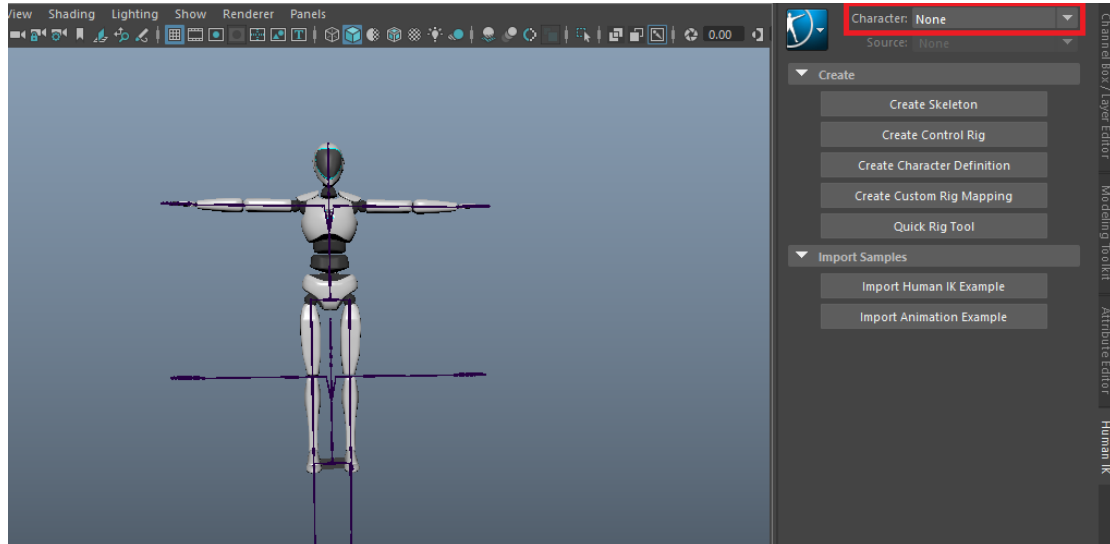


3. 导入模型，在该示例中我们使用的模型为 AxisStudio 标准骨骼模型文件，可到该地址中获取示例模型：<https://shopcdn.noitom.com.cn/article/36.html>

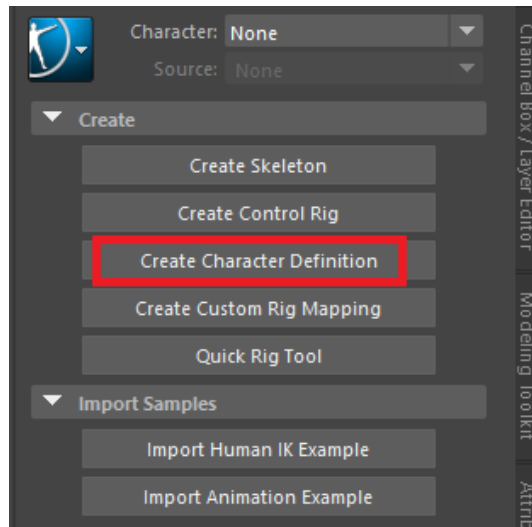


Note: 下载地址见: PN\_Avatar\_Stickman01\_v08\_Heavy\_FeetEnlarge.fbx.

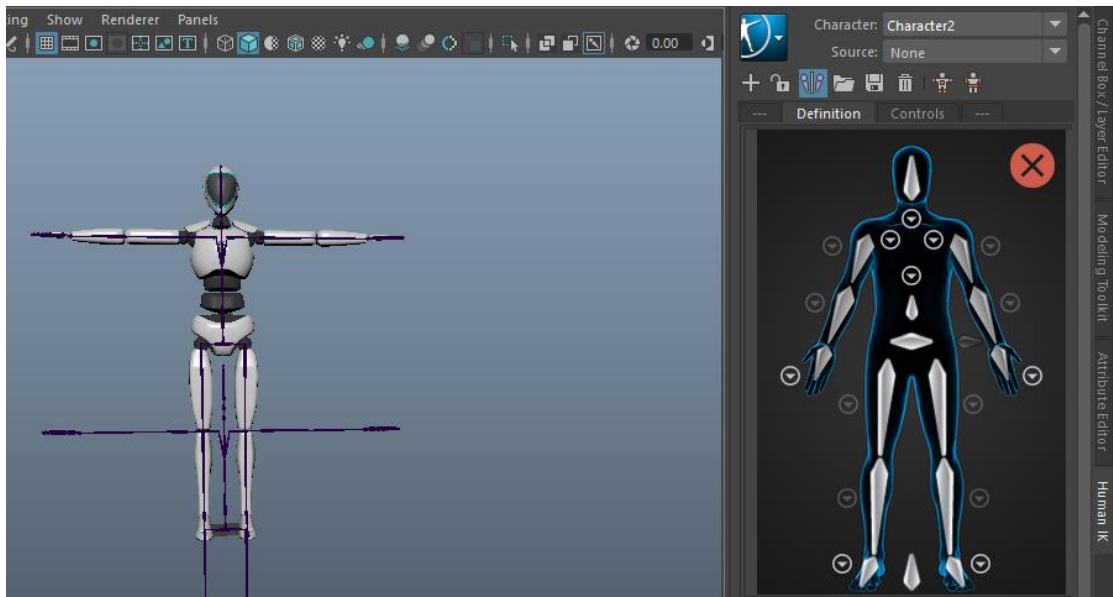
4. 在 Character Controls 面板中打开 Character 下拉按钮，选择 None.




