

VIRDYN MateHuman UE5.1

一、文档说明

该文档提供的使用方案是：导入新的官方 **MetaHuman** 模型，然后基于已有模型 **BP_Omar_Metahuman** 的蓝图实现快速迁移，完成驱动。

二、以 **Metahuman** 官方模型 **Omar** 为例快速配置

1. 新建 UE 工程将 UE 对应版本的 **VIRDYN Metahunmans** 资源包解压后的两个文件夹复制到工程目录

名称	修改日期	类型	大小
Content	2022/6/8 19:07	文件夹	
Plugins	2022/6/8 19:06	文件夹	

VIRDYN Metahunmans 资源包

.vs	2023/3/10 15:09	文件夹	
Binaries	2023/3/10 15:09	文件夹	
Build	2023/3/10 18:09	文件夹	
Config	2023/3/10 17:55	文件夹	
Content	2023/3/10 17:44	文件夹	
DerivedDataCache	2023/3/10 15:10	文件夹	
Intermediate	2023/3/10 18:09	文件夹	
Platforms	2023/3/10 17:15	文件夹	
Plugins	2023/3/10 17:44	文件夹	
Saved	2023/3/10 18:09	文件夹	
Source	2023/3/10 15:09	文件夹	
.vsconfig	2023/3/10 15:09	VSCONFIG 文件	1 KB
testUE510_MetaHuman.sln	2023/3/10 15:09	Visual Studio Sol...	4 KB
testUE510_MetaHuman.uproject	2023/3/10 17:14	Unreal Engine Pr...	1 KB

将 **VIRDYN Metahunmans** 资源包复制到项目文件

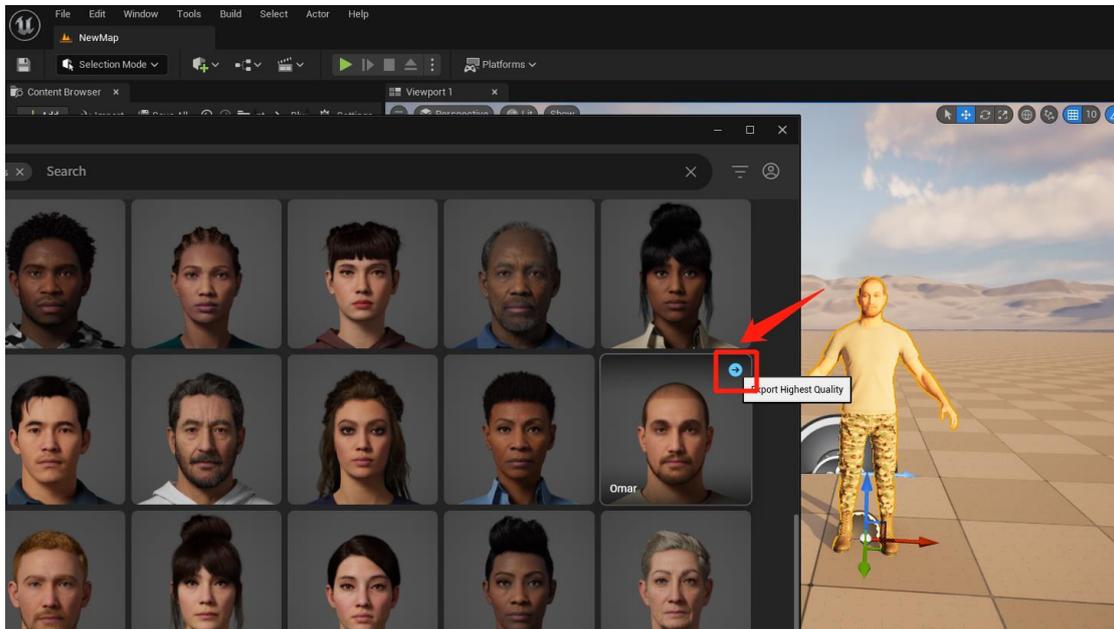
2. 导入模型

- (1) 双击打开工程“**VDMINI_Demo.uproject**”

