

如何在AcFun面捕助手中使用PSD生成虚拟角色？教程在此，附答疑解惑！



利用AcFun面捕助手的「创建」功能对PSD进行「AI一键绑骨」，上面的人物分分钟动起来！

**有Windows电脑和摄像头，按要求制作PSD，
搭配任意直播伴侣/推流工具，直接开播出道！**

软件本体中已经内置了一些用PSD生成的人物，可以下载体验哦！



软件本体下载

官网 <https://www.acfun.cn/face-catcher>
或点击AcFun网页端顶部：AcFun面捕助手



PSD模板下载

AcFun面捕助手官网内
可下载相关模板素材



联系我们

AcFun私信@动了动了猴
快手私信@快手虚拟直播官方号

V1.3版本

请关注软件更新提示

「创建」的原理讲解

系统会智能识别PSD中图层名称和图像，生成一个自带表情基的3D头部，然后自动对头发、身体等进行「AI绑骨」
为保证AI顺利识别，原画需按规范绘制正常面部比例的正面人物，并按照要求分层和命名！



正常面部比例的正面人物
制作出规范的PSD
在AcFun面捕助手中「创建」



一键生成的可动模型！

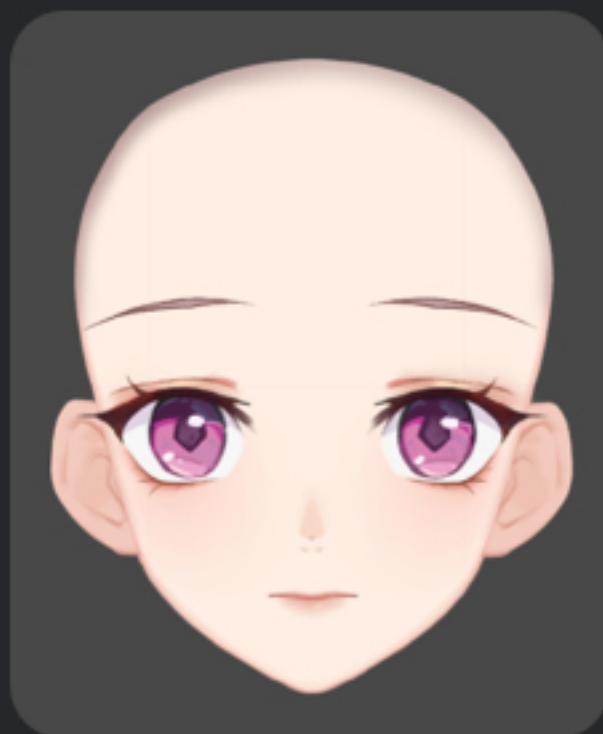
知识点

- 1、自动生成3D头部 —— 无需绘制各种角度、表情、闭眼、张嘴等，一切都交给AI吧！
- 2、正常面部比例 —— 不符合人体常识的原画会导致系统异常和bug哦！
- 3、按照要求分层和命名 —— PSD未严格遵守规范的话，AI无法读取，甚至导致异常哦！

