

AH 面捕头盔 UE5 插件使用说明

插件简介与注意事项

- 本插件使用 AH 面捕头盔驱动 UE5 MetaHuman 面部表情。
- 本插件使用 AH 面捕头盔驱动 52 个 bs 表情（ARKit 规范）的模型。

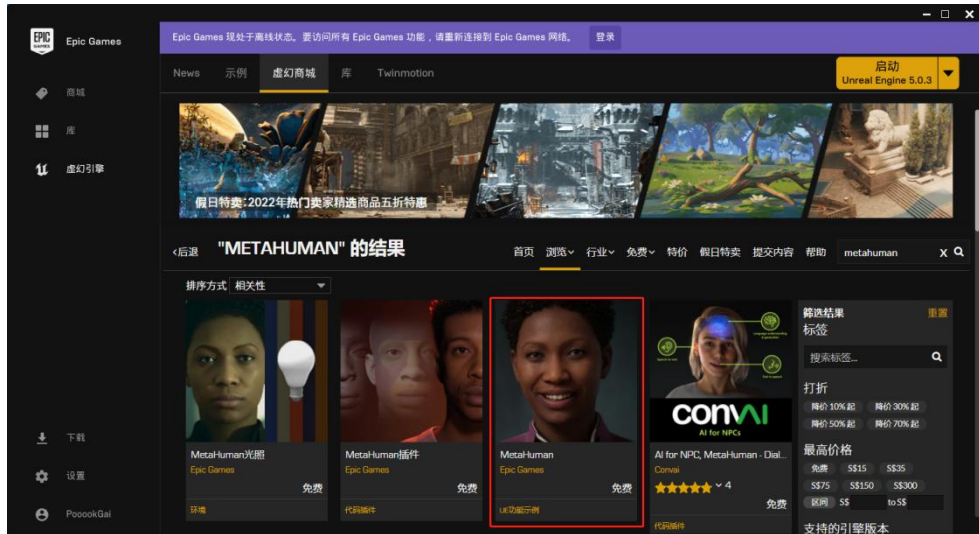
目录

AH 面捕头盔 UE5 插件使用说明	1
插件简介与注意事项	1
1 使用 AH 驱动 MetaHuman 面部表情基本流程:	1
1.1 创建 MetaHuman 工程	1
1.2 加载 AH 插件	2
1.3 导入 MetaHuman	3
1.4 驱动前的配置	4
1.5 运行并驱动	9
2 使用 AH 驱动 ARKit 规范 52 个 bs 表情的模型	10
2.1 创建关卡，并双击打开	10
2.2 创建蓝图类	11
2.3 创建动画蓝图	13
2.4 蓝图拖入关卡	16
2.5 运行，驱动模型	16
3 使用 AMFACEH 蓝图函数库	17

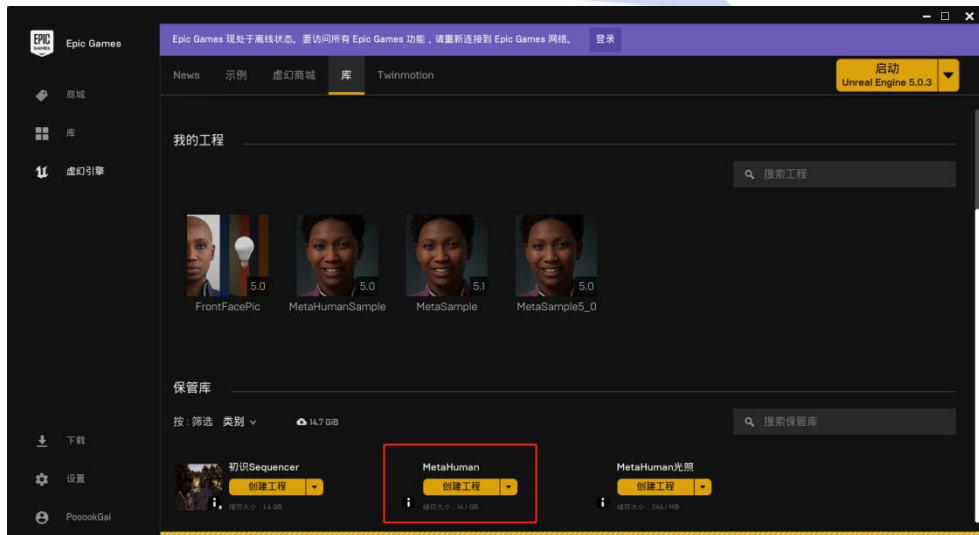
1 使用 AH 驱动 MetaHuman 面部表情基本流程:

1.1 创建 MetaHuman 工程

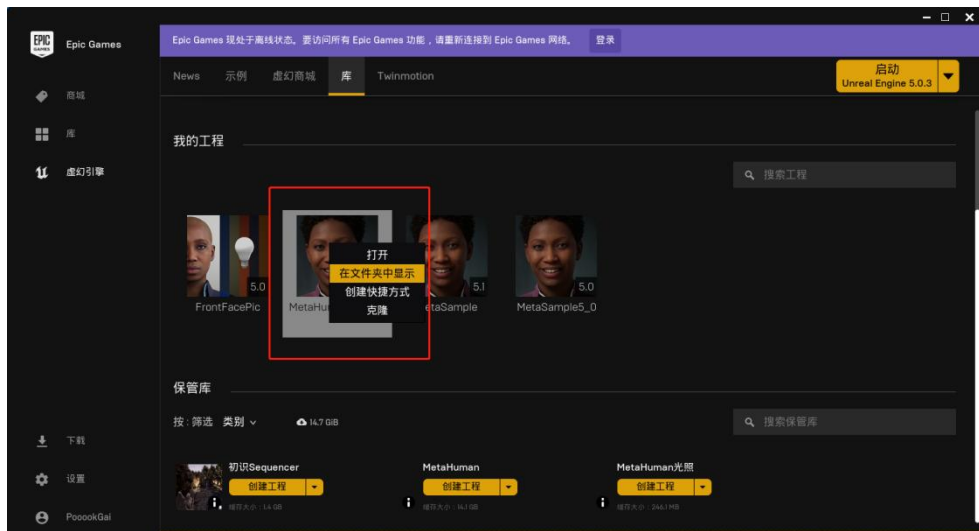
- 在虚幻商城中找到并下载 MetaHuman，下载完成后在库中创建 MetaHuman 项目



