

Unreal 版本: 4.26

插件说明: VDMocap 广播数据,实时或非实时驱动 UE 模型,

含 LiveLinkFace 实时驱动面捕

一、新建项目并启用插件

1. 新建 UE 项目,找到工程文件,将我们提供的 UELiveLink 插件 VDMocapPlugin 文件夹内的 Content 与 Plugins 两个文件夹,复制进 UE 工程根目录。



2. 打开 UE 项目,点击编辑菜单,启动插件,再重启工程。





U 🖉 hit	×				_ = X
0 所有	(351)	▶ 所有		VDMocapPlugin	X o-
		4	VDMocapPlugin		版本 2.0
▲區已安装	(2)	1.	VIRDYN		
🖬 Mixed Reality	(1)				
📜 Other	(1)				
▲ 🥑 内置	(349)		✔ 已启用	编辑	👤 aaron
' ≣ 2D	(1)				
🖬 Advertising	(1)				
TE AI	(4)				
🔚 Analytics					
🔁 Android					
🔁 Animation					
🚍 Assets					
🔚 Audio					
🔁 Augmented Reality					
🔁 Automation					
🚍 Blueprints					
🔚 Build Distribution					
🔁 Cameras					
🚍 Compositing					
🚍 Content Browser					
🔚 Database					
🔁 Dataprep					
🖬 Developer					新插件

2

Alle Tra

a starter





二、模型导入

1. 新建 Model 文件夹,将使用的模型导入至 Content\Model 文件夹,导入的模型需要符合 模型规范制作文档。

注意:要实现面部捕捉,导入的模型必须要勾选导入变形目标 模型规范请参考"虚拟动力模型规范"文档





三、动画蓝图

1. 打开动画蓝图

双击打开 Content\ABPTemplate 文件夹下的 model_ABP 动画蓝图,按提示重新选择骨架。



11 Ma	in	t20220516	
文件 编辑	窗口 帮助		
🐝 放置acto		- 🔜 🐟 ぃん 📖 🖄 🛷 🔜 🛶 🌆 🥫 世界大明視田	
搜索类	Q		P +*
最近放置		1%好当詞天卡 波動管理 模式 內容 虛幻商魂 议童 Megascans 强化指述文件 盐图 标签 🔶 类	型
基础	⊇ ^{⊴Acto} (7)	(○) ※ 通知 (◎ 大照) (显示)	图选项~
#:15	前 空角色 (の	(注色間語(そく20))	
- Silled LL		'DisableAllScreenMessages'进行抑制	
虚拟制片	🚊 空Pawi 🕜	选择一个对象来直着详细信息	
过场动画		-	
视觉效果	🚽 点光源 🕜		
媒体			
几何体	気 玩家出 🕜	てた fun #1 无法找到动画蓝图"model_ABP"的骨骼,是否要新选择一个?	
体印	-		
er er m	立方体 🧭		and a stand the stand
所有央	TT 18 (K)	2. 「「「「」」「「」」「」」「「」」「」」「」」「」」「」」「」」「」」「」」「	and the second se
📑 内容浏览	18		
□添加/5	入 🔹 🗈 保存所有	✦ ⇒ 卜容 → ABPTemplate	h
₩ 提索路径	Ł		
4 ■ 内容			Attants
ABPT	emplate		Section 1
🖿 mode			1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
D Starte D UI	erContent	modeLABP	
		「原(「復活中)	LINE DEE AND

2. 重定向骨架

在骨架目录选择需要驱动模型的骨架,点击重定向。

u		选择骨骼	x
选择骨骼	0		
选择此资产重新映射的骨	架。		
搜索资产	PL	[源]	[对象]
命名	路径 预览骨骼网格体 额外预览骨骼网		
2 V20210414_SKeleto1	V20210414_Skeleton (骨骼) 路径://Game/model 烘泡文件器径长度:125 / 260 預說骨骼网络体: None 额外預定骨骼网络体: None		
		^Z ∀ X	<mark>∠</mark> y→x
1项(1被选中) 	◆ 視留选項 ◆	重定向选项 ☑ 重新映射应用资产 型 允许重新映射到现有资产	

四、蓝图类

1. 打开 BPTemplate 文件夹内 model_bp 蓝图模板,点击左上角 SkeletalMesh,在右边动画 选择所创建的动画蓝图类。

11 Is model_tip	×								🔊 – 🗆 ×
文件 编辑 资产 查看 调	试 窗口 帮助								
- ² . 组件	\$.		- C		- XX		🔍 細节		
+添加组件→ 搜索 Ω	~				191 ANI 197 ANI	- »	搜索详情		- الله 🖉 🖉
i model_bp(自身)	5815	1年6子 刘克	直找 限戰小相夫	突破直 突厥认语			⊿动画		
▲ . DefaultSceneRoot	₩ 税口	J Cons	struction Scrip 📑 專件的	到表			动画模式	使用动画蒸图 👻	
👔 SkeletalMesh	습 🕈 🔹	🕨 📑 mod	lel_bp > 事件图表				动画类	model_ABP_C	→ 0 ←
🌑 PoseableMesh 🎢 PhysicsConstraint				IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII	Connect Mini		禁 用后期处理蓝图	•	

