

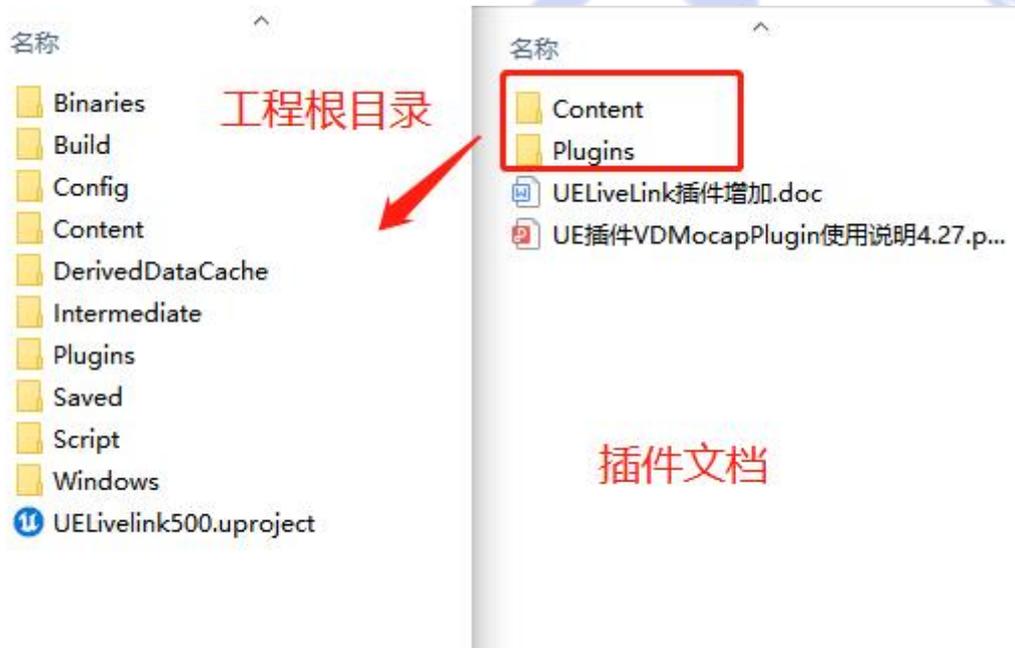
VDMocapPlugin_For_LiveLinkFace_UE 使用说明

Unreal 版本：5.0

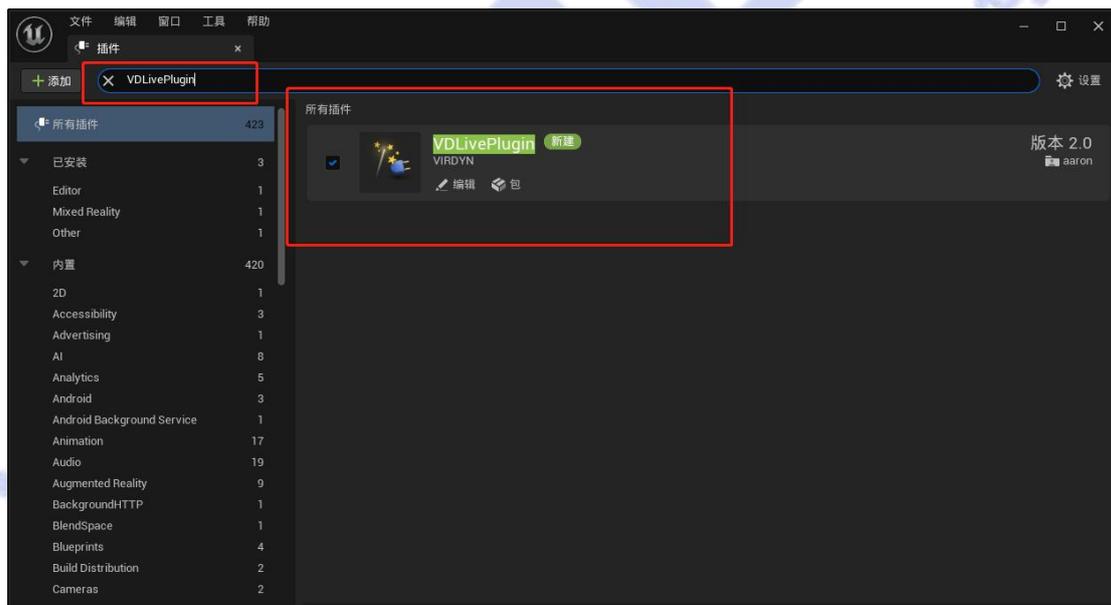
插件说明：VDMocap 广播数据，**实时或非实时**驱动 UE 模型，
含 LiveLinkFace **实时**驱动面捕