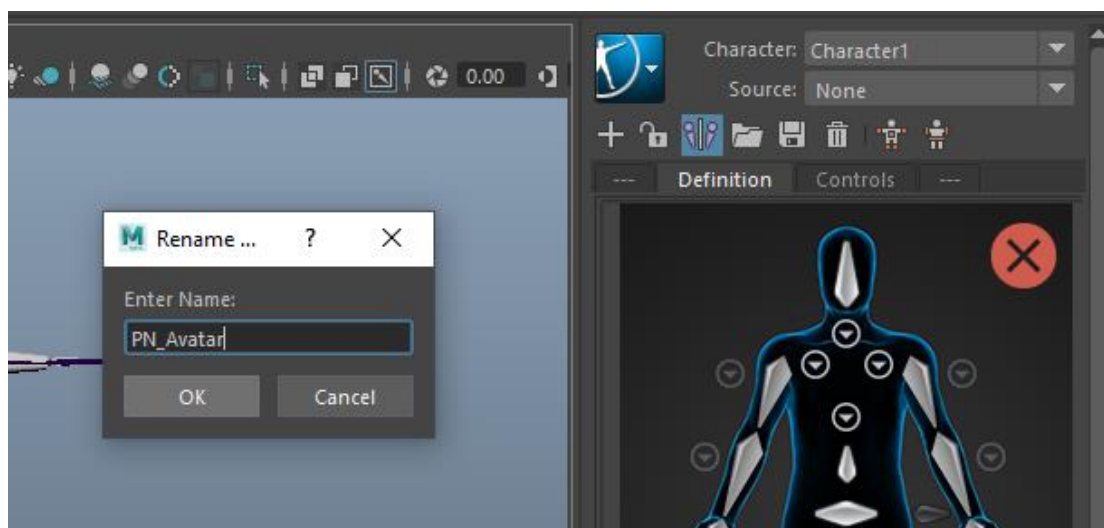
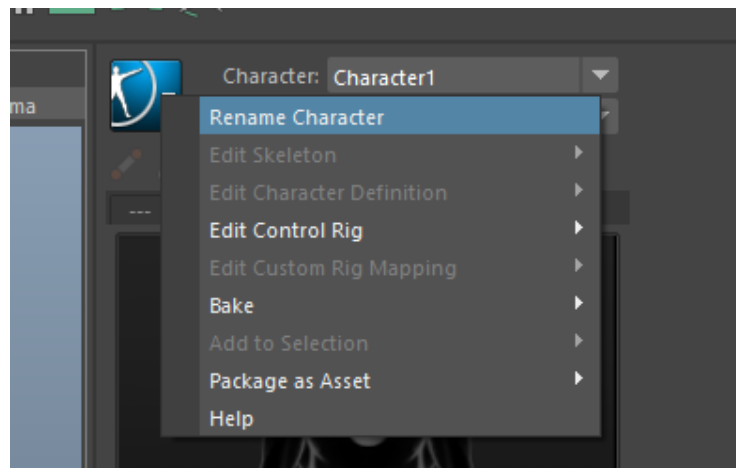
5. 点击【Create Character Definition】按钮