2. 点击左上角 PoseableMesh,选择模型的骨骼网格体。



1 1 model_bp 文件 編辑 资产 直看 调词	2 家 #69		・ ・ × 父类: Pawn
- 編件 + 添加組件 - 複素 Q		 细节 搜索详信 	∙⊛∭ ۵
ま model_bp(自身) ▲ ● DefaultSceneRoot ・ SkeletalMesh		✓ 网格体 骨骼网格体	V20210414
PhysicsConstraint	Body Boxes Name Ukand Boxes Name	蒙皮緩存使用 前/后蒙皮差量使用	0 数組元素 + 面 0 数組元素 + 面

- 3. 在变量那里有三个变量 BodyBonesName, RHandBonesName 和 LHandBonesName 每个变量的默认值按模型的对应骨骼名字依次填入即可(没有的填 NULL)
- (按照骨架树的命名复制粘贴到各个变量中,图示例为 BodyBonesName)
- 注意:骨骼的命名规范与我们的相同的话这部分可以直接跳过









五、运行

1. 模型连接

把模型的蓝图类(model_bp 文件)拖入场景,点击运行。



2. VDMocapStudio 数据读取

(1) 实时方法驱动

A. 连接设备,按规范进行动作标定,确保在 VDMocapStudio 实时驱动模型正常。





B. 运行 UE 工程, VDMocapStudio 的本地 IP 和端口要与 UE 的 IP 地址和端口一致。

		VDDataRead dst ip: 192.168.1.15 dst port: 7000 请来数据 LiveLink:	
💟 数据广播			×
	- IP	192.168.1.15 端口 7000	
	封包格式	默认 マ	
		开启广播	

C. 点击请求数据,读取实时数据驱动模型。





(2) 非实时方法驱动

A. 在 VDMocapStudio 中添加并且播放*.md 动作数据,开启广播数据。

P	- WOMocapsis	(etg	53.80	2/3-988	r**198	表世界社						- 0	È.
÷	201310	M648)10182	ice.ini	7 558	钙助			www.	6			
													3
						● 选择文件						× 0 ~ 0	
						← → - ↑ ■ > 約用	质 » 歲間 »		~ Č	○ 在桌面中接索			
L						组织 • 新建文件夹				100 •		•	
	202204 26	20bvh		Î		◆ 正然級 * ◆	(1) (EIR 2022/4/15 15:52 2022/4/15 16:17 2022/5/9 13:46 2022/4/20 11:40 2022/11 16:59 2022/21 11:65 2022/21 16:53 2022/21 16:05 2022/21 16:05 2022/21 16:48 2022/21 14:48 2022/21 14:48 2022/21 5:45	#型 MD 文件 MD 文件 MD 文件 (報明)文式 8VH 文件 文件央 文件央 文件共 文件共 文件共 文件共 文件共 文件共 文件共 文件共 文件 大 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	太小 122 K3 415 K8 2 K8 2,119 K8 2,781 K8	町长		
			I			> 🧝 limitshare (\\15 🗸 🤞	ø [/ 🕂 \		MotionBase and: 117∓© ▼	.mt;".bvh) Rtim	・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に ・ に に に	
8			2		数35株数 画23 1 の手 な手 を用 こ時	19 Millin Millin Jillika 1			••••••	43 	0 • •		2
I		+		Ţ	Di ath	cality the additional addition	ala de cha li <mark>n</mark> e ala de cha	nta ante culto: Alte as	in ann	an an an	nin a	หม่น เพิ่ม มีด เมริน เม็น เห็น แต่แ เห็น เห็น เห็น เห็น เห็น เป็น	

B. 运行 UE 工程, VDMocapStudio 的本地 IP 和端口要与 UE 的 IP 地址和端口一致。



		VDDataBead dst ip: 192.168 dst port: 7000 LiveLink:	3.1.15 请求数据			
☑ 数据广播					×	
	IP	192.168.1.15		端口 7000		ju V
	封包格式	默认				
6 占主诗金渊	如据 诗时	开启广播				

C. 点击请求数据,读取非实时数据驱动模型。





3. LiveLinkFace 面捕实时连接

(1) 准备一台苹果 X 及以上的 iPhone 手机,在苹果商店下载 LiveLinkFace 这个 App,手机 需要和电脑处于同一局域网。



(2) 打开 App, 点击左上角设置。





(3) 点击第一行 LiveLink 进入设置,



(4) 添加目标,将当前电脑的局域网 ip 地址输入,其他设置可忽略。

取消	添加目标	添加
IP地址		
端口		11111(熙代认)

(5) 输入设置的 LiveLink 主体名称。