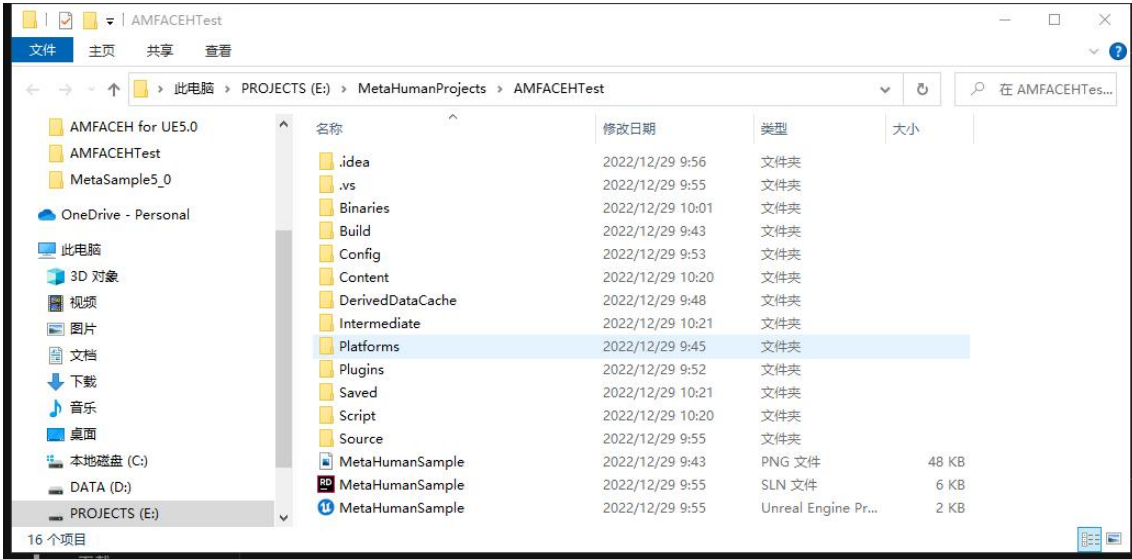
- 在 虚幻引擎->库->保管库 找到 MetaHuman 创建项目



- 创建完成后，在我的工程中找到刚创建的项目图标，右键点击在文件夹中显示

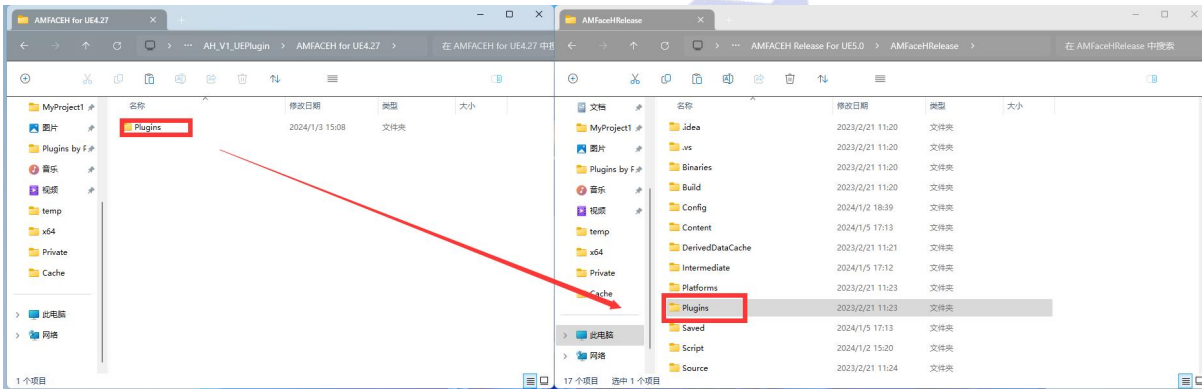


- 打开后的文件夹如图所示：

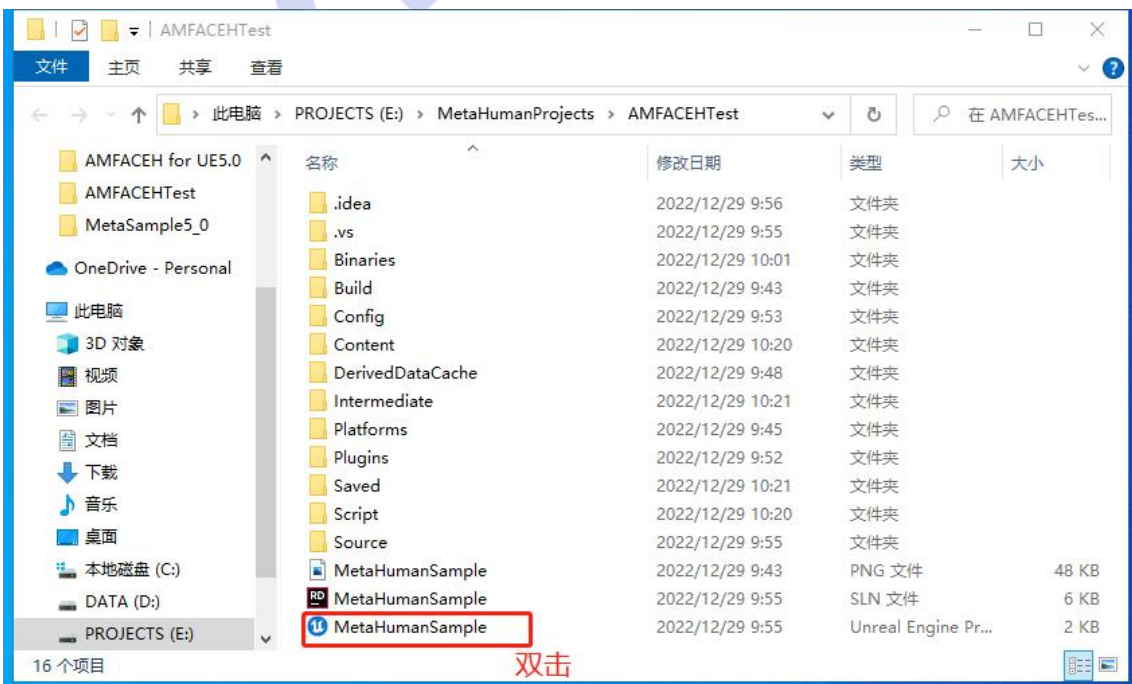


1.2 加载 AH 插件

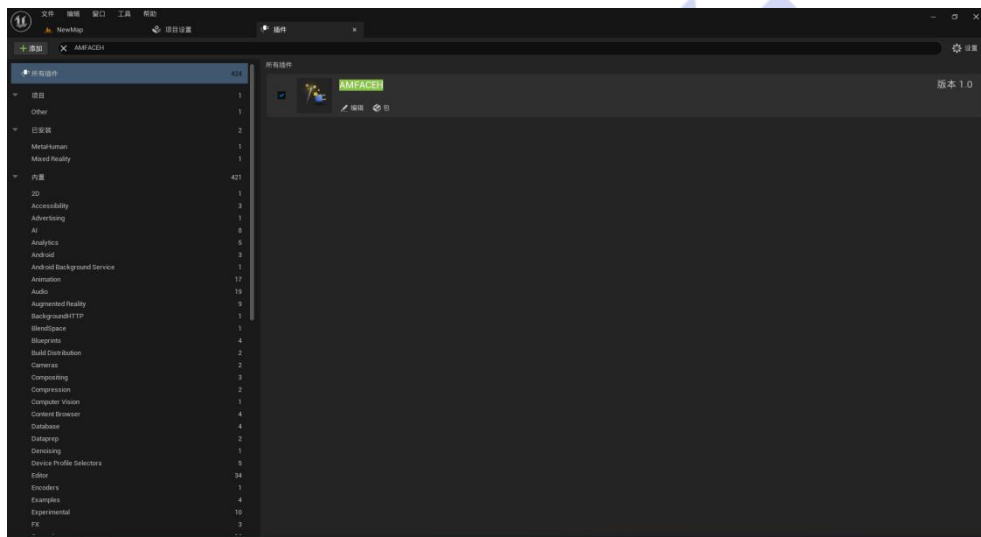
- 打开 **AH PluginForUE** 文件夹，将里面的 **Plugins** 文件夹复制到项目文件夹中