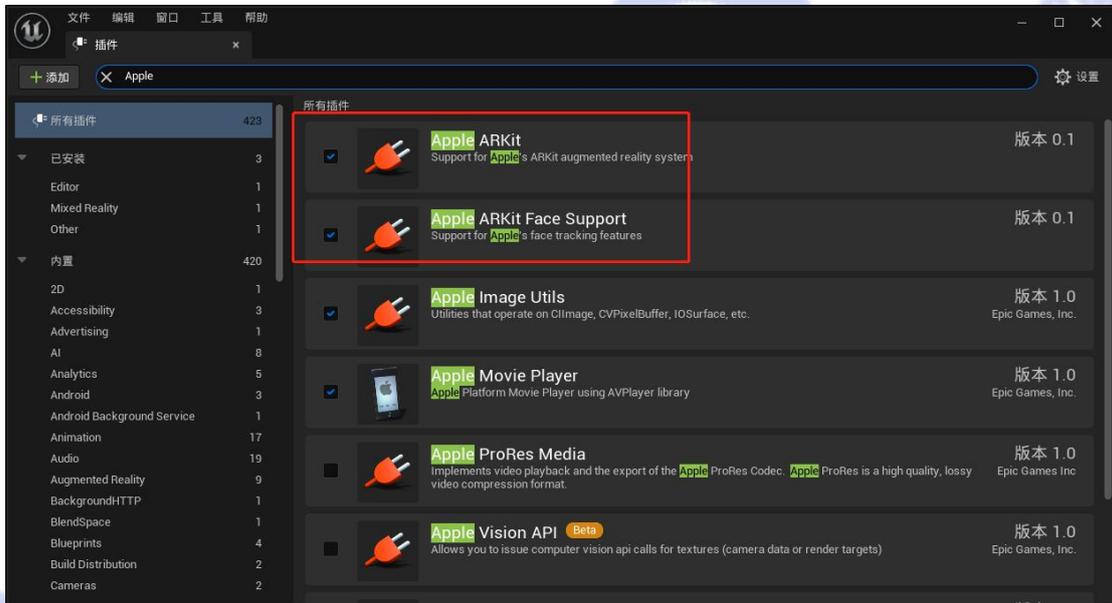
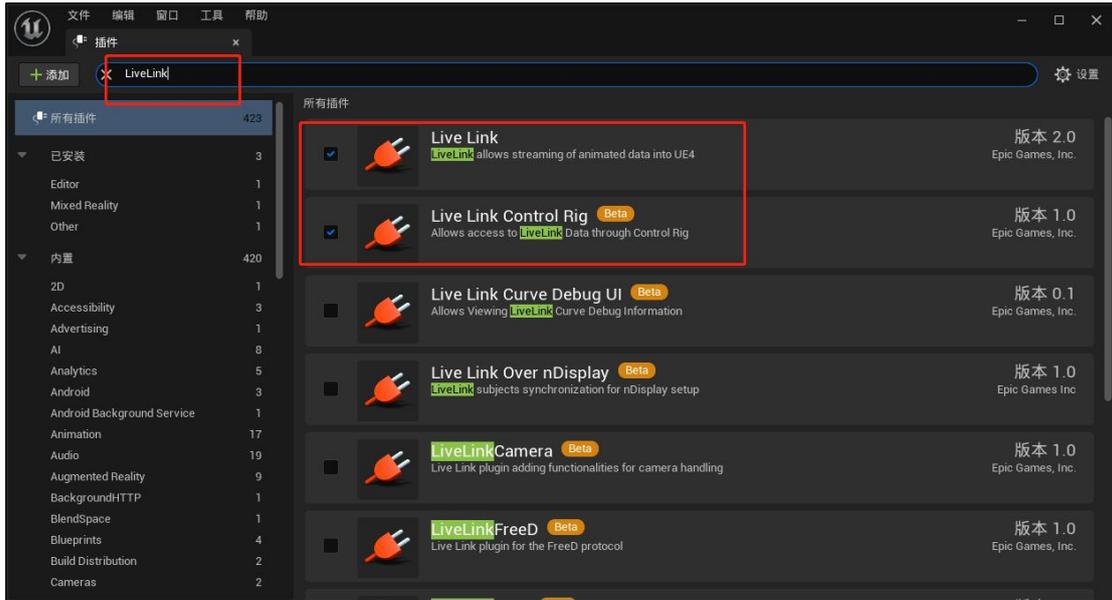
一、新建项目并启用插件