PSD拆分示意

人物大体拆分如下，后面会详细解释每个部分如何分解。

人物的头部和身体拆分方式需仔细参考规范，头发和装饰物相对自由，可以多尝试不同效果~



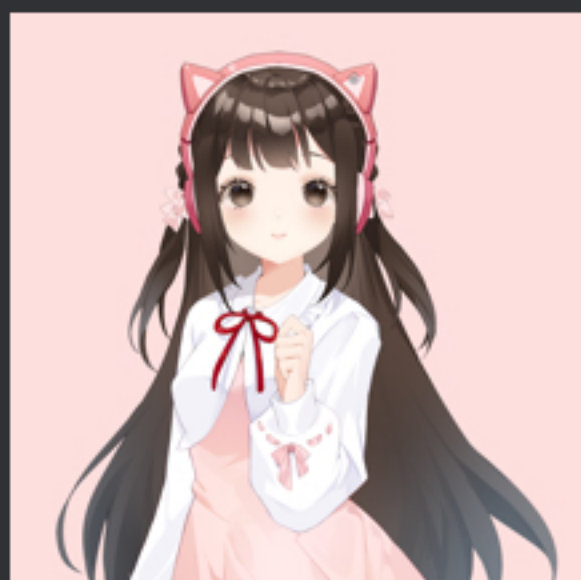
绘制标准的头部



规范的分组和命名



基本要求



格式：PSD

尺寸：画布设定为2000x2000像素，其他尺寸无法生成；

范围：头部端正，正脸的半身立绘（超过范围会截断）

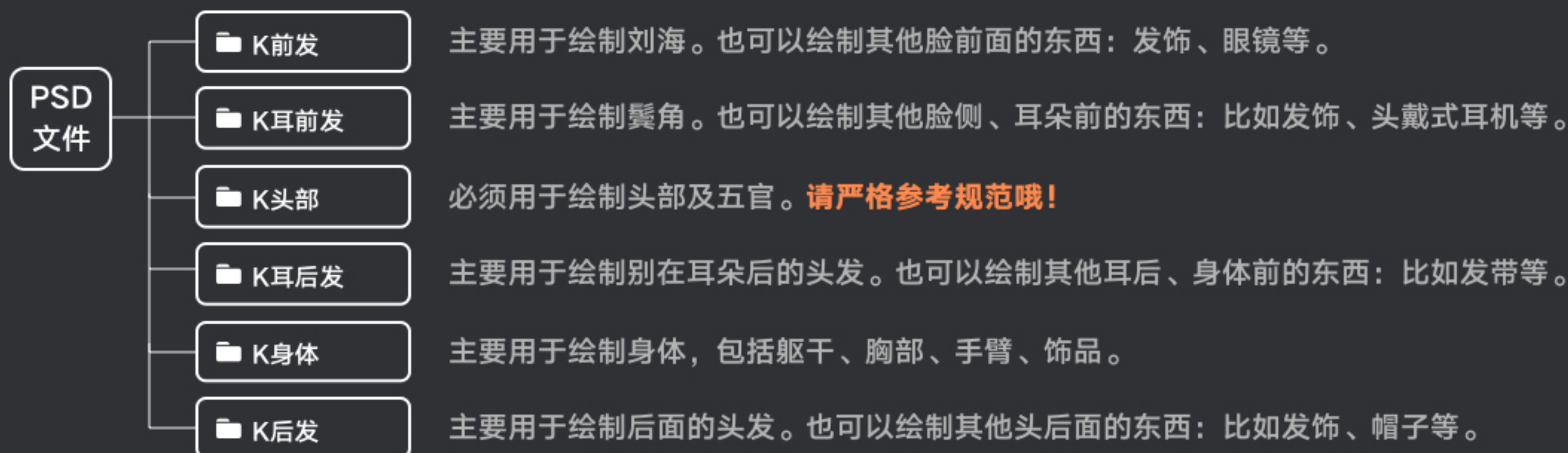
姿势：舒服且不夸张的姿势

表情：无明显表情，眼睛睁开，嘴唇闭紧放松

拆分要求

请打开空白模板.psd和人物示例.psd对照食用

目前AI只能识别6个给定的图层组，包括4种位置的头发、头部、身体；
所有需要被AI识别的图层组和图层前面要标注K，例如“K前发”