Intermediate	2023/3/10 18:09	文件夹	
Platforms	2023/3/10 17:15	文件夹	
Plugins	2023/3/10 17:44	文件夹	
Saved	2023/3/10 18:09	文件夹	
Source	2023/3/10 15:09	文件夹	
.vsconfig	2023/3/10 15:09	VSCONFIG 文件	1 KB
testUE510_MetaHuman.sln	2023/3/10 15:09	Visual Studio Sol...	4 KB
testUE510_MetaHuman.uproject	2023/3/10 17:14	Unreal Engine Pr...	1 KB

打开工程

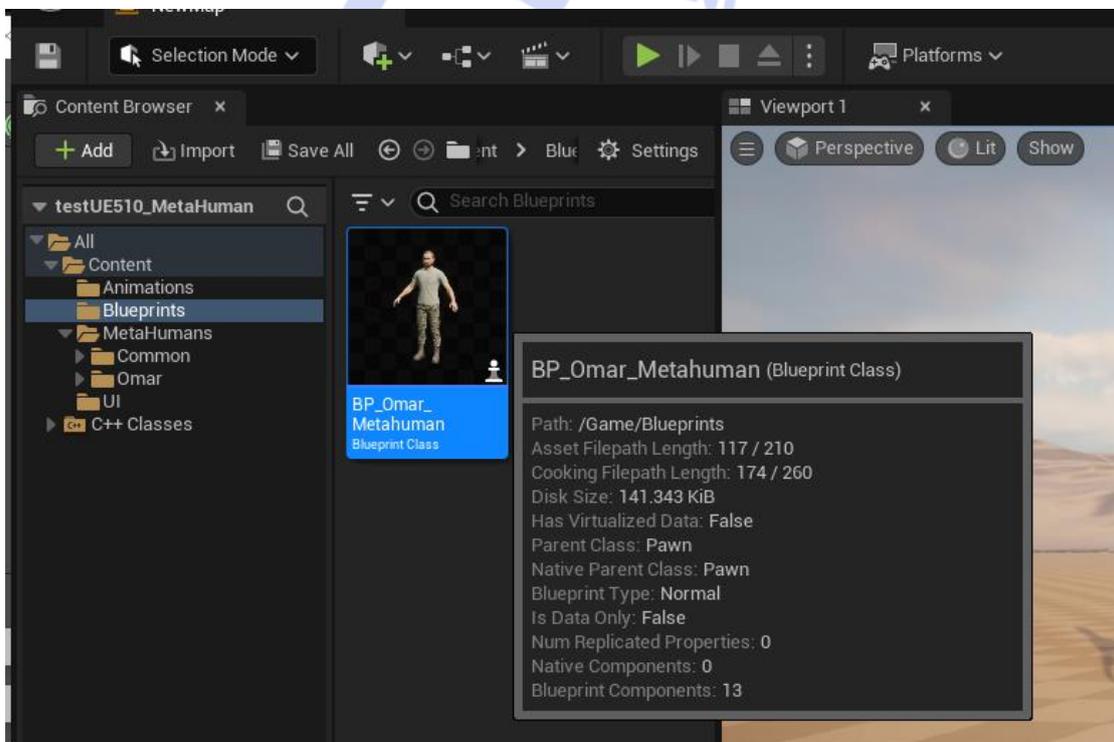
(2) 从 **Quixel Bridge** 导入模型到工程内



从 **Quixel Bridge** 导入模型

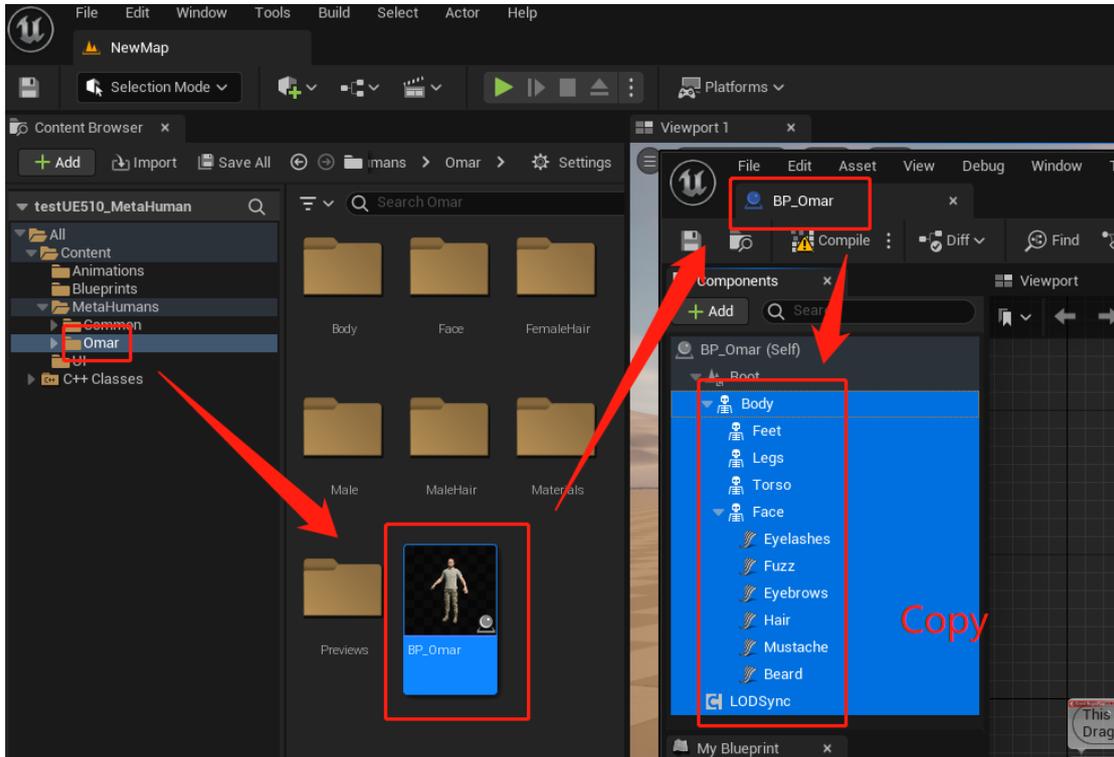