- 复制完成后，打开 UE 项目

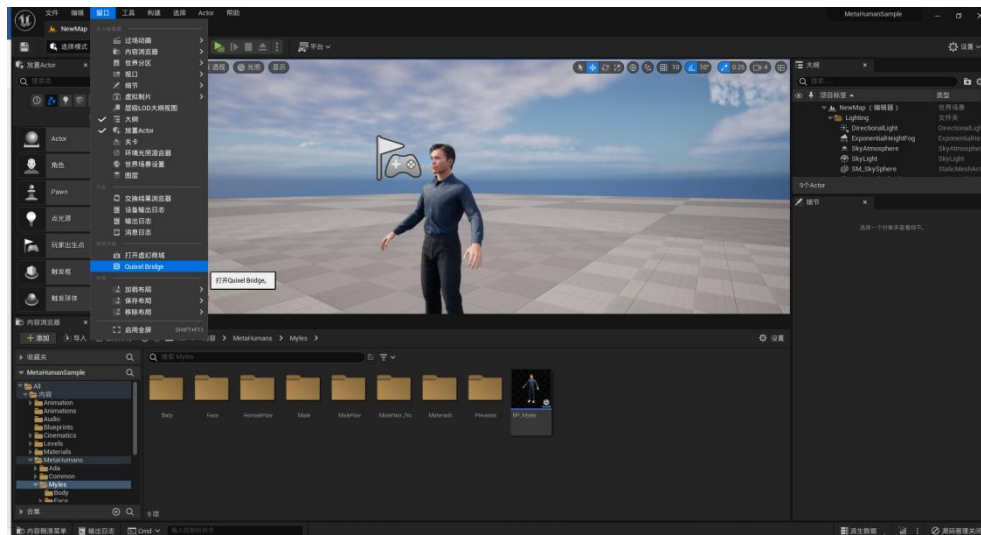


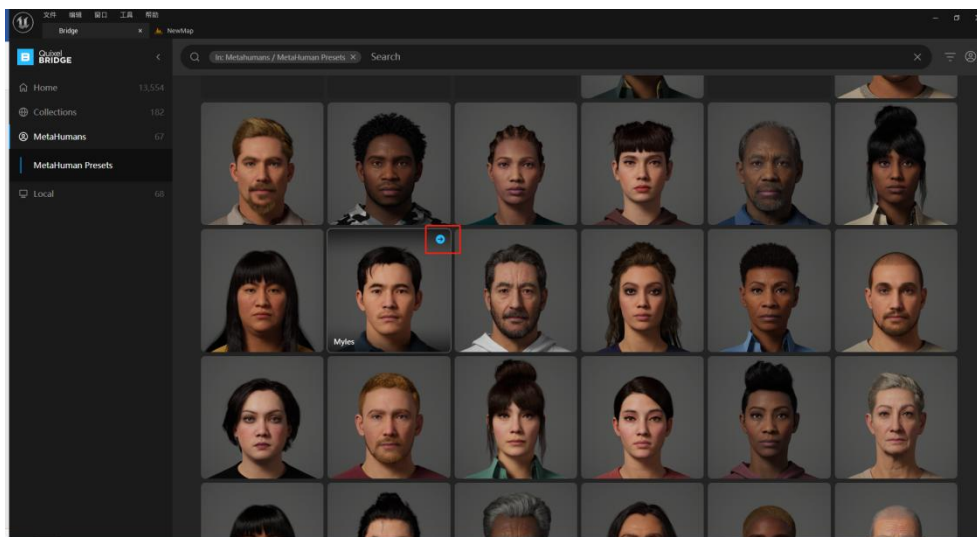
- 打开项目后，选择左上角的**编辑->插件**，查看 AMFACEH 是否已经加载，如未加载则关闭项目重新打开