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。

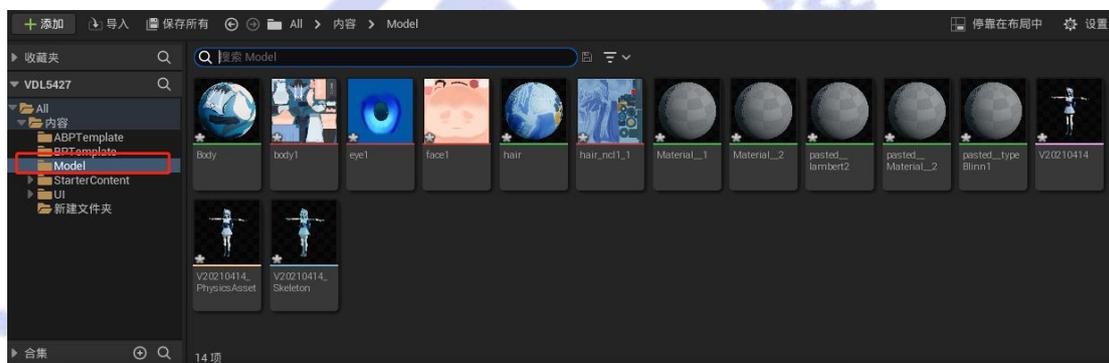
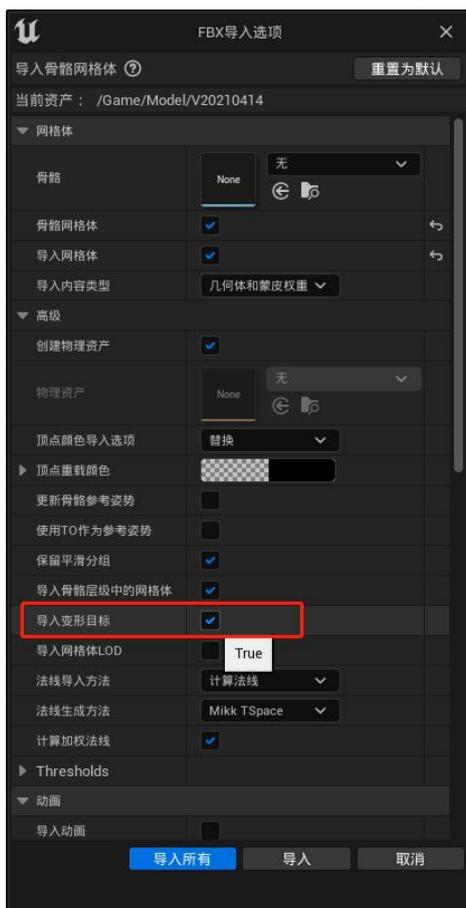




二、模型导入

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。

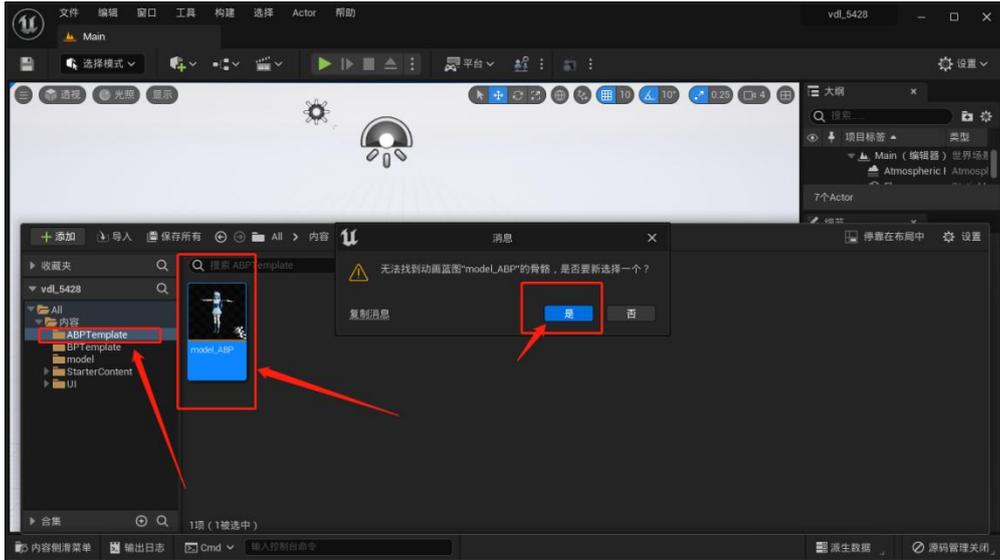
注意：要实现面部捕捉，导入的模型必须要勾选导入变形目标
模型规范请参考“虚拟动力模型规范”文档