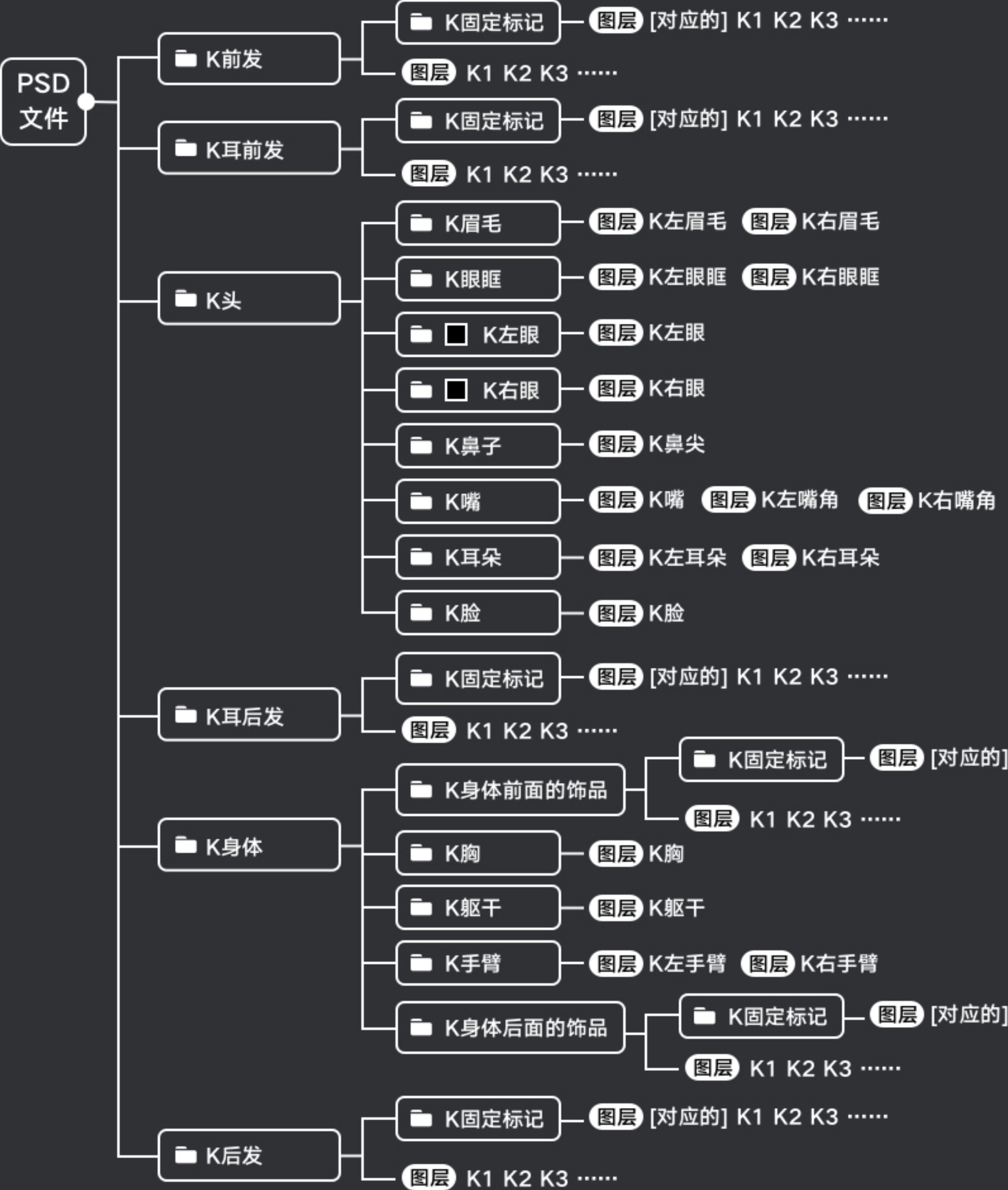
图层顺序、命名、用途均不可以改变，新增图层组也是无效的；

请利用有限的结构，开动脑筋，去创造无限的人物吧=w=



官网 <https://www.acfun.cn/face-catcher>
或点击AcFun网页端顶部：AcFun面捕助手
官网内有相关模板和素材哦！

PSD完整结构 一定要保证正确命名、遵守绘制规则才可顺利生成哦！



- 可识别0-无限个图层。即使不使用任何固定标记，K前发组内的图层也会默认跟随面捕摇摆；
- 可识别0-无限个图层。即使不使用任何固定标记，K耳前发组内的图层也会默认跟随面捕摇摆；
- 仅识别2个特定图层，请仔细参考示例人物；
- 仅识别2个特定图层，请仔细参考示例人物；
- 仅识别1个特定图层，必须正确绘制图层组蒙版和图层；
- 仅识别1个特定图层，必须正确绘制图层组蒙版和图层；
- 仅识别1个特定图层，需用小黑点正确标注鼻尖位置；
- 仅识别3个特定图层，需用小黑点正确标注左右嘴角位置；
- 仅识别2个特定图层，耳朵请保证平滑干净，无边缘线；
- 仅识别1个特定图层，脸请保证平滑干净，无边缘线；
- 可识别0-无限个图层。即使不使用任何固定标记，K耳后发组内的图层也会默认跟随面捕进行摇摆；
- 可识别0-无限个图层。即使不使用任何固定标记，K身体前面的饰品组内图层也会默认跟随面捕摇摆；
- 仅识别1个特定图层，有呼吸状起伏；
- 仅识别1个特定图层，会跟随面捕晃动，挤压；
- 仅识别2个特定图层，与身体相对静止；
- 可识别0-无限个图层。即使不使用任何固定标记，K身体前面的饰品组内图层也会默认跟随面捕摇摆；
- 可识别0-无限个图层。即使不使用任何固定标记，K后发组内的图层也会默认跟随面捕进行摇摆；

固定标记详细说明

PSD结构图中这样的组，组内图层可使用固定标记。

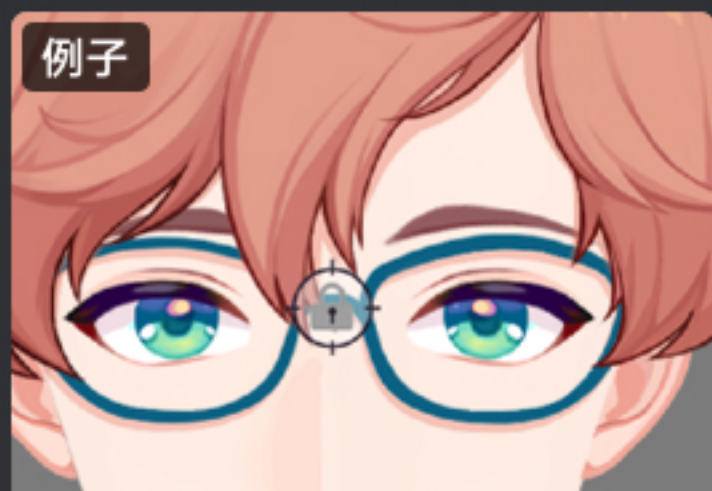


② 那么，K固定标记是什么？

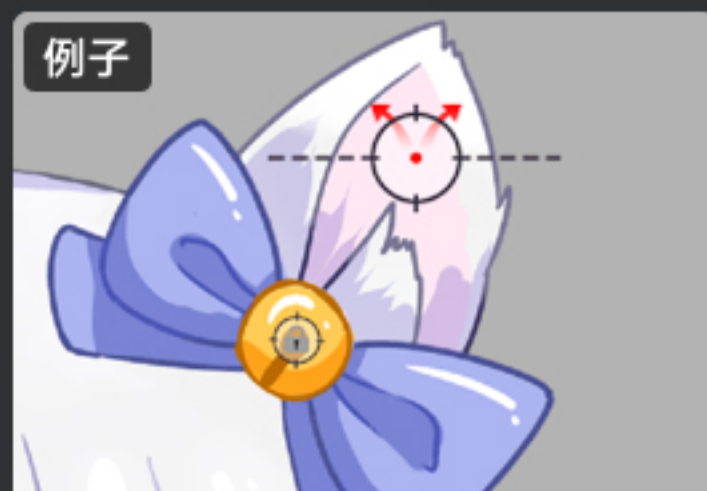
不使用固定标记时，AI默认这些图层从中间向下跟随面捕摆动。
若希望图层静止，或从更高/更低的位置摆动，或向上摆动，可使用这三种固定标记控制图层：