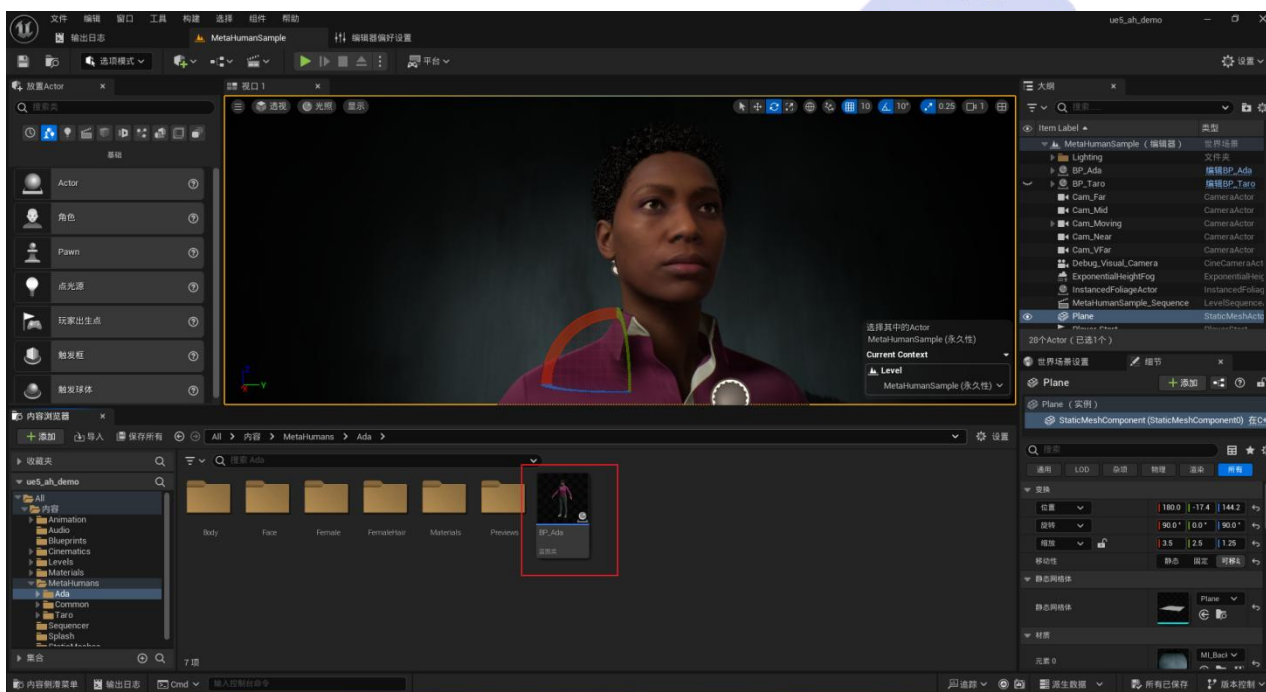
1.3 导入 MetaHuman

- **窗口->Quixel Bridge** 打开 Bridge，下载并将 MetaHuman 导入到项目中，当然你也可以用工程自带的 MetaHuman。



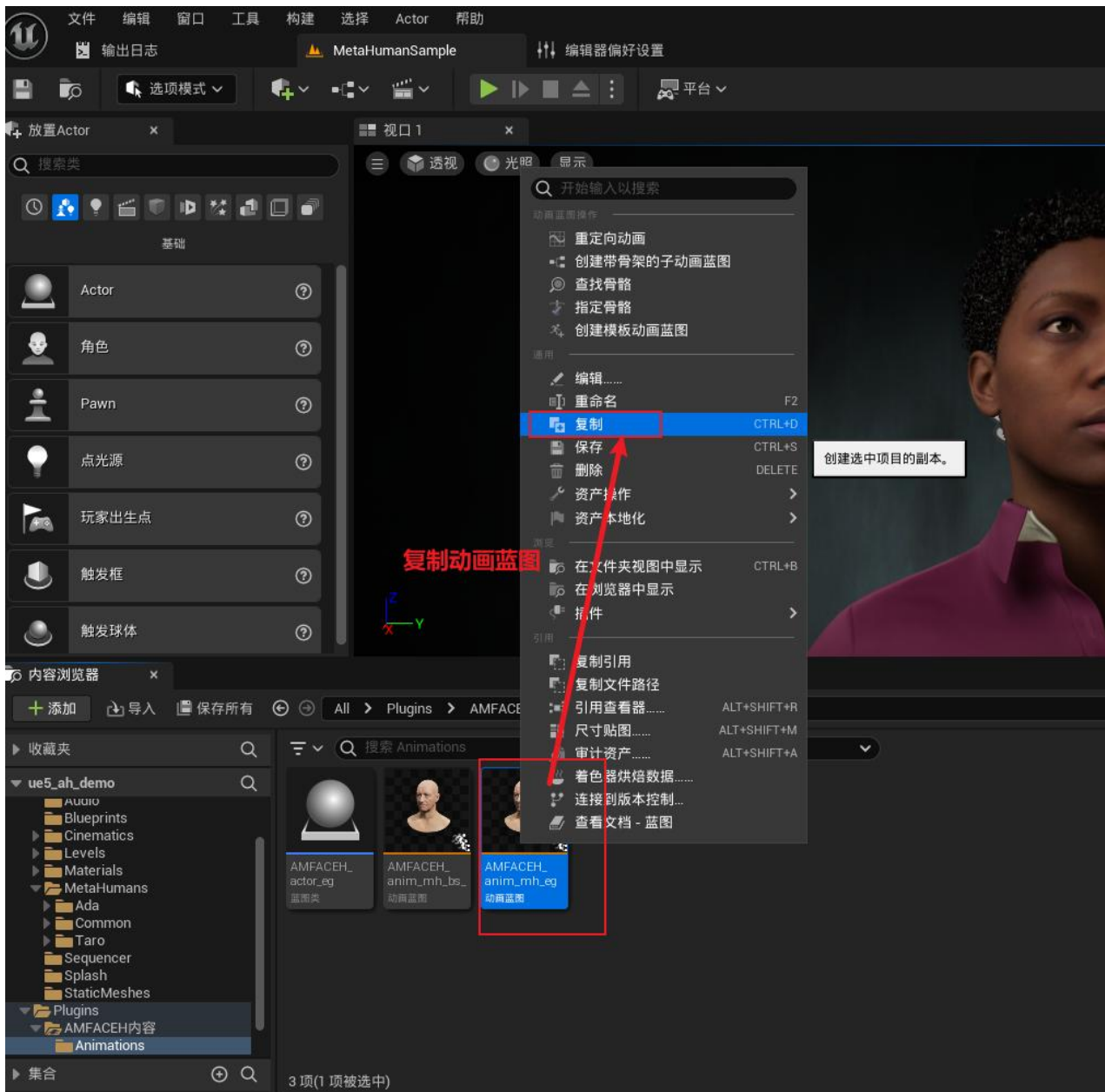


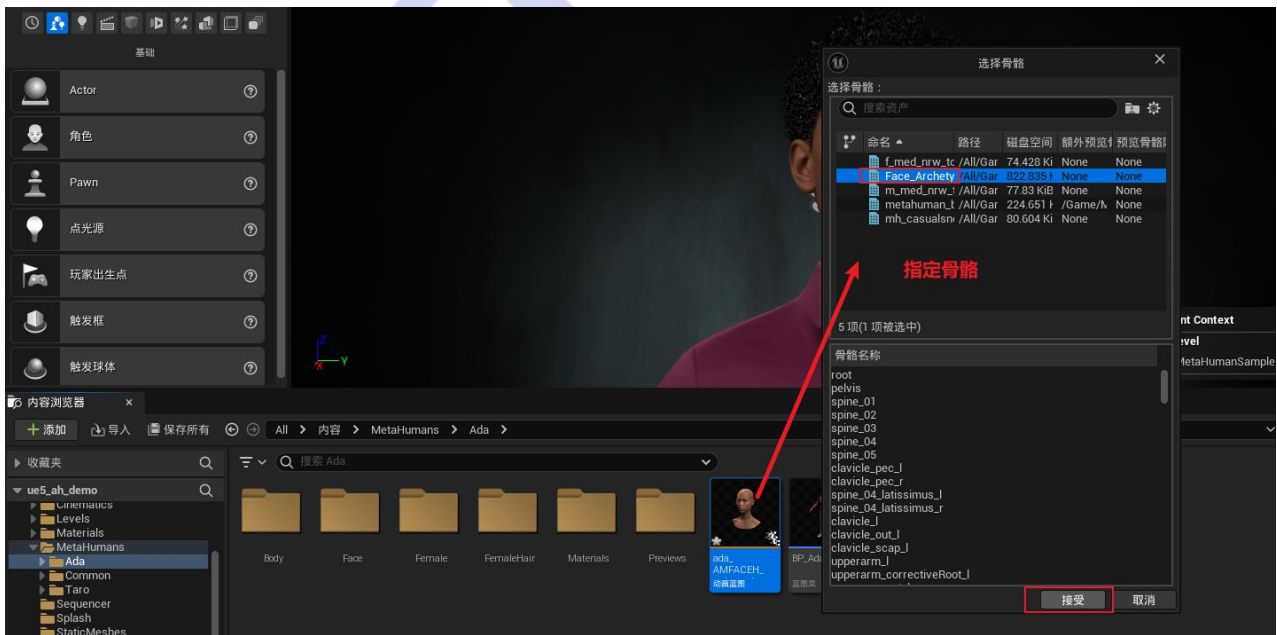
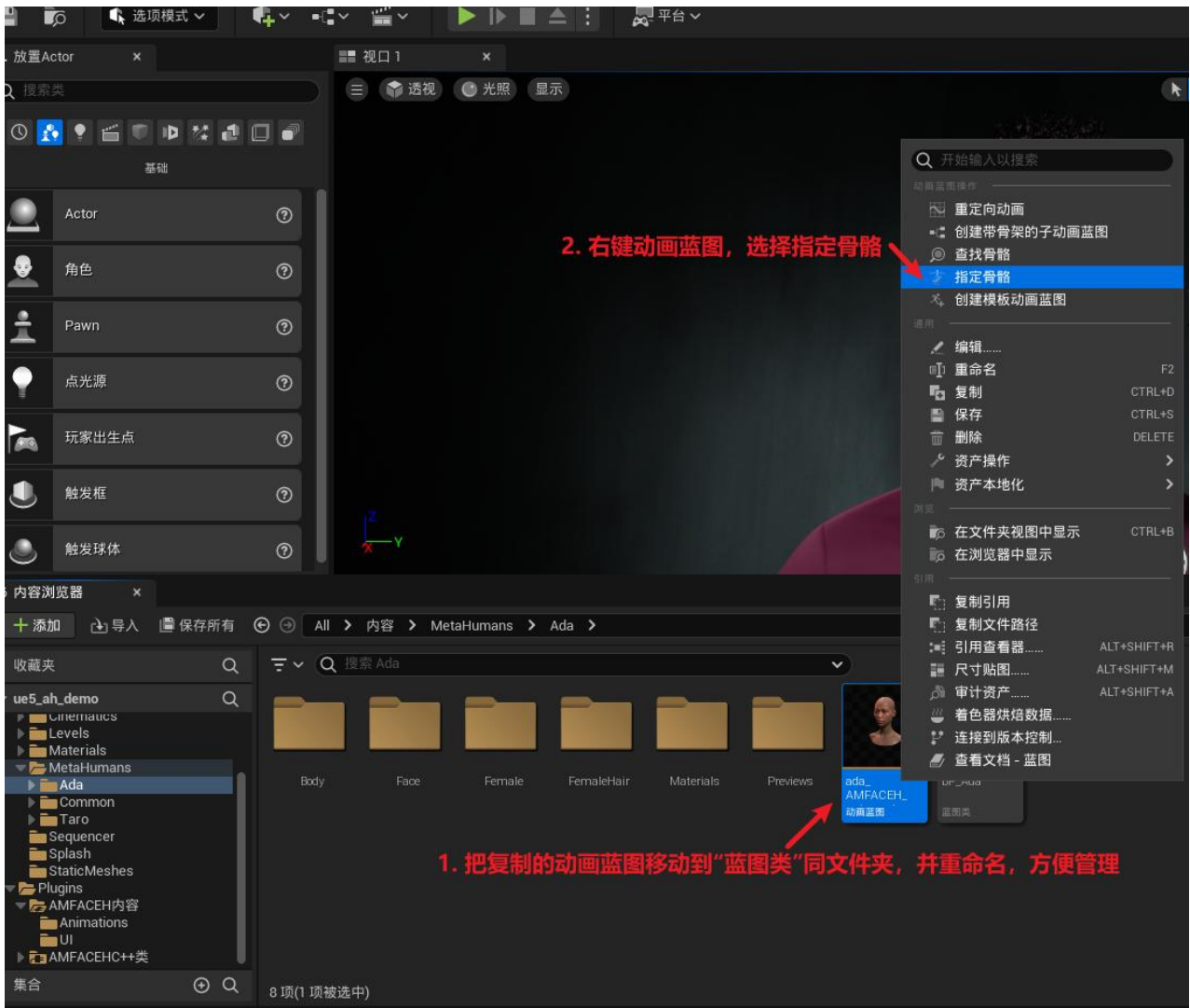
- 将 MetaHuman 下载到你的项目中后，在内容浏览器中的 MetaHumans 文件夹中找到你刚下载的 MetaHuman 的 BP 蓝图，这里我们用工程自带的 MetaHuman 的 BP 蓝图来演示。