3. 配置 BP 蓝图

(1) 蓝图类 **Blueprints\BP_Omar_Metahuman**，内置部署好的蓝图节点。

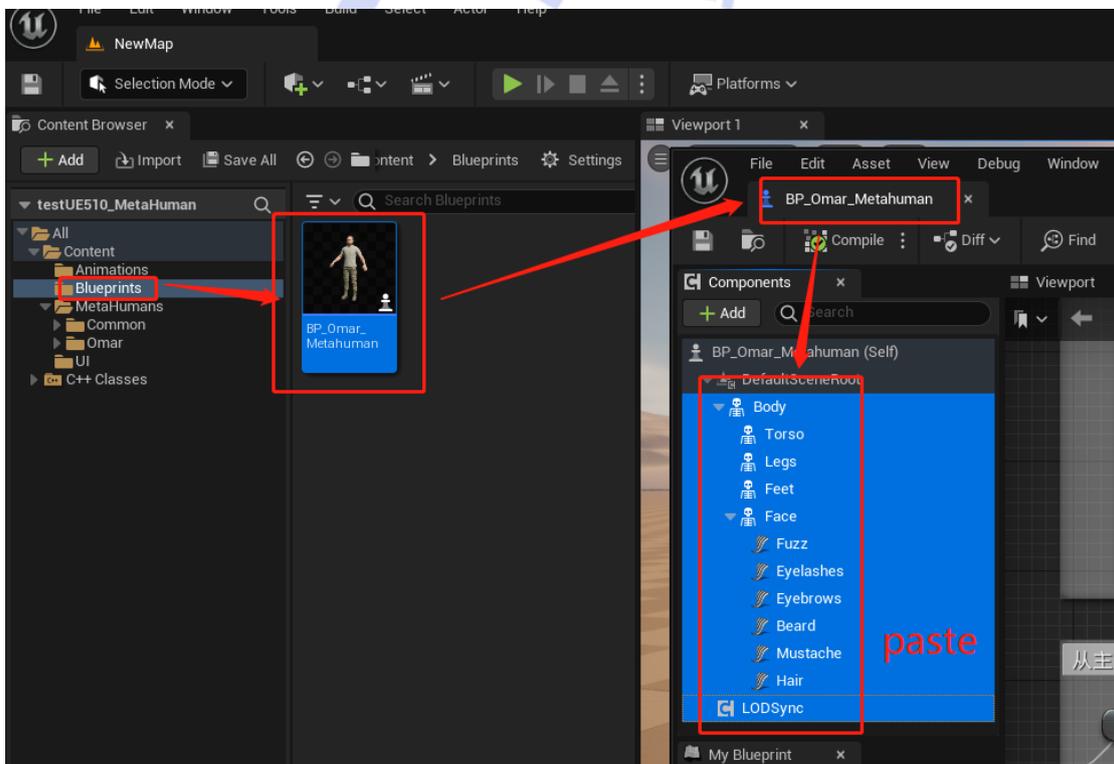


BP_Omar_Metahuman

(2) 打开蓝图 **MetaHumans\Omar\BP_Omar**，将蓝图内所有组件复制到新蓝图 **BP_Omar_Metahuman** 内。

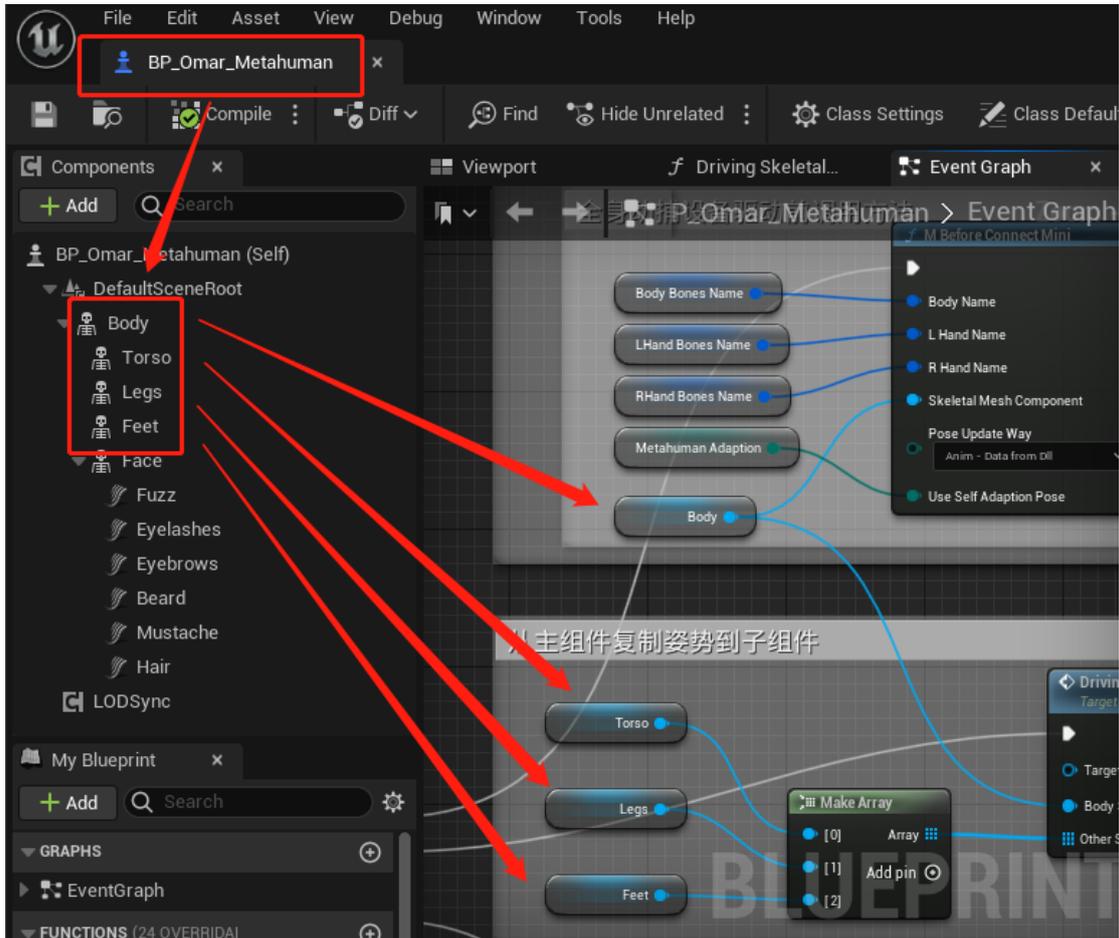


