

动作采集软件 操作使用 说明

文档名称：动作采集软件操作说明文档

版本信息：

创建人：

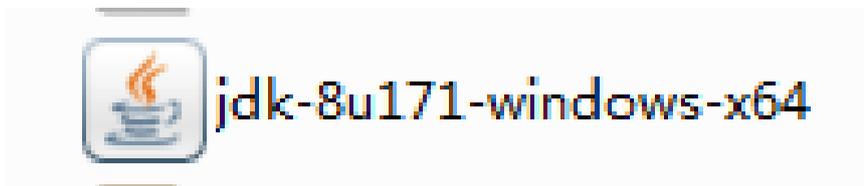
审核人：

批准人：

批准日期：

操作步骤

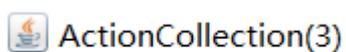
- 1、 安装 java 环境软件， 双击或右击打开安装包；



弹出 java 安装界面，选择下一步默认安装，直到安装结束；

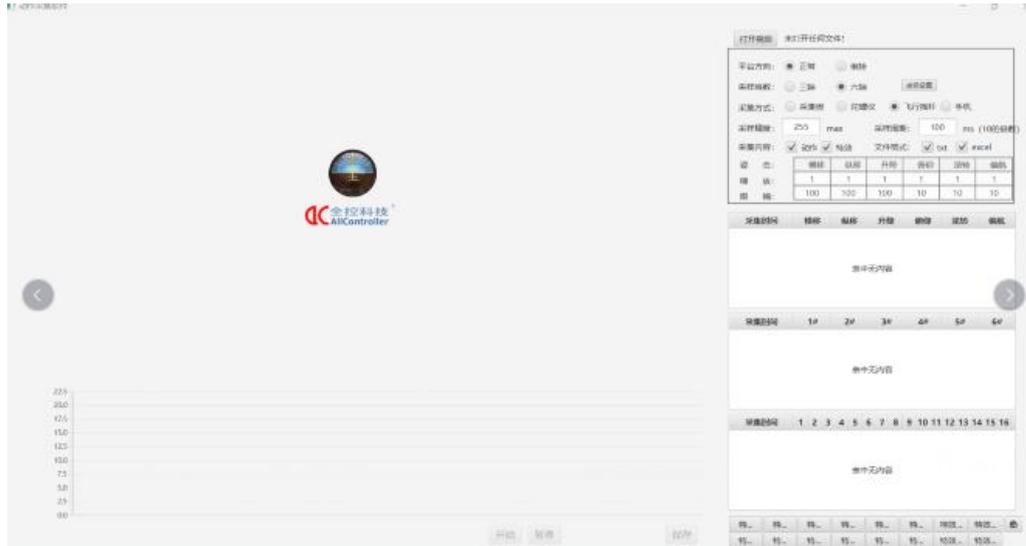


- 2、 双击或右击打开运行动作采集软件

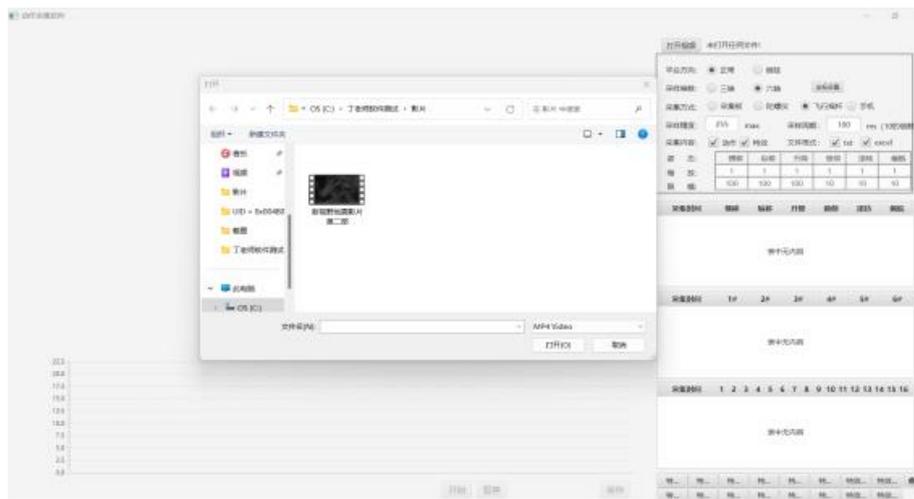


双击运行图标，进入软件界面，如

下图：



3、 点击 打开视频 按钮：



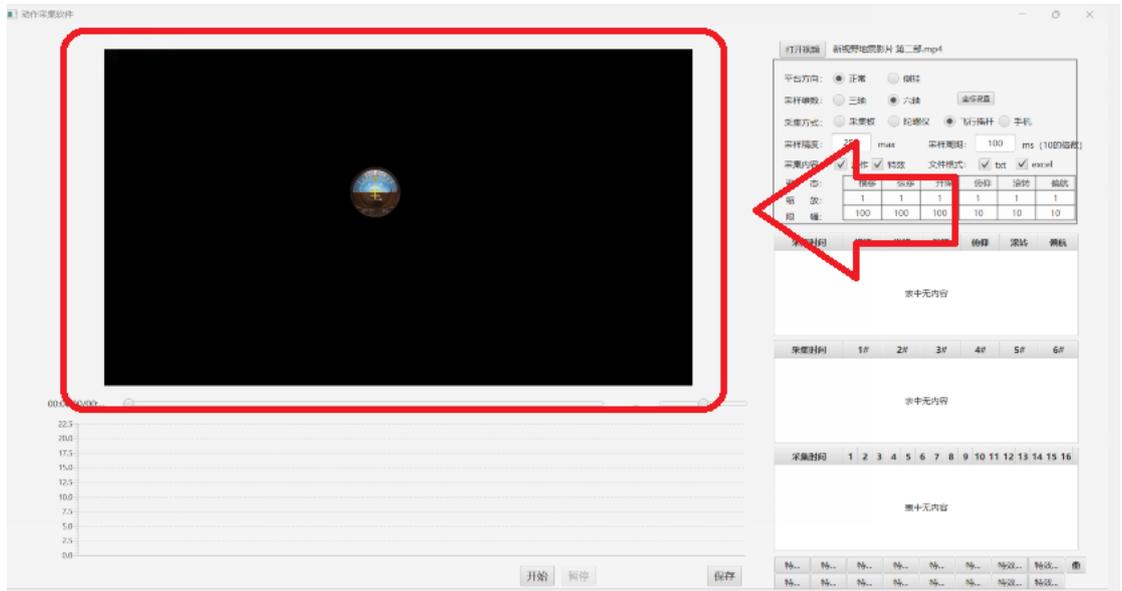
找到需要采集动作文件的视频所在的目录并选中点击打开，成功打开视频后，打开视频 按钮旁会显示视频文件名称，如下图：