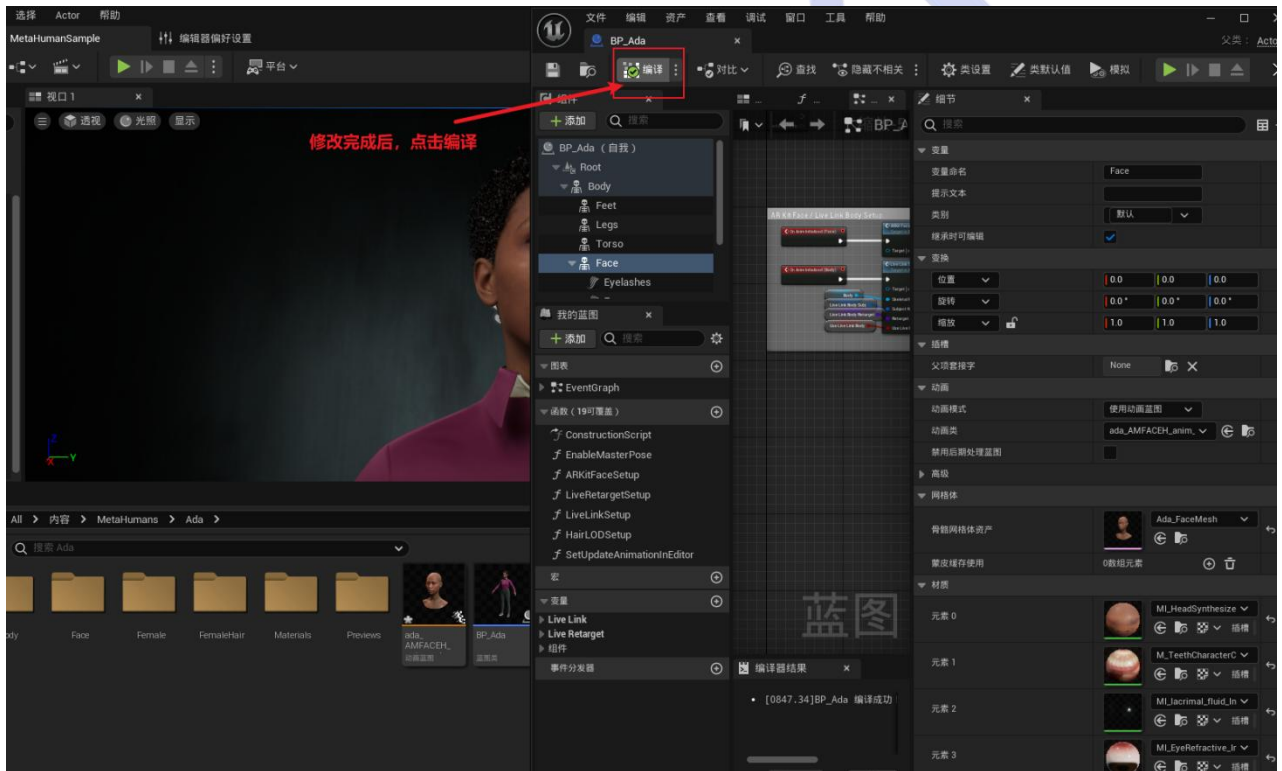
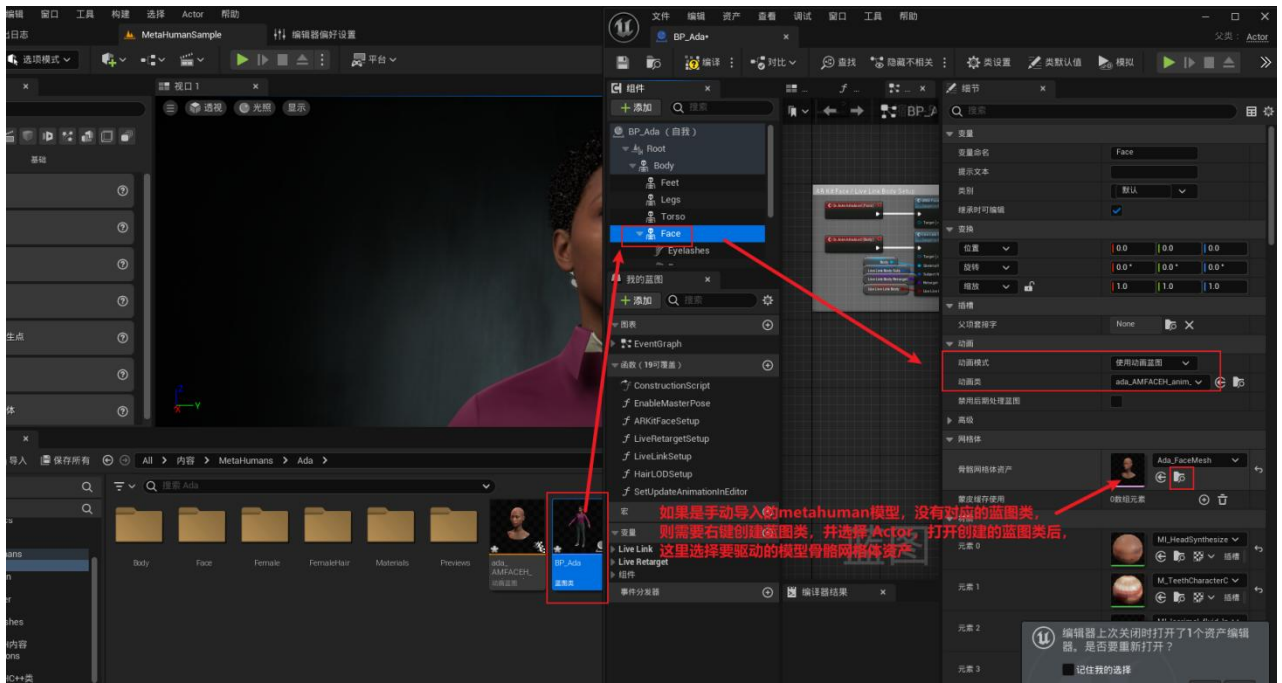
1.4 驱动前的配置