复制 BP_Omar 的组件



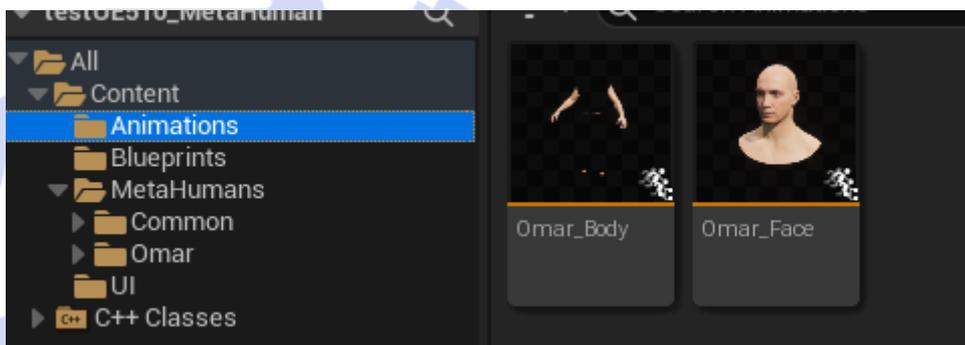
删除 BP_Omar_Metahuman 原有组件，粘贴 BP_Omar 组件

(3) 将 **BP_Omar_Metahuman** 中的新组件 **Body**、**Torso**、**Legs**、**Feet** 配置（拖动）到事件蓝图内，并按照下图连接蓝图事件，最后“**编译、保存**”蓝图。