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。



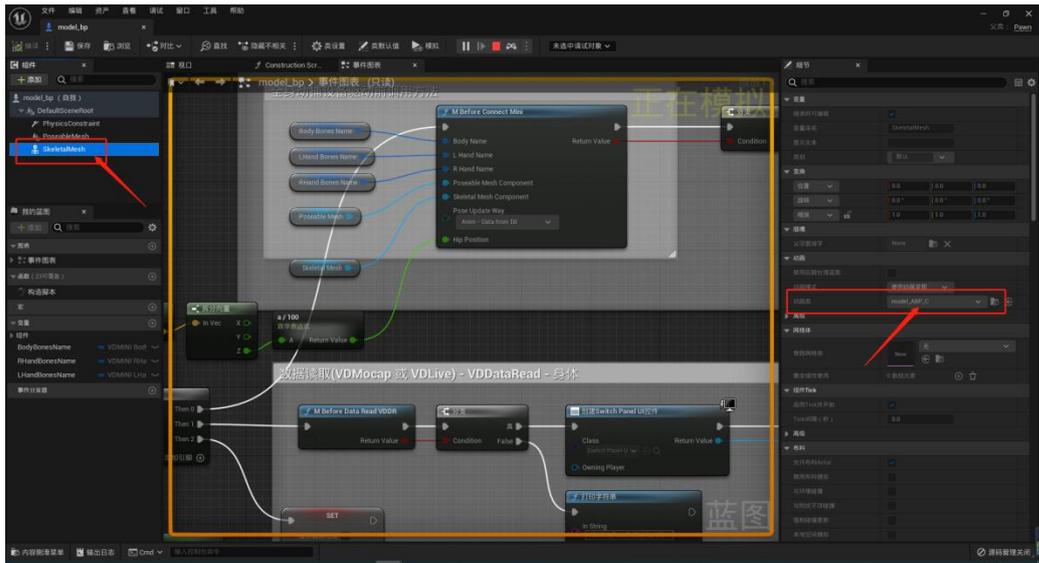
2. 重定向骨架

在骨架目录选择需要驱动模型的骨架，点击重定向。

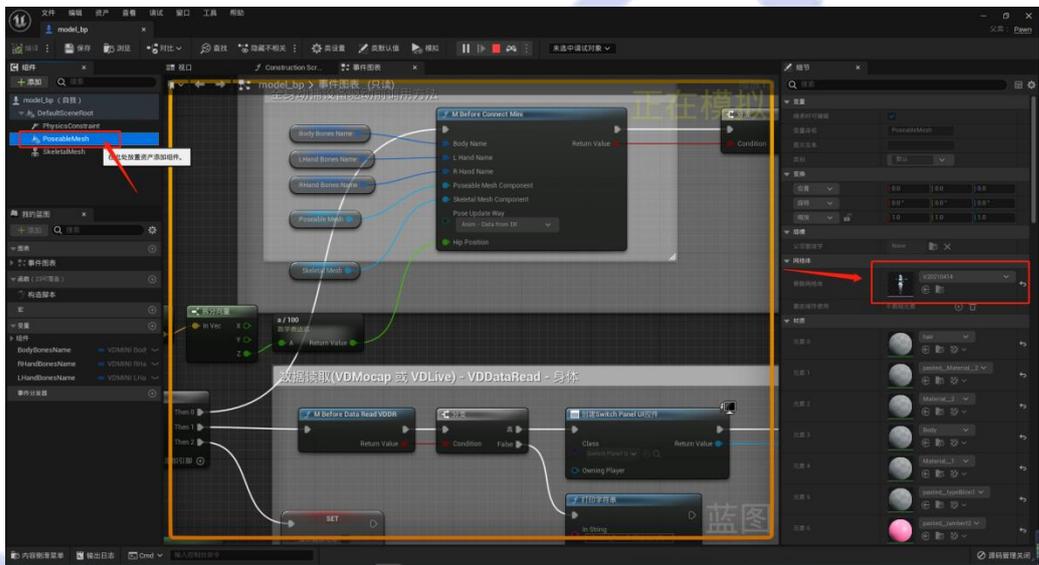