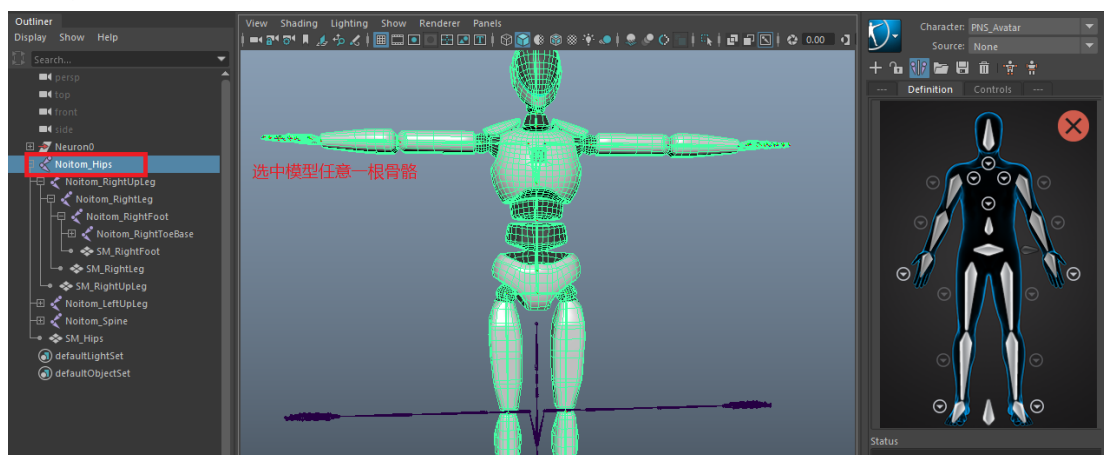
点击后 Character Controls 面板中 Character 显示为“Character1”，在 Maya 中角色化后的角色默认名字为 **character1**，如图所示：




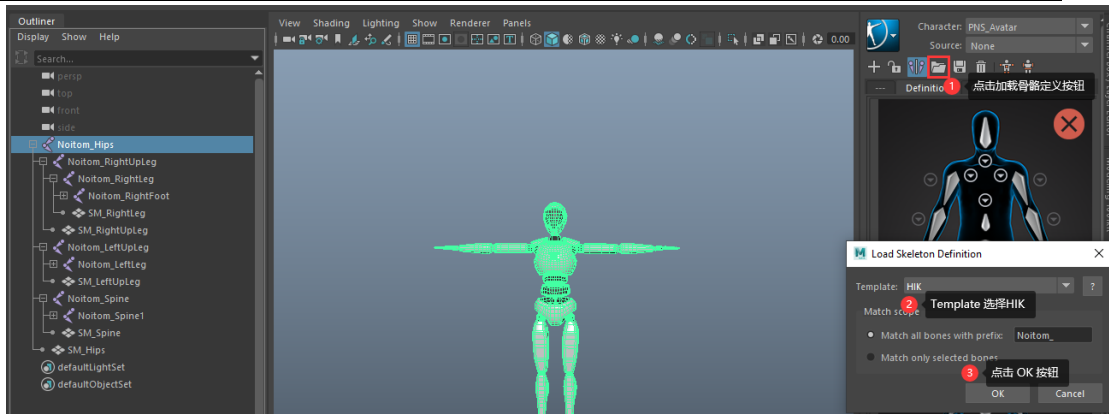
6. 为了区分角色，建议在此处将刚刚创建的角色进行重命名，单击  >“重命名角色”(Rename Character)以重命名角色，在该示例中将其重名为“PNS\_Avatar”，



