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	
	2022/6/8 19:06	文件夹	

VIRD	r in metanunmans 页	原也 2	
.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
0 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" VD	/INI_Demo.uproject"		
Intermediate	2023/3/10 18:09	又14天	
- Platforms	2023/3/10 17:15	文件夹	
	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 KE
📲 testUE510_MetaHuman.sln	2023/2/90	Visual Studio Sol	4 KE
🕧 testUE510_MetaHuman.uproject	2023/3/10 17:14	Unreal Engine Pr	1 KE

ア州虚東地カス県植は本有用企同 广州虚拟动力 VIRDYN MateHuman UE5.1

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":

File Edit Asset View D Image: BP_Omar_Metahuman X	ebug Window Tools F	lelp		— □ X Parent class: <u>Pawn</u>
💾 🝺 🔯 Compile 🗄 📲 Diff	∽ 🔊 Find 📲 Hide Un	related 🚦 🙀 Class Settings	🔀 Class Defaults 🛛 🔈 Sir	mulation \blacktriangleright \blacktriangleright \blacksquare \triangle \vdots \gg
Components ×	📰 Viewport 🦪 Dr	iving Sk 💦 Event Graph ×	🔀 Details 🛛 🗙	
+ Add Q Search		P_Omar_Metahuman >	Q Search	
BP_Omar_Metahuman (Self)	Body	Bones Name	✓ Animation	· ·
vr∰n Body /∰n Torso	LHar	d Bones Name		Omar_Body_C ✓ ☞ €
¶ Legs	RHar	d Bones Name 🔹 🕒 Skele	Disable Post Process Bluep	X Omar
P∰ Feet ▼P∰ Face	Meta	human Adaption	U ▶ Advanced	None Comar_Body
∬ Eyelashes ∭ Eyebrows	9	Body	Skeletal Mesh Asset	3 items
// Beard			Skin Cache Usage	0 Array elements 🕒 🛈
🦅 Mustache	从主组件复制	姿势到子组件		

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":

File Edit Asset View De	bug Window T	ools Help				Parent class	l X ≋ Pawn
💾 🝺 😥 Compile : 📲 Diff 🗸	🖌 📌 Find	Hide Unrelated	🔅 Class Settings	🔀 Class Defaults	Simulation		>>>
Components ×	Uiewport	f Driving Sk	🏗 Event Graph 🗙	🔀 Details			
+ Add Q Search	₩~ ← →	= = <mark>NII PLOM</mark> ar	Metahuman >	Q Search			≣×
BP_Omar_Metahuman (Self)		Darks Darras Marrison		- Animation			
⇒ ∰ Body		Body Bones Name	Body N	Animation Mode	Use Animation Blueprin	t 🗸	
🛱 Torso		LHand Bones Name	B Hand	Anim Class	Omar_Face_C	 Image: A marked sector Image: A marked s	Ð
₽ 庸\ Legs		nmand Bones Name	• Skeleta	Disable Post Process	Bluep X Omar		
Feet		Metahuman Adaption	Pose U	Advanced	O None		ľ
⊤ 🛱 Face			Anim	🔻 Mesh	Se Omar Eace		
<u> </u>		Body 💽	Use Se		3 items		
∦∕ Eyelashes		-		Skeletal Mesh Asset			
∦ Eyebrows		/		Skin Cache Usage	0 Array elements	⊕ <u>π</u>	
y Beard			\sim				

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!

(U) 👞 🔚	100x					
B K	Undo Clicking on Elements (*** Trade Observation to control)		📥 🗄 👼 Platforms 🗸			
D Content Bro	D Unde History		III Viewport 1 K			
+ Add ** testUE510_	E Cut E Copy	CTRL+X sations CTRL+C	ttings	Show	() • • • • • •	
All Content La Anima Bluepr	Pg: Duplicate Delete	CTRL+0 DOLETE	File Edit Window T	sols Help x		
P Content P Content	H Editor Preferences		+ Add X apple	All Plugins		
	Open the Plugins Browser	tab.	- INSTALLED		Support for TTT = ARKit augmented reality system	
			* BUILT-IN 20	478	Support for ARKit Face Support	
			Advertising Al Analytics	1 8 2	Apple Image Utils Utilites that operate on Climage, CVPixelBuffer, IOSurface	
			Android Android Background Service Animation Audio	3 1 26 24	Apple Movie Player Apple Platform Movie Player using AVPlayer Ibrary	
			Augmented Reality BackgroundHTTP BlendSpace	1	Apple ProRes Media Implements video playback and the expert of the Apple Pro	Res Codec. Apple Profiles is a high quality, lo

启动对应插件

三、应用

 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