四、蓝图类

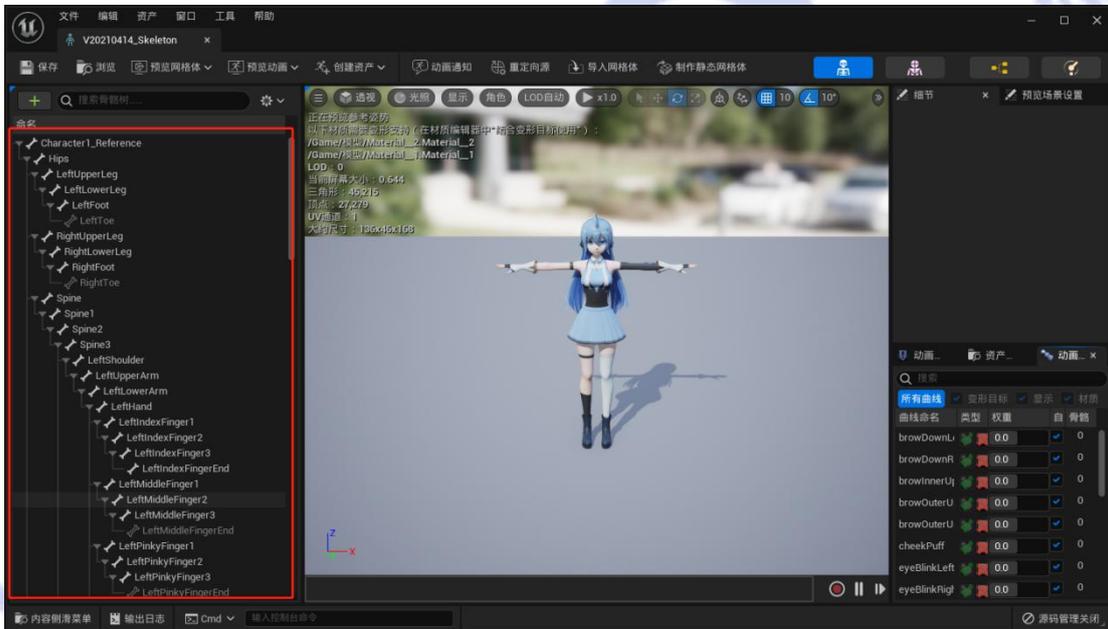
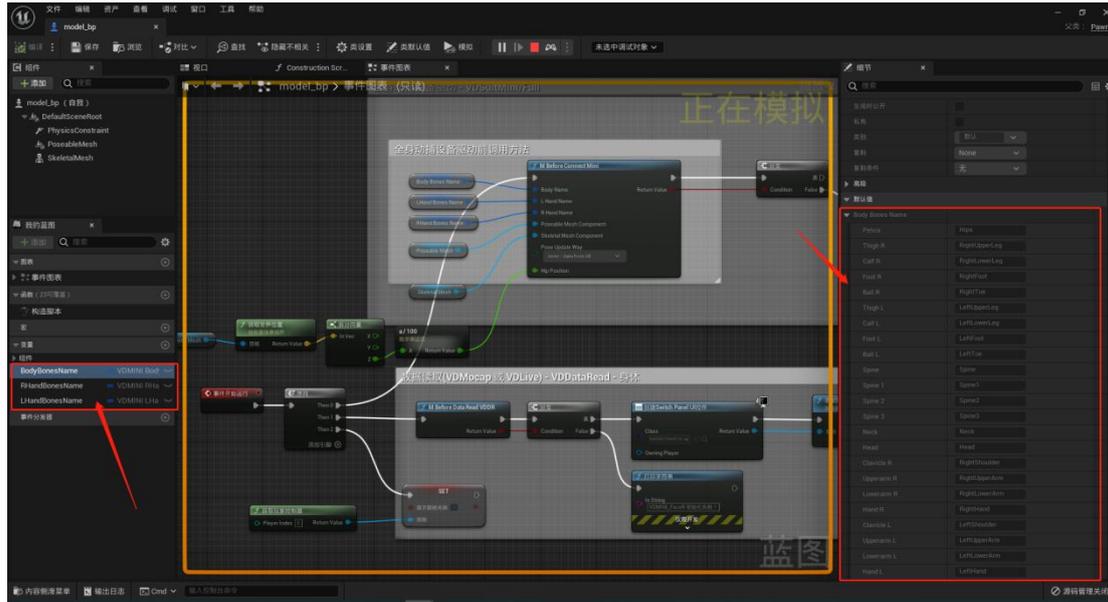
1. 打开 BPTemplate 文件夹内 model_bp 蓝图模板，点击左上角 SkeletalMesh，在右边动画选择所创建的动画蓝图类。