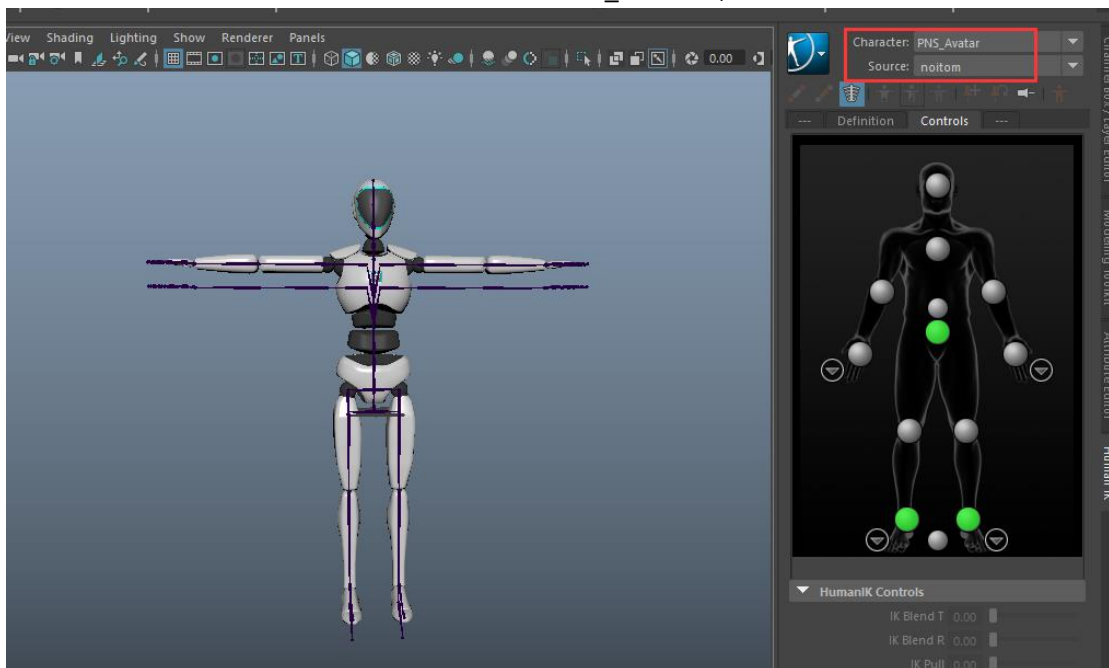
## 7. 选中模型任意一根骨骼



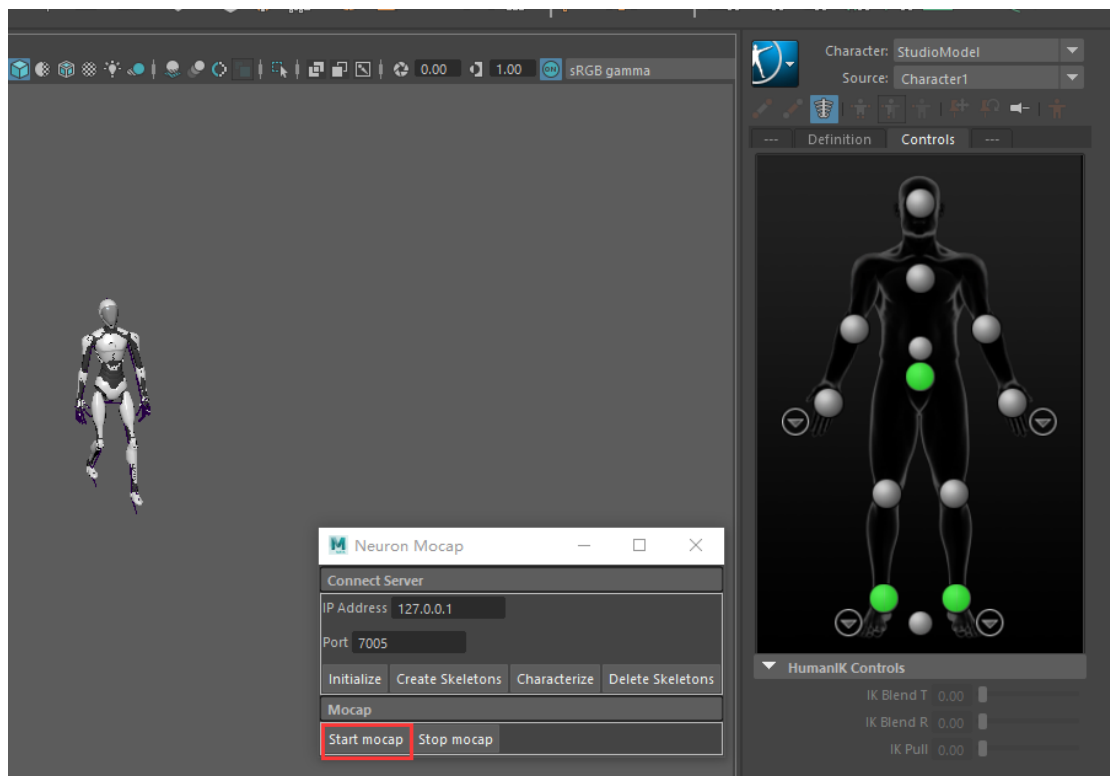
8. 点击加载骨骼按钮, 在加载骨骼定义弹窗中选择 HIK 模板, 在 maya 中需要进行动画重定向的模型角色需要设置为 HIK 角色, 所以在定义骨架的时候我们选择了 HIK 模板, 设置完成后点击【OK】按钮



9. 在 Character Controls 面板中 Character 选择 “PNS\_Avatar”, Source 选择 noitom



10. 点击【Start mocap】按钮使用 Axis 的实时数据流驱动导入的模型，点击【Stop mocap】停止驱动。



注：目前不支持多人模式，如果在 Axis Studio 软件中切换了骨骼类型需要点击【Delete Skeleton】按钮先删除骨骼再重新创建一个新的骨骼。.

## 4.关于

---

支持版本:

Autodesk Maya 2016

Autodesk Maya 2017

Autodesk Maya 2018

Autodesk Maya 2019

Autodesk Maya 2020