- 可使整个图层相对静止
- 可使整个图层从小红点往上的部分，随面捕摇摆
- 可使整个图层从小红点往下的部分，随面捕摇摆

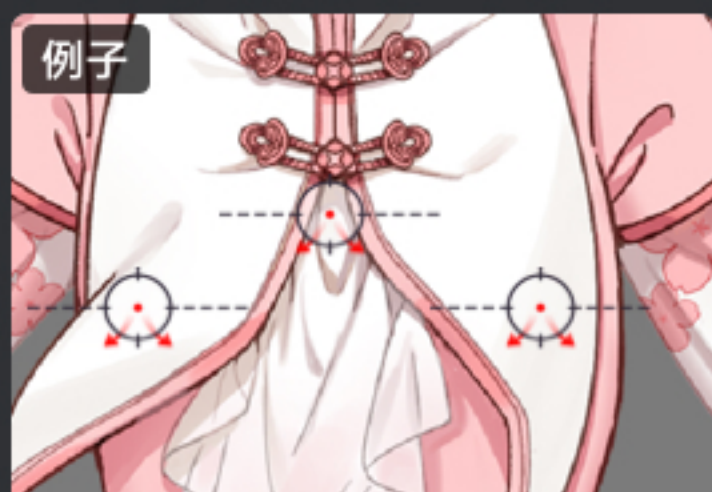
PS：不加固定标记图层也会动啦，不需要全部都加哦！



画在K前发组中的眼镜，用固定标记固定住就和脸相对静止了~



画在K耳后发中的兽耳，用固定标记使尖尖顶部摆动~



画在K身体前面的饰品的衣服布料，可获得不同层次的摆动~



使用固定标记，让侧面的头发相对静止，辫子从根部摆动~

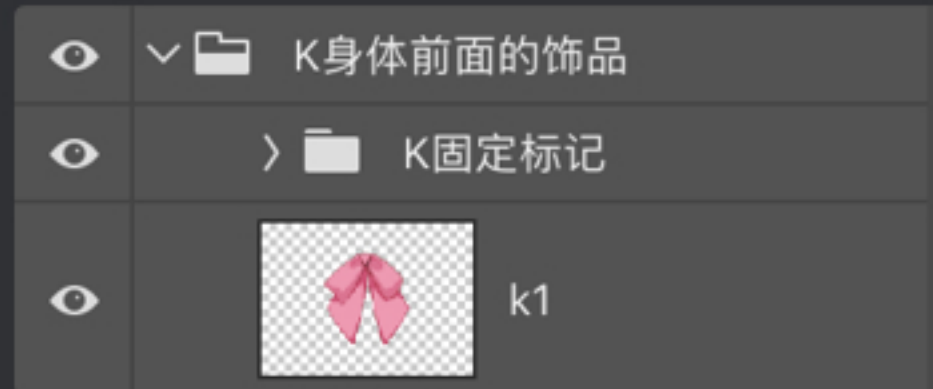
② 固定标记是如何和图层对应的呢？

举例，在K身体前面的饰品中，画了个蝴蝶结，命名为K1

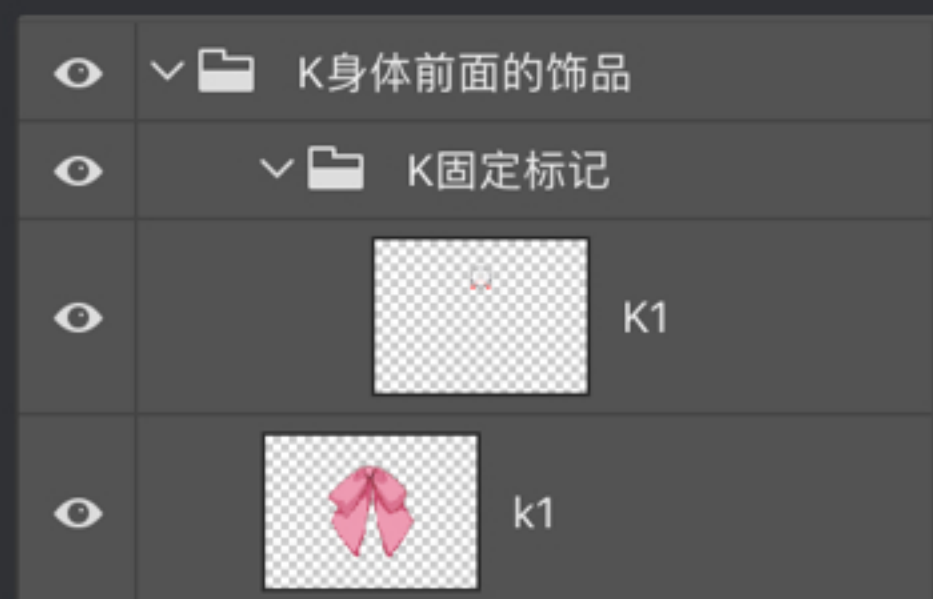


此时，蝴蝶结只有下半部分会摆动。

在K身体前面的饰品分组中，新建“K固定标记”分组



从空白模板，或者其他模板中复制固定标记放在K固定标记中；
把它移动到蝴蝶结晃动的起点，并和蝴蝶结用相同的K1命名，
AI就知道它可以控制K1蝴蝶结，从顶部摆动啦！