- 创建动画蓝图：（1）复制插件内动画蓝图，（2）移动到蓝图类同文件夹并重命名，（3）指定需要驱动的 metahuman 骨骼。

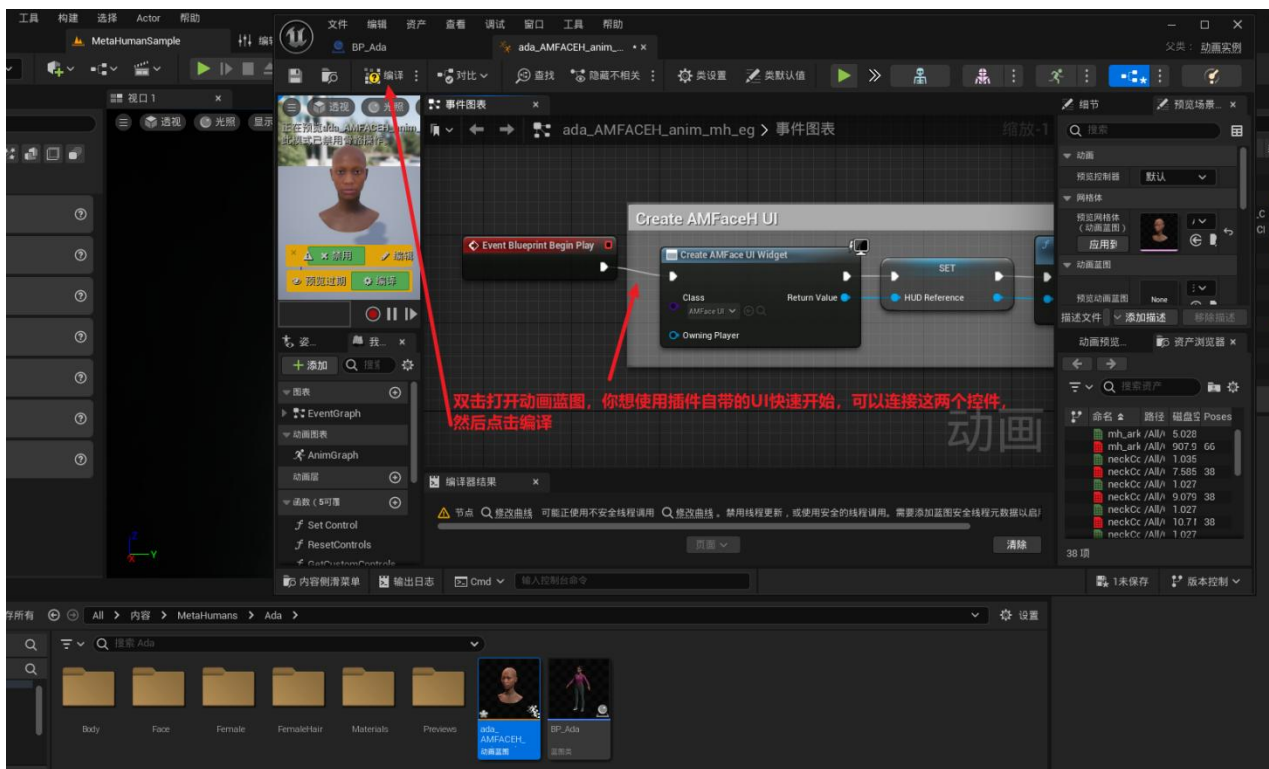




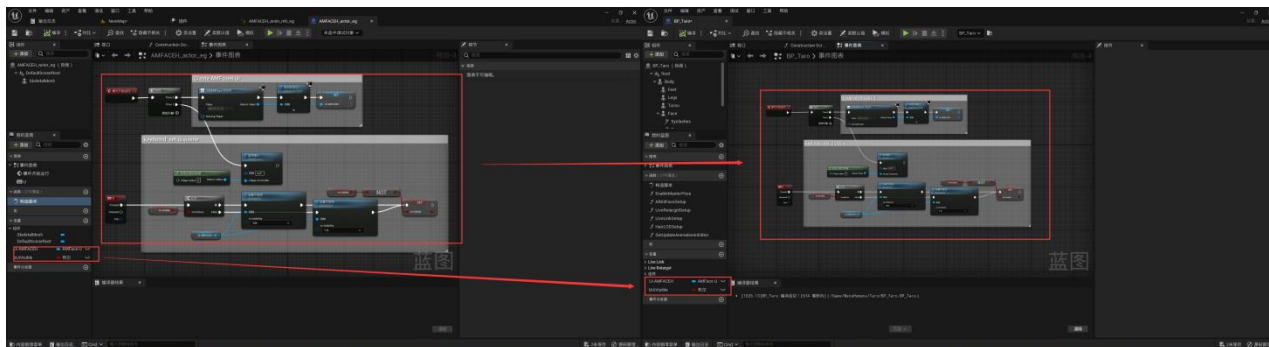
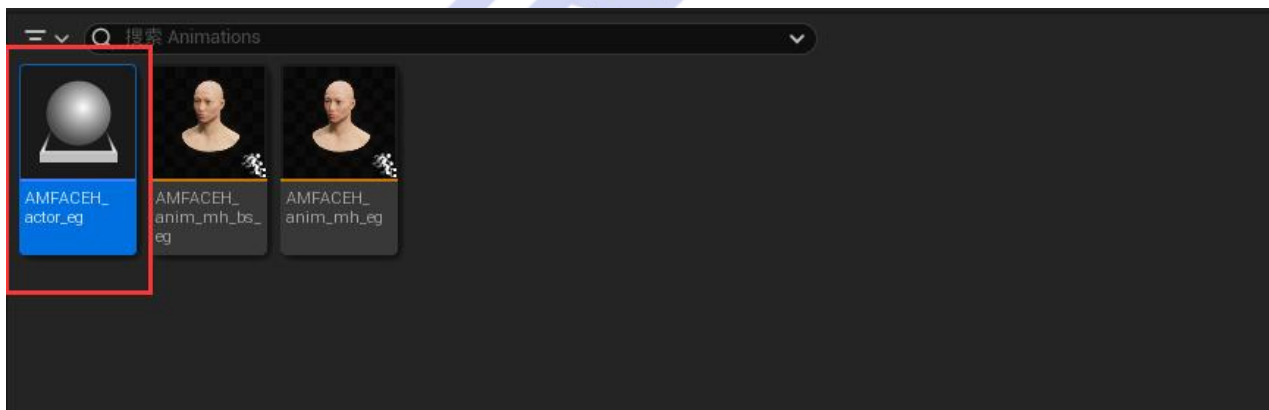
- 双击打开蓝图，在左侧选择 **Face**，在细节面板中将动画模式改为**使用动画蓝图**，动画类找到并选择 **ada AMFACEH anim mh eg**。



- 对于其中的动画蓝图，双击点开，可以看到事件图表中未连接的事件和节点，若你想快速开始，直接将节点相连然后点击编译即可



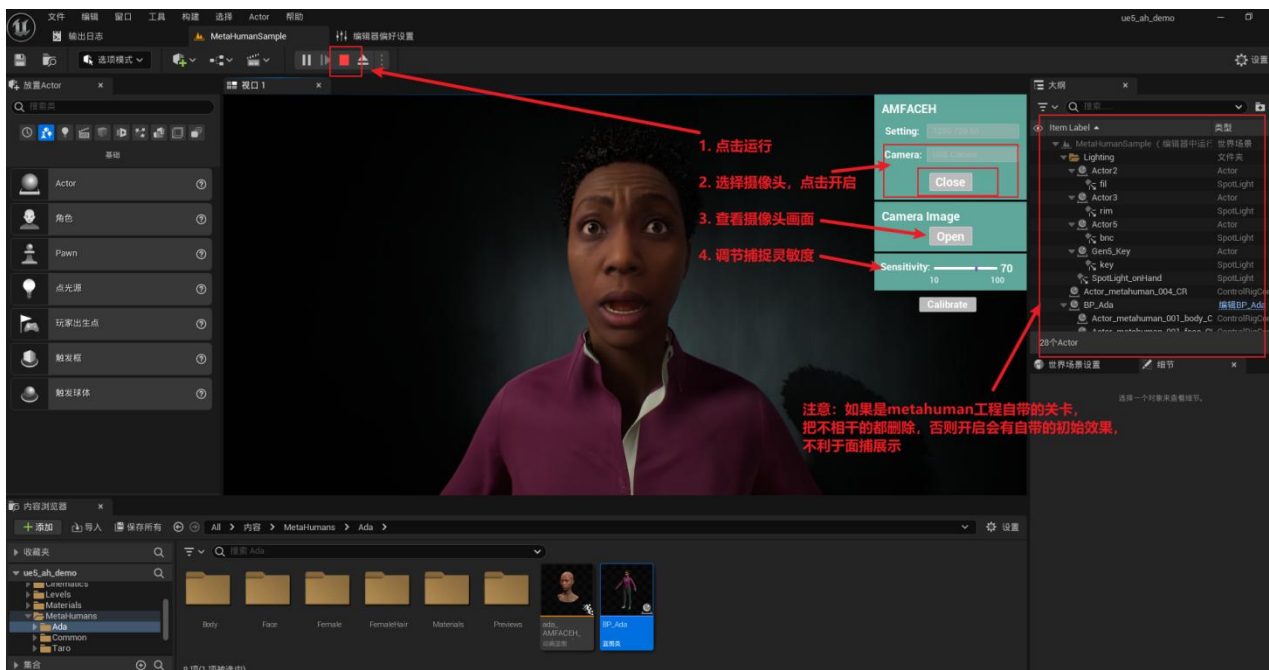
- 若你想扩展对 Ui 的操作，那么不要将上述的节点相连，保持断开即可，回到刚才的内容浏览器中，打开 AMFACEH_actor_eg 蓝图示范，将其中的事件图表里的内容与变量全部复制到你的蓝图中，点击编译完成配置。