配置 BP_Omar_Metahuman 事件蓝图

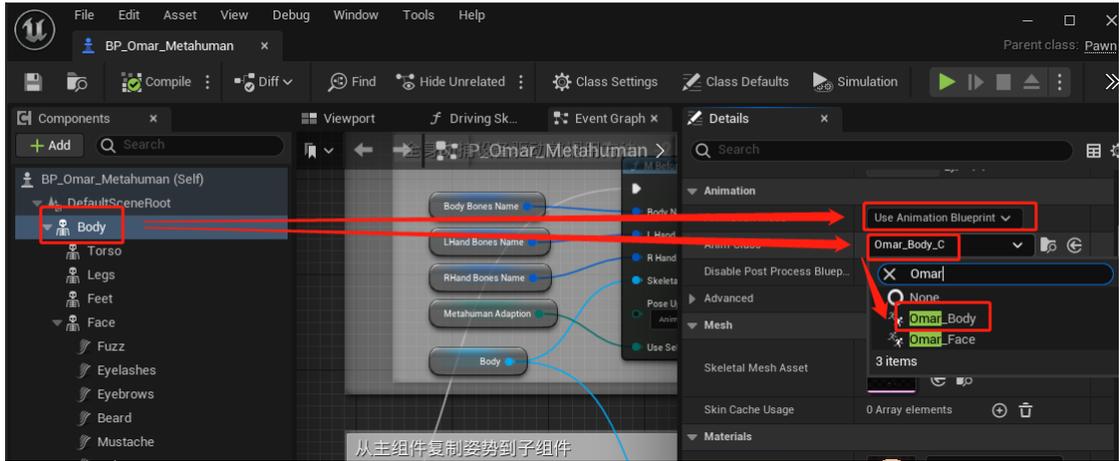
4. 配置动画蓝图



动画蓝图 Omar_Body 和 Omar_Face

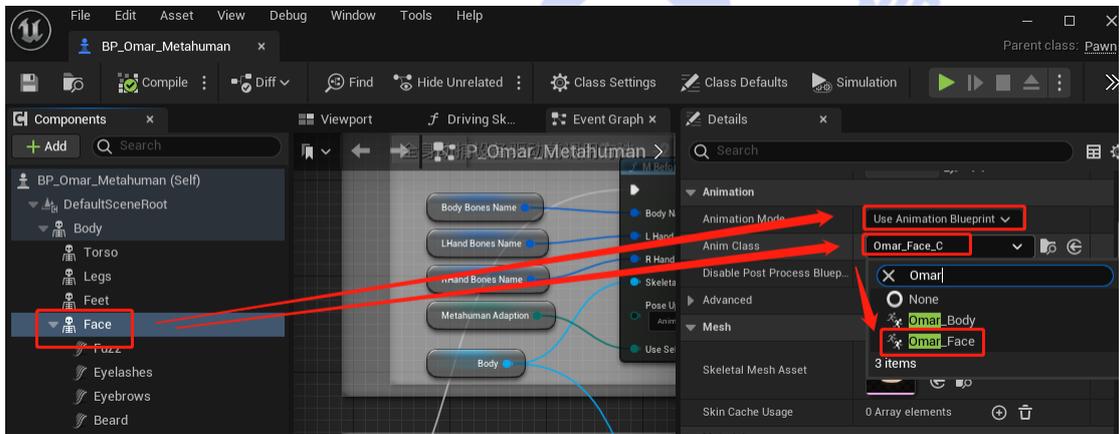
(1) 打开蓝图类 **BP_Omar_Metahuman**，配置组件动画蓝图，最后保存编译

- 1) **Body**: 将 **Body** 组件的动画模式改为“使用动画蓝图”，动画类选择“**Omar_Body**”:



修改组件驱动方式为蓝图驱动

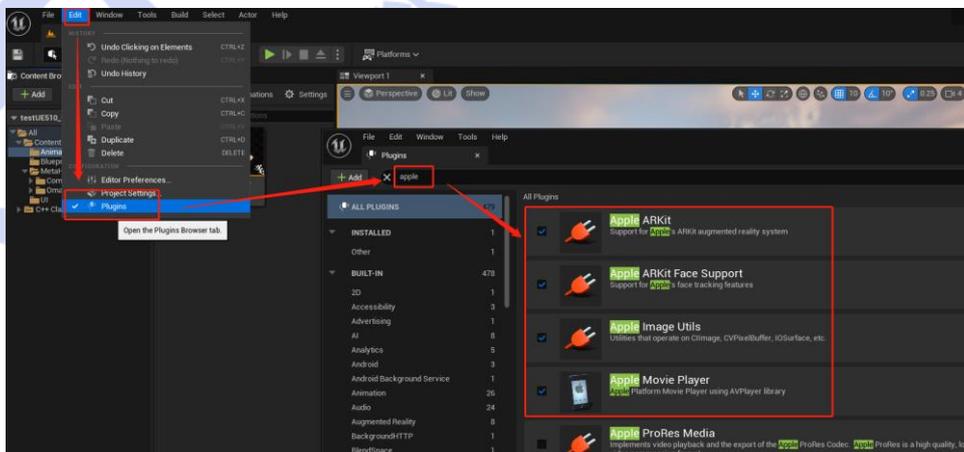
2) Face: 与 Body 同理，选择动画蓝图驱动，动画类选择“Omar_Face”:



修改组件驱动方式为蓝图驱动

5. 启用 Apple ARKit 插件

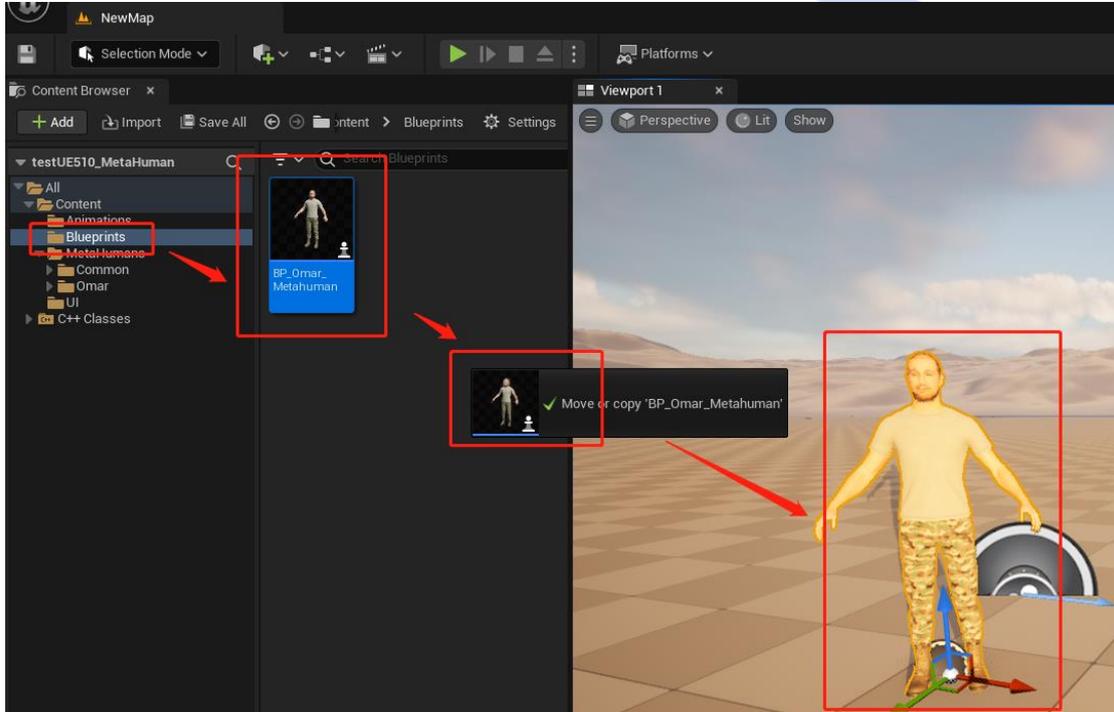
打开 UE 的“插件浏览器选项卡”在搜索框中输入 apple，得到下图所示界面启用前两个插件。启用之后会提示重启 UE 生效，重启即可！



启动对应插件

三、应用

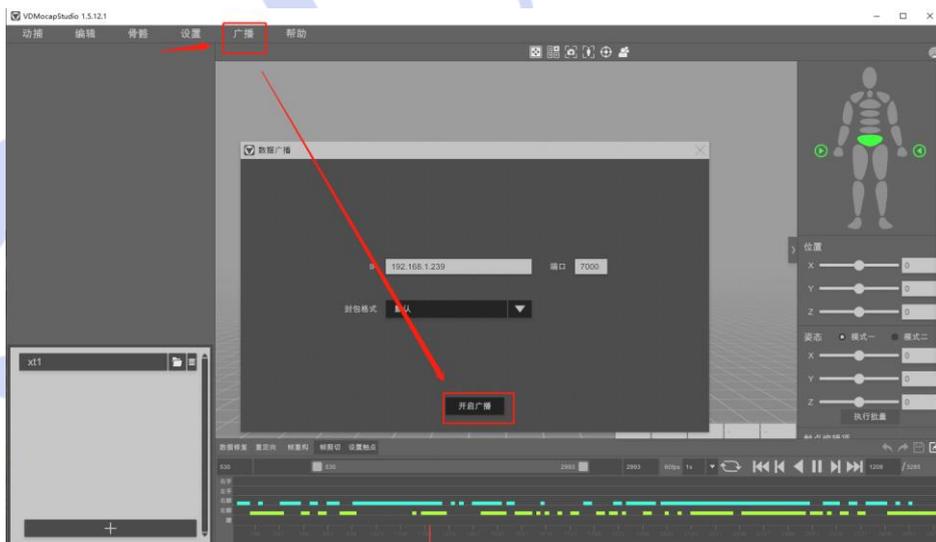
1. 将 BP 蓝图（Blueprints 文件夹下的）的 BP_Omar_Metahuman 模型拖进场景内，运行