重点图层规定

参考人物示例，相信大家已经基本能完成人物拆分了，下面将解析一下容易犯错误的地方～

❶ 关于K头的一切01 ✨

人脸需要保证相对正常的比例；双眼水平，嘴角水平是效果最好的。

保持水平后，人物略微的侧脸角度不会影响生成，角度过大或太过随意的脸，软件会报错哦！

符合「人类常识」比例的鬼畜原画也许可以生成！宽脸，方块脸，五官颠倒等不符合「人类常识」的原画无法生成；



官网 <https://www.acfun.cn/face-catcher>
或点击AcFun网页端顶部：AcFun面捕助手
官网内可以下载到一些头部psd哦！



K脸需边缘光滑，无半透明，无碎像素，才能生成一个完美的3D头部
(K左耳朵和K右耳朵也是3D的，和K脸要求相同)

脸和耳朵都是3D的，不要绘制边缘线，
软件生成的边缘线转动更自然～



重点图层规定

① 关于K头的一切02 ✨

眼睛

眼睛由两部分组成：

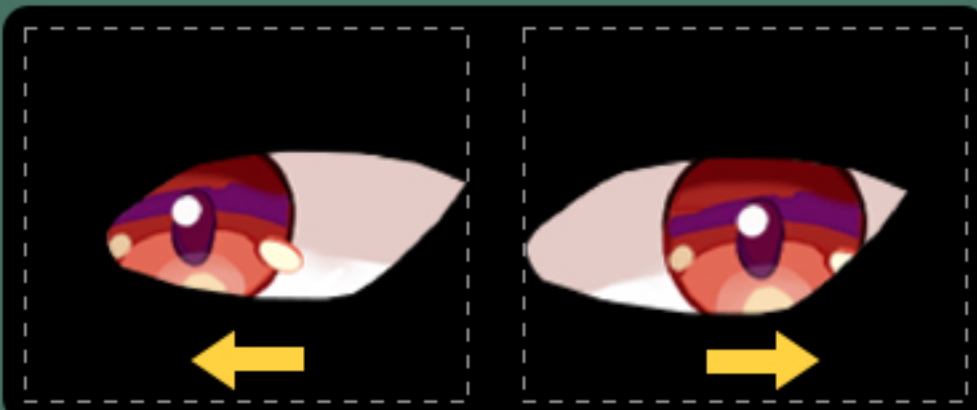


K左眼和K右眼分组上使用蒙版，遮盖住眼睛的多余图像。这样，方形的眼睛图层在蒙版下移动，就能实现转眼睛啦！

蒙版需要边缘光滑、没有半透明部分和碎像素；建议使用魔棒、钢笔、套索等工具绘制~



眼睛的转动幅度和方形大小有关系！注意控制方形大小哦！（可参考示例人物）

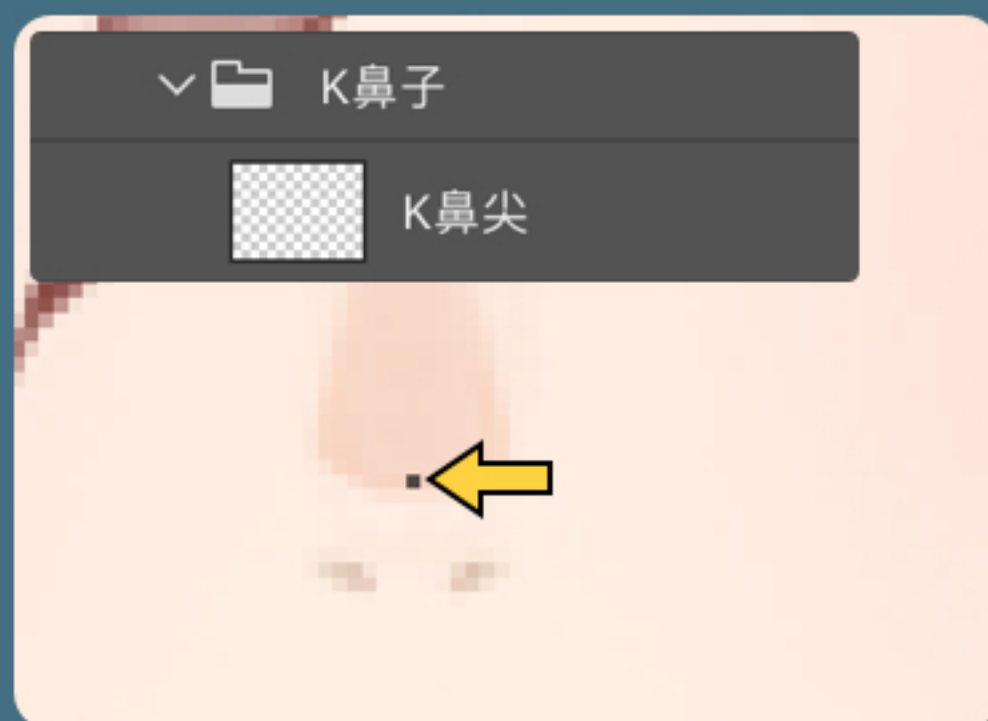


鼻子

鼻子本体画在K脸上~



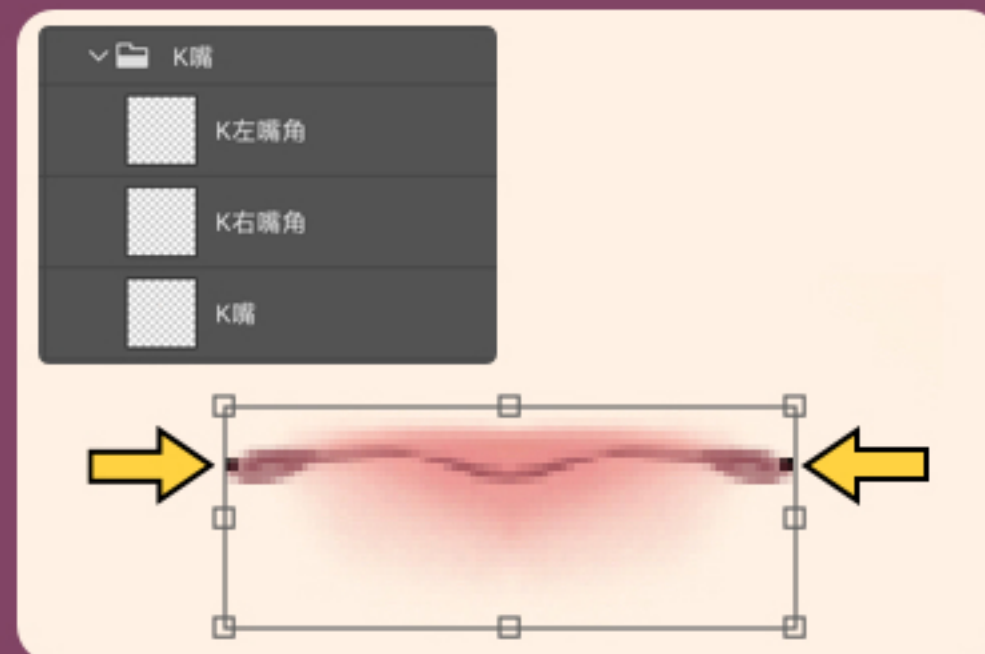
然后需要一个像素点帮AI标注鼻尖位置（请放大仔细看人物示例或空白模板），最终生成的人物不会显示出来~



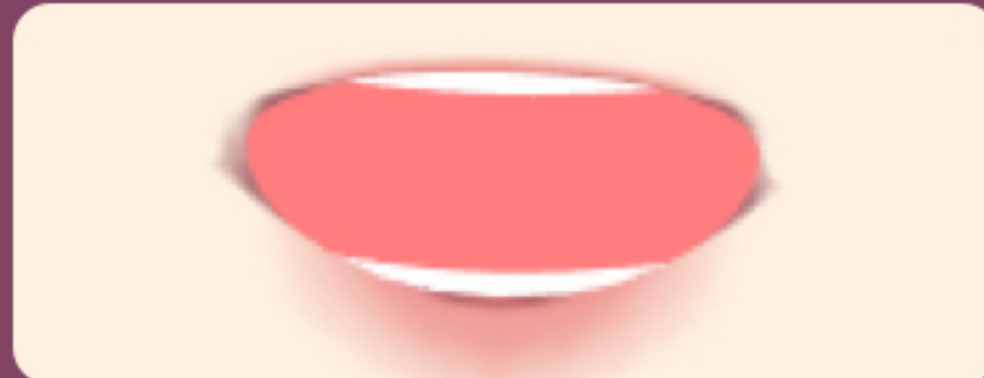
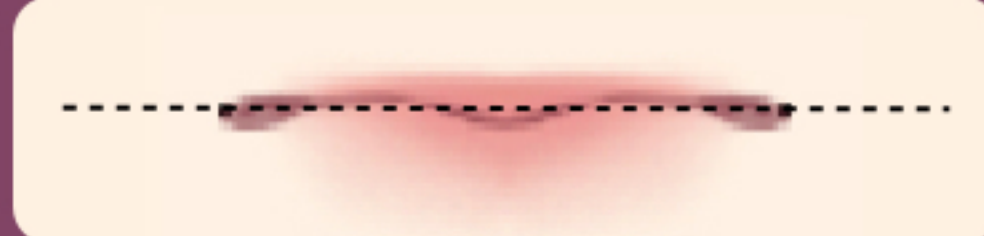
鼻尖点的标注非常重要！一定记得移动，放在脸的中间位置哦~