同时视频播放栏内显示影

片开始画面，如下图：



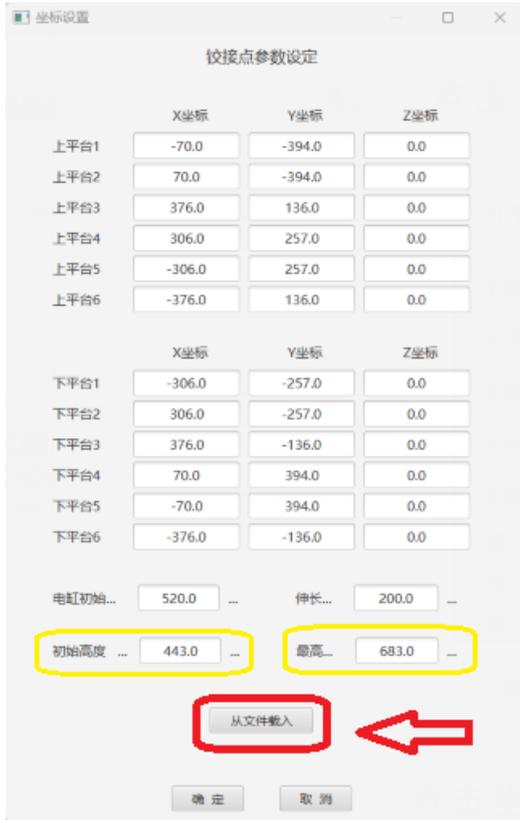
此栏显示说明视频已打开成功，若没有此变化说明视频未能成功打开，需要注意这一点；

4、进行 坐标系设置，点击坐标设置按钮，如下图：



点击坐标设置

按钮会弹出设置界面对话框，如下图：



点击从文件载入 CSV 坐标系文

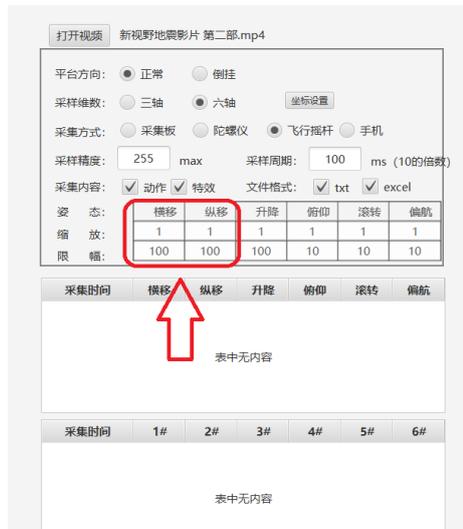
件，需计算好平台初始高度、最高高度，对话框内填入相应的数值；

5、 进行需要采集动作的文件格式进行配置，如下图案例选择：



进行平台方向的选择、采样维度、采样方式、采样精度、文件格式等选项进行配置；

6、 位姿的缩放、限幅的配置方法；



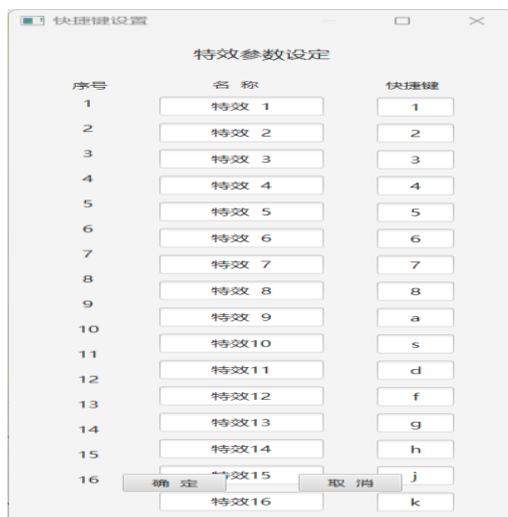
横移、纵移是通过按摇柄上的苦力帽、斜率方式输出位姿的，这里的缩放指的是每一帧数据包累加的数值，1 就是按照 1 的斜率累加的，要是 5 就是按照 5 的斜率累加的；其它四个位姿可通过限幅来配置。（苦力帽有 8 个方向，对应平台上的横移、纵移组合 8 个方向的运动）

7、 特效采集配置方法；



点击此按钮，可弹出特效键配置

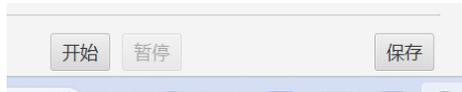
界面进行设置，如下图：



快捷键编辑框内可进行配置，然

后点击确定进行保存。

8、 以上都配置好后，可点击开始进行采集动作，如下图：



点击开始按钮就可以，就能正常采

集动作了，如下图采集动作中：



采集到的数据表：

采集时间	横移	纵移	升降	俯仰	滚转	偏航
00:00:11.700	0.0	0.0	26.3	2.2	9.7	-0.0
00:00:11.800	0.0	0.0	26.3	2.2	9.7	-0.0
00:00:11.900	0.0	0.0	26.3	2.2	9.7	-0.0
00:00:12.000	0.0	0.0	26.3	2.2	9.7	-0.0
00:00:12.100	0.0	0.0	26.3	2.2	9.7	-0.0

采集时间	1#	2#	3#	4#	5#	6#
00:00:11.700	154	204	234	197	101	85
00:00:11.800	154	204	234	197	101	85
00:00:11.900	154	204	234	197	101	85
00:00:12.000	154	204	234	197	101	85
00:00:12.100	154	204	234	197	101	85

采集时间	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
00:00:11.700	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
00:00:11.800	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
00:00:11.900	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
00:00:12.000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
00:00:12.100	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



采集到的数据显示界面栏。

9、 当视频播放结束、动作文件采集完成，点击保存按钮进行保存，如下如：

11、 生成的伸长量动作文件可通过 UK2T 直接控制平台运动；也可

通过  SSPeffx_20180115 转换软件转换成 **effx** 的动作文件，
可通过 **ssp** 播放软件直接控制平台运动。

12、 也可将伸长量动作文件通过  SFItxt 转换工具 转换成
位姿信息的动作文件，可通过 UK2T 发送 **FBFD** 协议，控制平台
运动；

13、 可将生成的位姿信息的动作文件，通过  SSPeffx_20230318B
转换工具转换成 **FBFD** 协议的 **EFFX** 格式的动作文件，然后通过 **SSP** 播
放器配合影片进行播放，如下图转换工具界面；



转换时按照说明进行操作。