LookAt

在VRM中，可以通过计算头部与目标(注视点)之间的相对旋转(偏航角Yaw,俯仰角Pitch)，并将这些旋转应用到眼睛上。

- 通过 VRMLookAtHead + VRMLookAtBoneApplyer 或 VRMLookAtBlendShapeApplyer 两个组件来设置。

LookAt 的类型

有三种方法可以将注视点的 Yaw 和 Pitch角度应用于模型上。请根据您模型的情况选择其中一种。

Bone

靠眼睛骨骼旋转控制眼睛的运动。

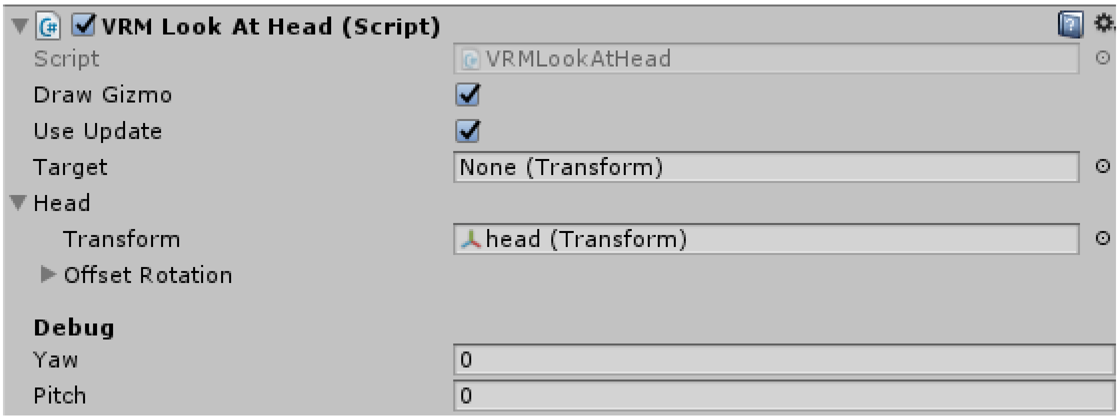
BlendShape

靠BlenderShape的顶点移动控制眼睛的运动。

TextureUV

[UV offset(UV 偏移控制眼睛的运动。

VRMLookAtHead


☑ **VRM Look At Head (Script)**

Script: VRMLookAtHead

Draw Gizmo: ☑

Use Update: ☑

Target: None (Transform)

Head

Transform: head (Transform)

Offset Rotation

Debug

Yaw: 0

Pitch: 0

该组件计算从模型头部看向目标（target）的方向。

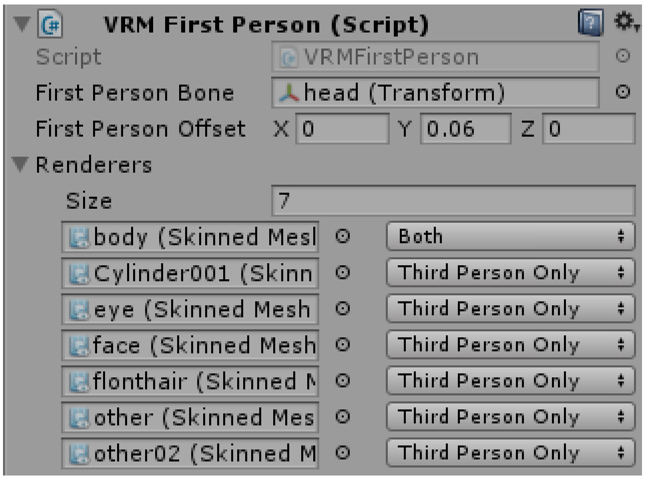
Target

> 这是 Application(应用程序) 的设置，而不是针对 VRM 模型设置的。

这是模型眼睛要追踪的目标。如果设置为摄像头，模型将始终注视着摄像头。

视线计算的基准位置

在 VRMFirstPerson 的 FirstPersonOffset 中，您可以设置相对于 head 骨骼的基准位置。


VRM First Person (Script)

Script: VRMFirstPerson

First Person Bone: head (Transform)

First Person Offset: X 0 Y 0.06 Z 0

Renderers

Size: 7

body (Skinned Mesl	Both
Cylinder001 (Skinn	Third Person Only
eye (Skinned Mesh	Third Person Only
face (Skinned Mesh	Third Person Only
flonthair (Skinned M	Third Person Only
other (Skinned Mes	Third Person Only
other02 (Skinned M	Third Person Only

Revision #2
Created 27 July 2024 07:03:07 by 北溟瞬息
Updated 1 September 2024 01:29:23 by 北溟瞬息