2. 点击左上角 PoseableMesh，选择模型的骨骼网格体。



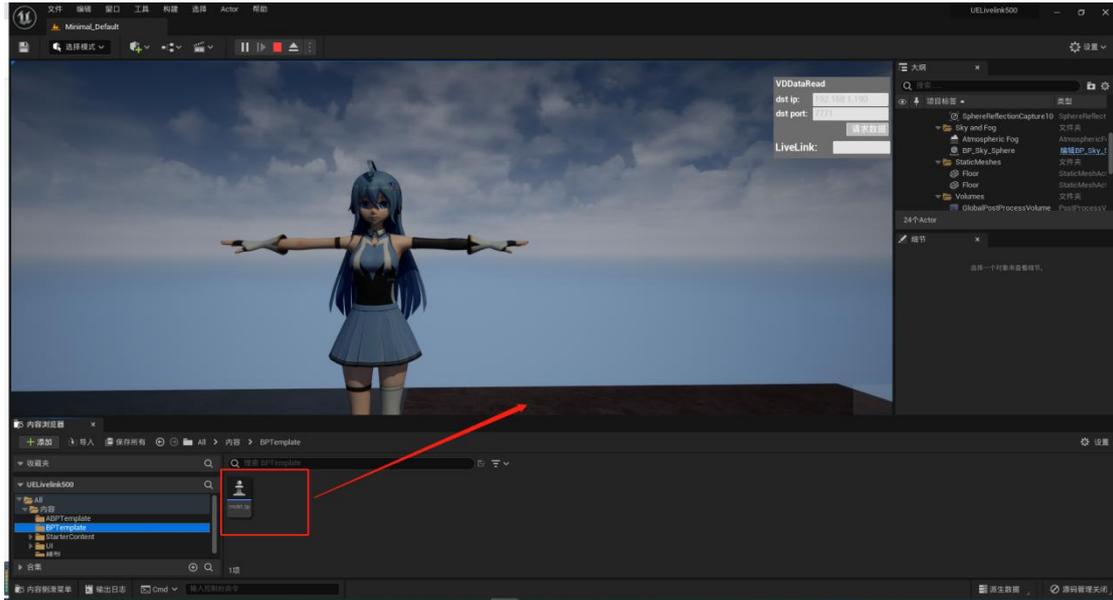
3. 在变量那里有三个变量 BodyBonesName, RHandBonesName 和 LHandBonesName 每个变量的默认值按模型的对应骨骼名字依次填入即可（没有的填 NULL）
（按照骨架树的命名复制粘贴到各个变量中，图示例为 BodyBonesName）
注意：骨骼的命名规范与我们的相同的话这部分可以直接跳过