放置 BP_Omar_Metahuman 模型

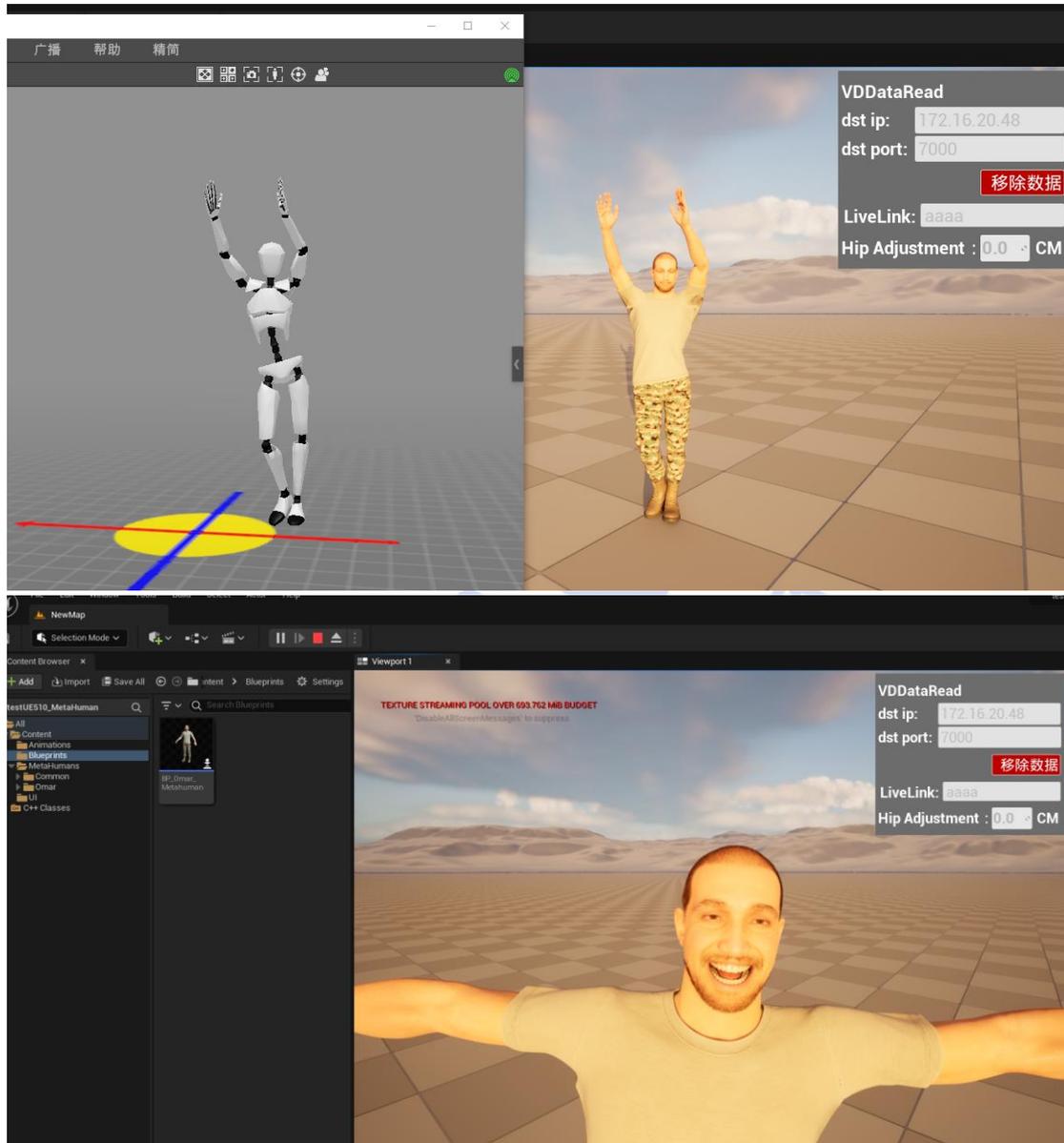
2. 打开虚拟动力动捕引擎 VDMocapStudio 广播数据。

VDMocapStudio 实时连接设备广播数据，与读取历史数据广播，详情见“VDMocapStudio 使用说明”。



开启 VDMocapStudio 广播数据

3. 修改 UDP 相关信息 (IP、Port), 点击请求数据, 修改 LiveLink 名称, 成功驱动



运行结果