按此步骤完成的配置默认按键盘“U”键进行 Ui 显示和隐藏。

1.5 运行并驱动

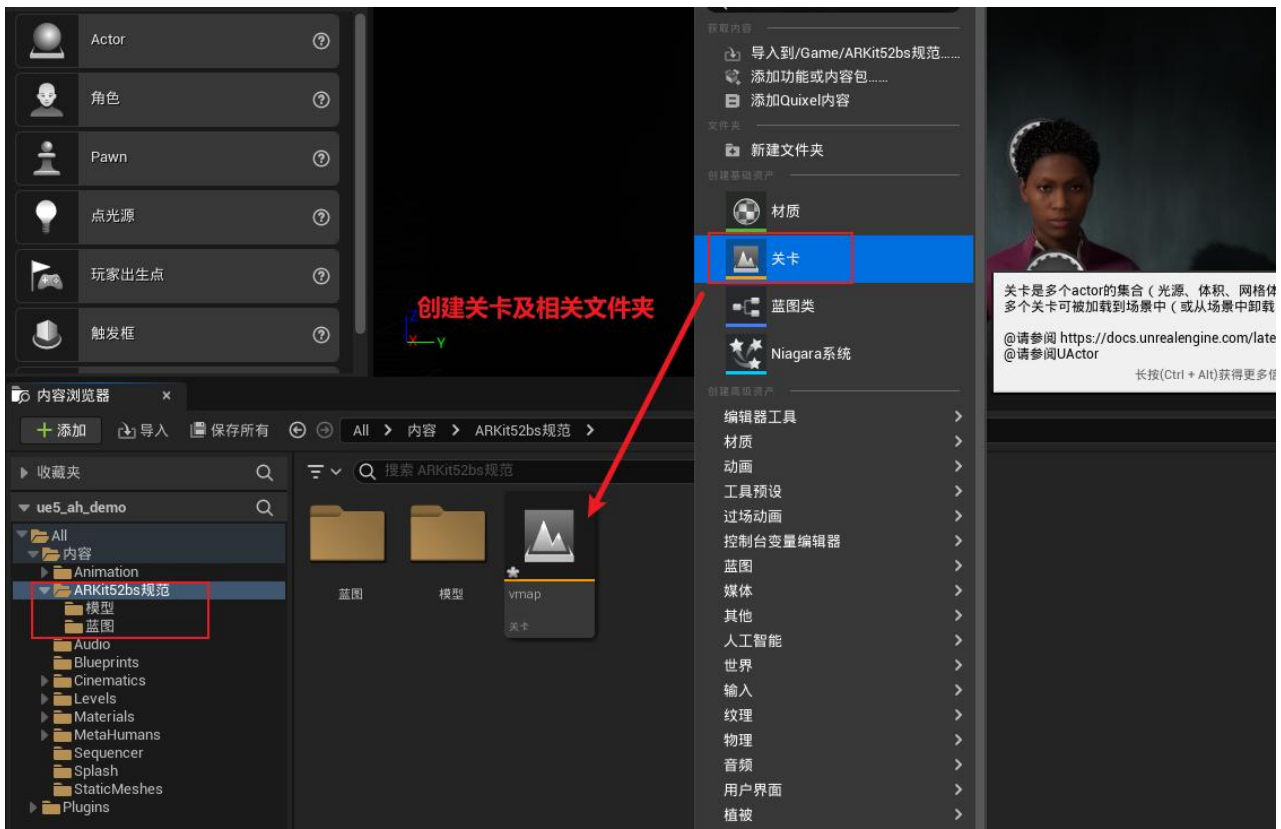
完成设置后点击编译，将 MetaHuman 蓝图拖拽到 UE 编辑器的视口中，点击运行（**开启摄像头前需要接入 AH 头盔加密锁**）



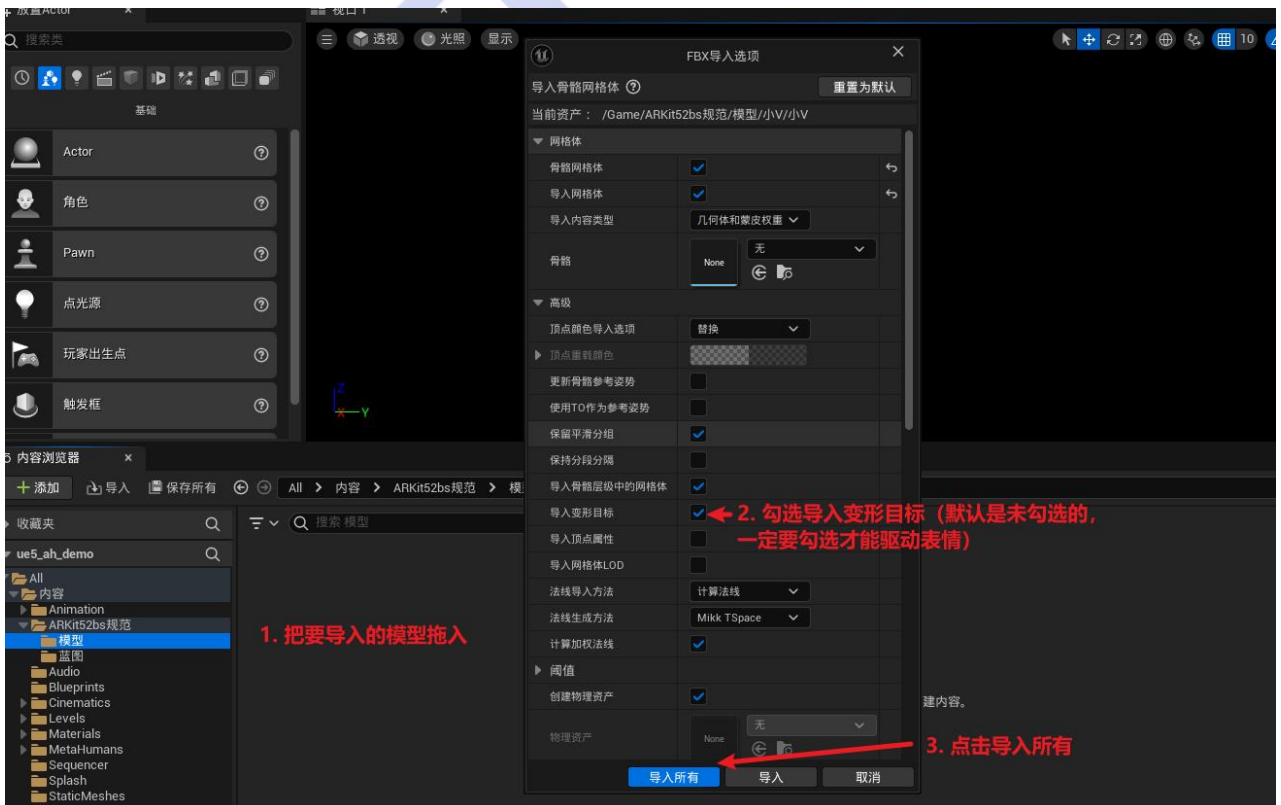
- 如果想要更佳的面捕效果，需要进行标定，使用者佩戴好头盔，相机对准鼻尖，保持无表情状态点击标定按钮“Calibrate”进行标定。