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

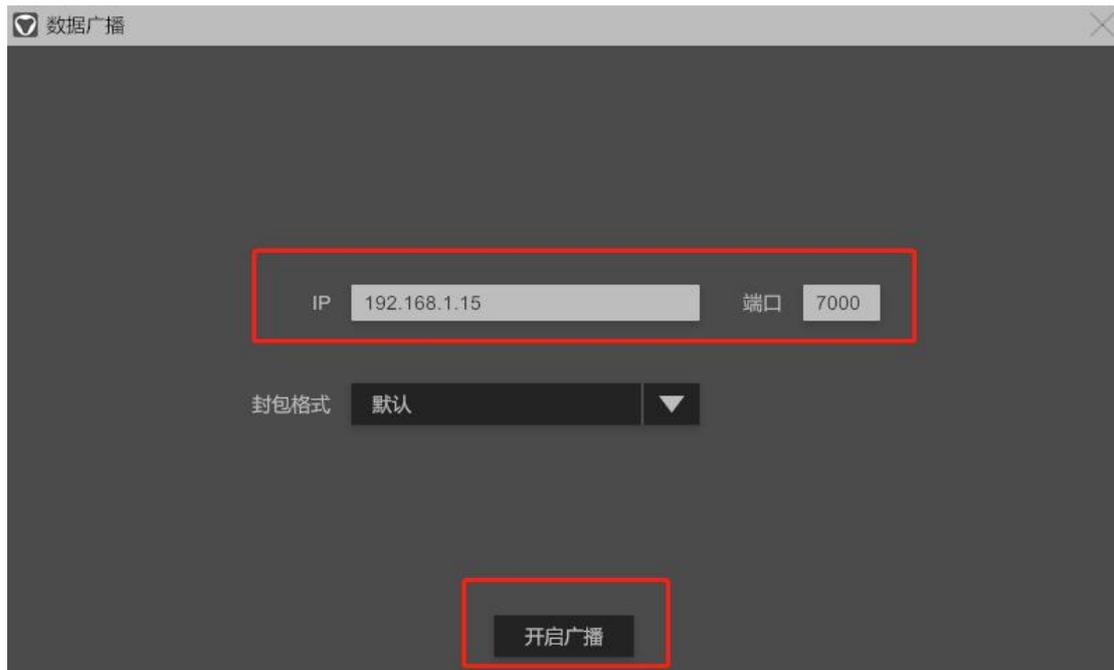
(1) 实时方法驱动

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。

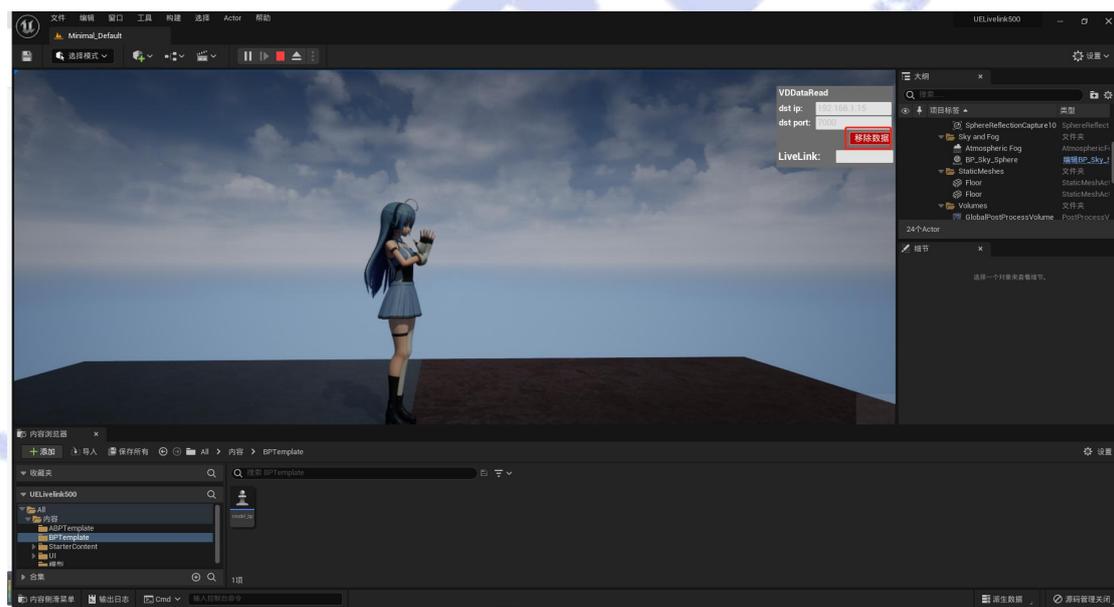


B. 运行 UE 工程，VDMocapStudio 的本地 IP 和端口要与 UE 的 IP 地址和端口一致。



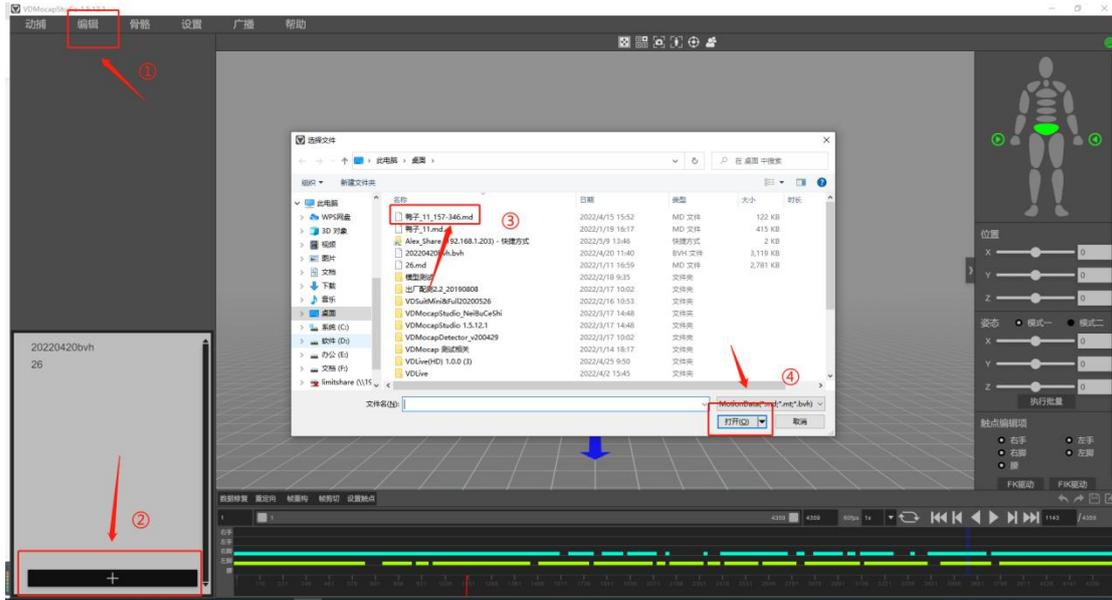


C. 点击请求数据，读取实时数据驱动模型。