嘴巴

K嘴需要单独拆分出来，然后标注嘴角，嘴角标注方式参考鼻尖；



只需要绘制闭嘴的状态，AI会从两个嘴角的连线将图层分开，然后生成口腔内部哦！生成后在软件里可调节颜色~



当前版本会生成水平的牙齿，不会根据嘴角倾斜而改变牙齿角度，所以绘制水平的嘴角效果最好哦！

重点图层规定

① 关于K身体的一切 ✨

躯干

「K躯干」指不包含胳膊和胸的身体。



脸部遮挡住的脖子部分需要补齐，否则转头后会漏出边缘。这部分原画会插进3D的头部。

当前版本大约可显示3头身范围的躯干，左右摇摆时躯干原画中间靠下的部分会被挤压。

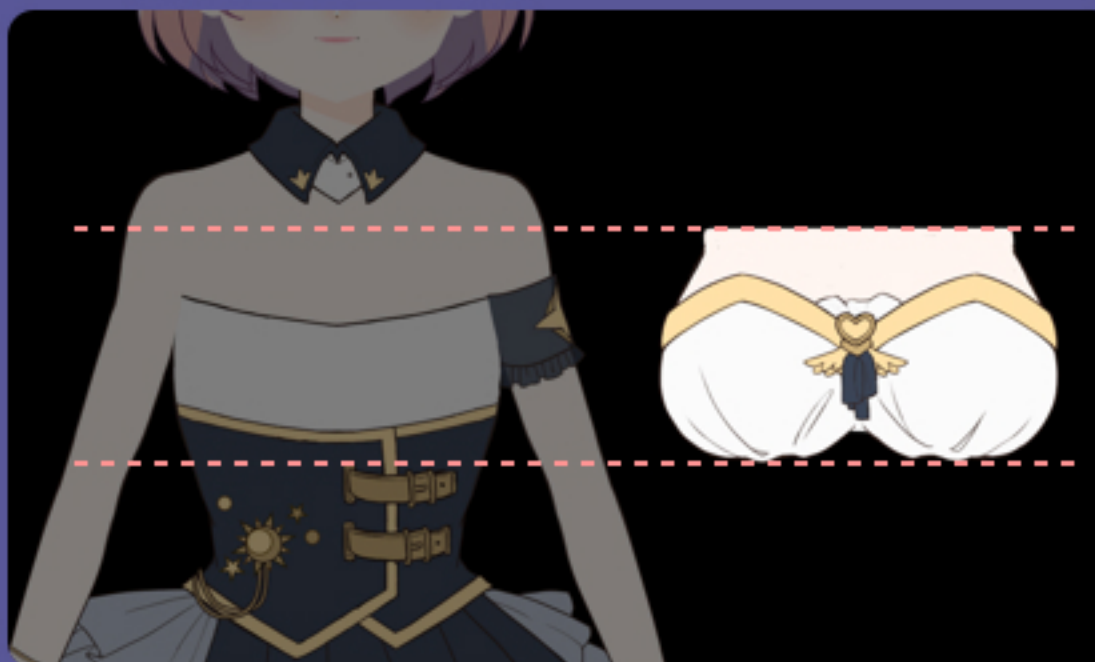
若人物造型服饰不方便拆分，而且能接受两侧挤压的动态效果的话，把身体上的所有内容都合并为K躯干也可以哒（反正AI看不出来嘛～👁️）