(2) 非实时方法驱动

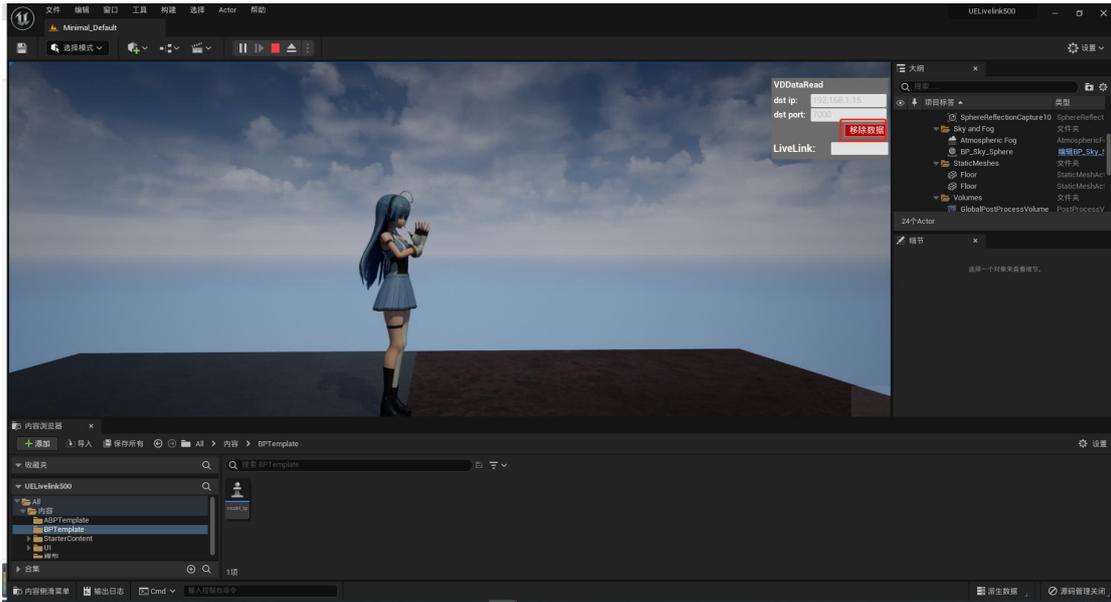
A. 在 VDMocapStudio 中添加并且播放*.md 动作数据，开启广播数据。



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。

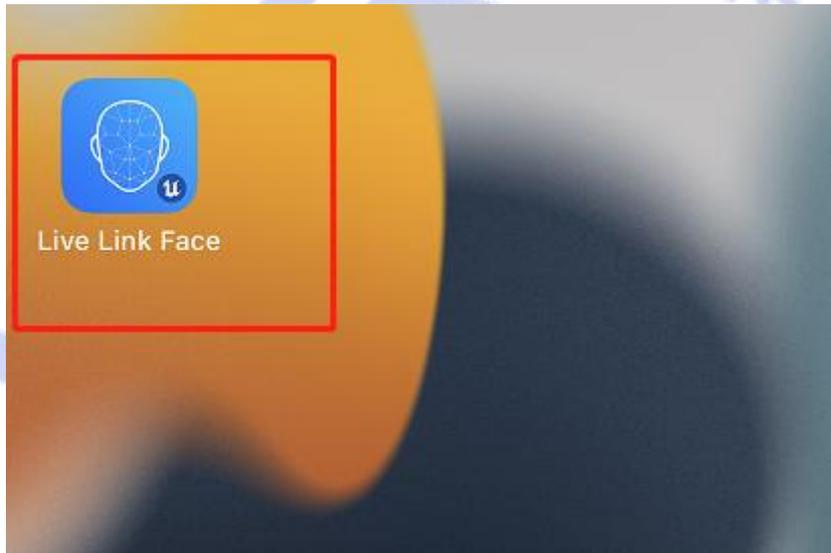


C. 点击请求数据，读取非实时数据驱动模型。



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。



(5) 输入设置的 LiveLink 主体名称。