AI认为，K躯干的中心点顶端是「脖子」起点，靠下的位置是「腰」。所以左右摇摆时，腰附近会被挤压。理解原理后选择合适的拆分方式吧！

胸

「K胸」可以单独拆出来



K胸的生成范围是这样的，上传后生成的胸部会有轻微的「呼吸起伏」，人物晃动时也有波动。

⚠️：不是所有角色都适合把胸部拆分出来，不需要强行操作哦！上下连贯的衣服、平胸、男生等可以不拆分的～

手臂&饰品

K手臂、K身体前面的饰品和K身体后面的饰品，都不是必须拆分出来的，请根据图层特性，灵活选择是否拆分以及如何拆分吧！



左右手臂位于K躯干的后面，切开的好处是不随K躯干被挤压～



K身体前面的饰品位于K躯干前面，切开的好处是不随K躯干挤压，且可以利用K固定标记控制。

身体后面的饰品同理

PS：
饰品图层和头发一样默认从中间摆动；
饰品过大会被截断；

不要拘泥于各种图层名称，在理解分层效果的基础上多多尝试各种脑洞吧！

其他图层规定

① 关于头发的一切 ✨

如何拆解发型



4种头发的位置是这样定义的。

但实际原画中可能会发现，很多发型很难按照这个标准分开……

不必过多考虑图层名称，按照原画中头和头发的遮挡关系安排图层吧！

比如侧发很厚的短发造型，不画「K后发」也可以；

比如经典的二次元中间长刘海+长鬓角，都当作「K前发」；

比如在「K后发」中绘制帽子～

比如在「K前发」中贴上动物胡子～

……

一片头发要拆分成几块呢？



拆多少块其实都可以～具体问题具体分析哦！

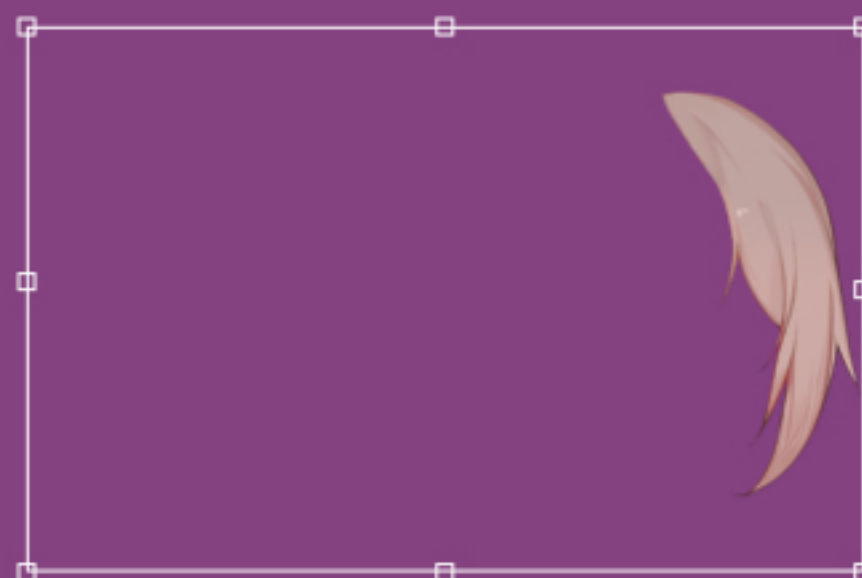
上面是美术猴的拆分和固定标记示意。

互相遮挡的部分要多补充一些！否则动起来后会裂开。

头发图层有什么要求呢？

理论上，头发图层可以绘制任何头部附近的元素，但超过一定范围的图像可能会被截断。可以生成试试，然后根据效果调整位置和尺寸！

还有，AI会按照图层边缘去自动绑骨，请尽量保证图层干净！不然远处的碎像素会拉扯图层，导致动态看起来很奇怪。比如：

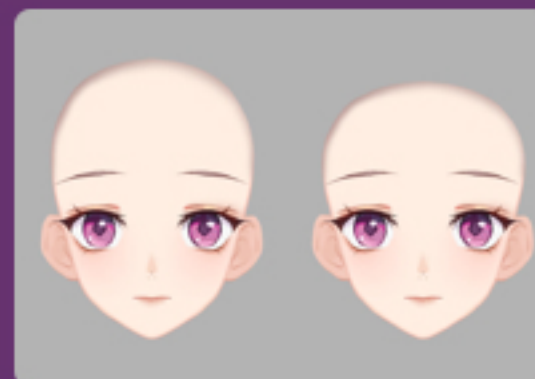


✗ 错误

「头秃了」怎么办！

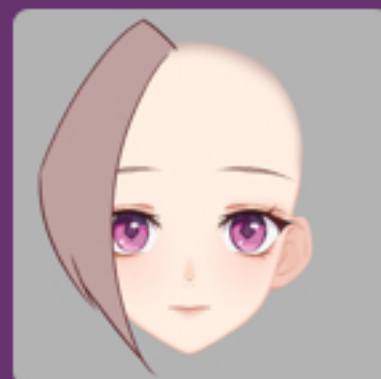


生成后……头皮漏出来了啊喂！



「方法1」

在正常范围内，把头画的小一些



「方法2」

头发设计的厚一些



「方法3」

动态幅度不要开太大

治理头秃，请多管齐下，灵活发挥吧！

常见Q&A

❶ 对PSD一键棒骨，你可能还有这些疑问✨

Q：我没有Photoshop，可以用其他软件代替吗？

A：理论上，可以创建Psd，能创建图层组和蒙版的软件都可以使用，可以试试～

Q：可以绘制特殊的表情吗？

A：不支持定制表情。AI生成角色的原理和live2D不一样，在便利、灵活的同时必然存在局限性哦，请知晓并理解～

Q：我对生成的嘴巴不满意，有办法改善吗？

A：先检查下嘴巴是否符合规范。若满足规范依然不满意，可以把意见反馈给AcFun@动了动了猴。
同时我们的嘴部效果有在提升呢，比如后续的迭代计划中包含增加几种牙齿、支持牙齿颜色定义、可调节牙齿角度等。

Q：人物转动身体后，能看到头发/身体饰品断开了，穿帮了。

A：是的，模型是在3D基础上分层贴图的，所以必然会导致层与层之间在三维方向上有距离，造成视差。
可以控制住人物转身幅度，设计造型时灵活运用技巧去回避图层组之间的精确对位，去创造视觉上合理的人物吧～

Q：上传人物后，软件出现弹窗告诉我有错误。

A：若出现服务器或网络不稳定的提示，再传几次试试看吧！
绘制过程中，难免有些笔误会导致PSD被AI判断为不够标准、影响生成，最终导致上传失败。请按照提示去调整PSD吧！
即使上传成功，AI也可能会给出一些小建议，可以选择性的调整哦！

软件还在持续迭代中！
欢迎关注AcFun@动了动了猴，
反馈意见和bug



❷ 对软件的其他功能，你可能还有这些疑问✨

Q：要如何使用虚拟形象开直播？

A：软件本体不能直接开播。使用任意开播伴侣、推流工具，都可以利用捕获窗口的原理进行开播哦！

Q：我已经有人物模型了，可以用吗？

A：可以的，目前软件支持VRM，Live2D模型导入，不久后还将支持MMD模型。

Q：软件自带的人物和背景可以使用吗？会侵权吗？

A：可以的，不会侵权。