2 使用 AH 驱动 ARKit 规范 52 个 bs 表情的模型

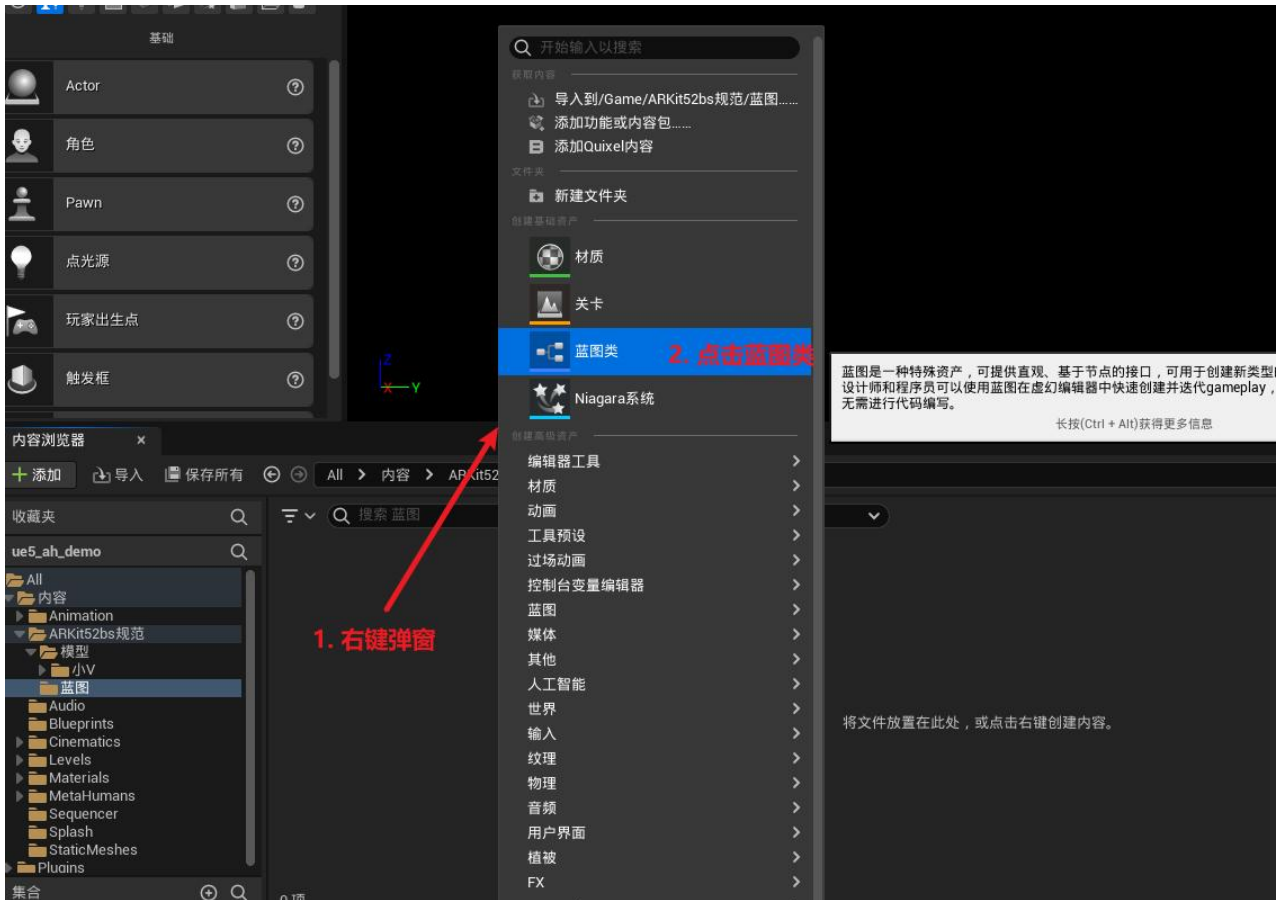
2.1 创建关卡，并双击打开

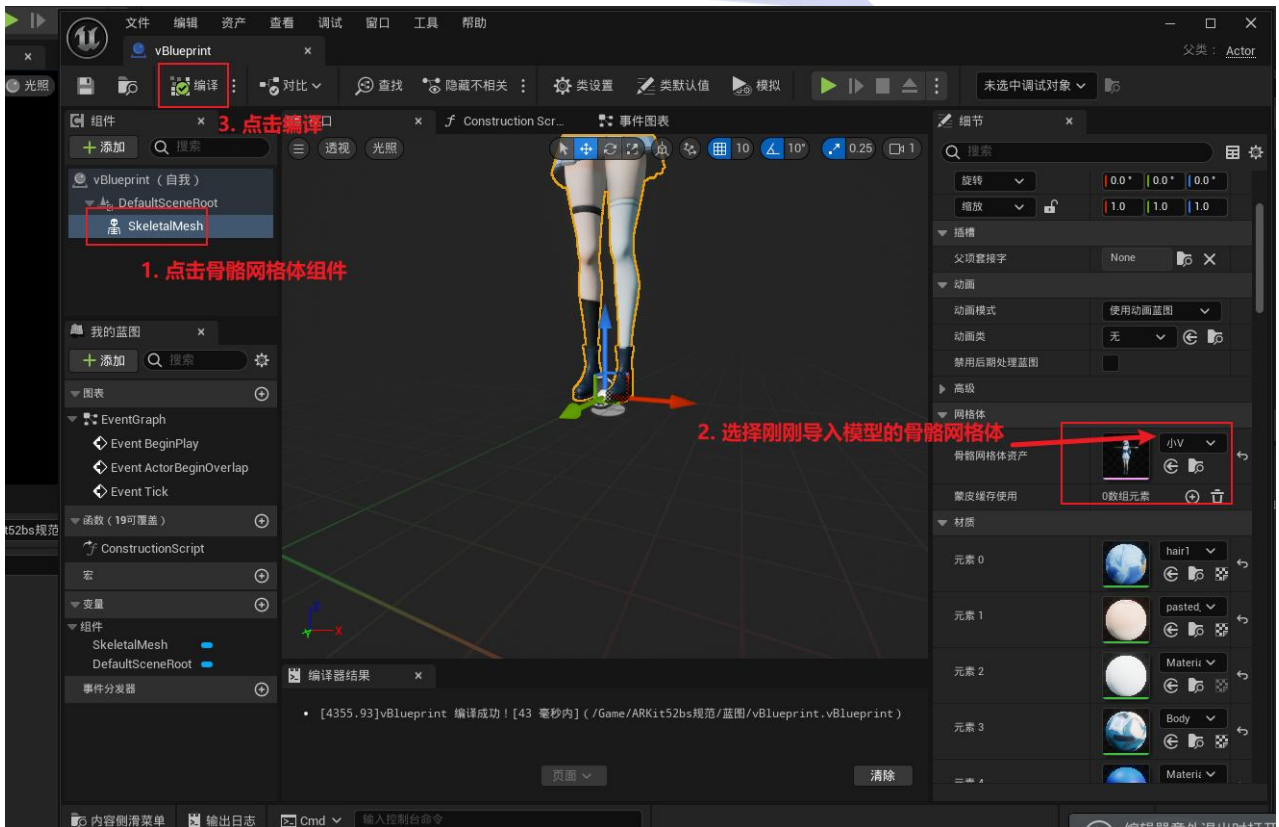
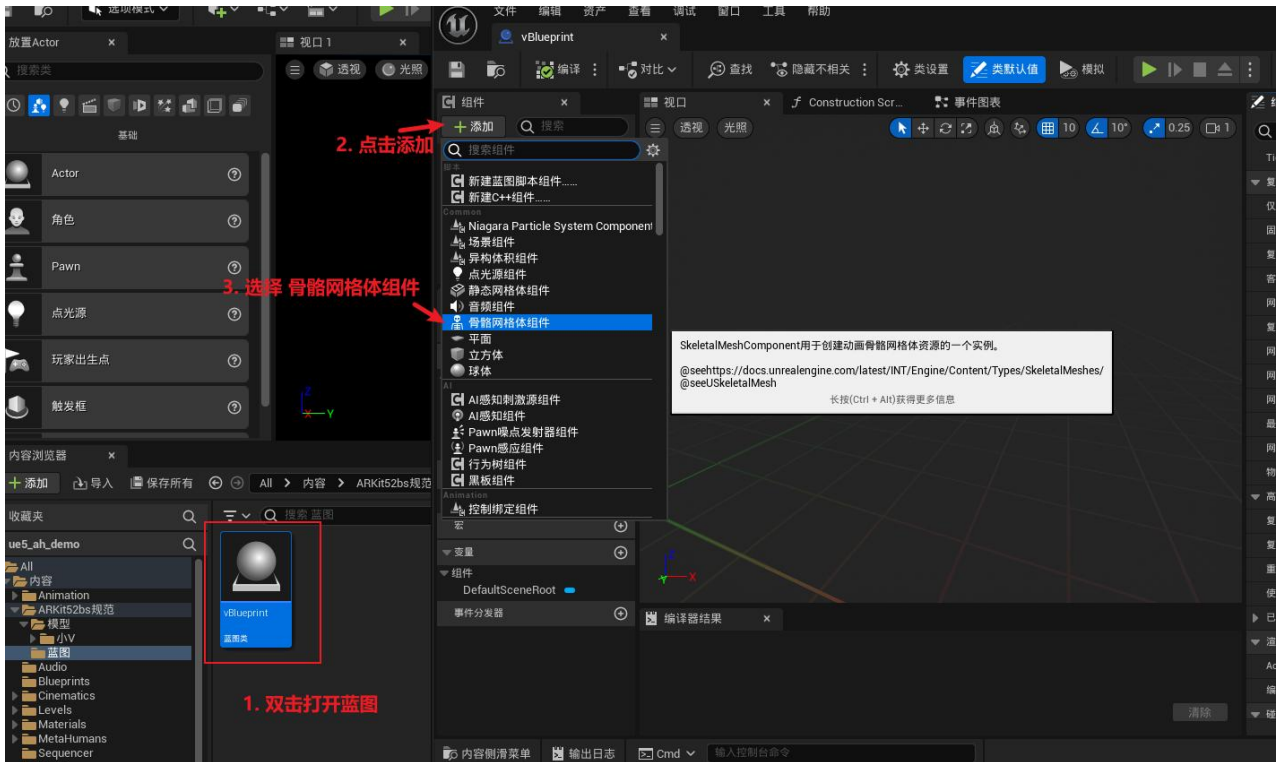


2.1 导入模型

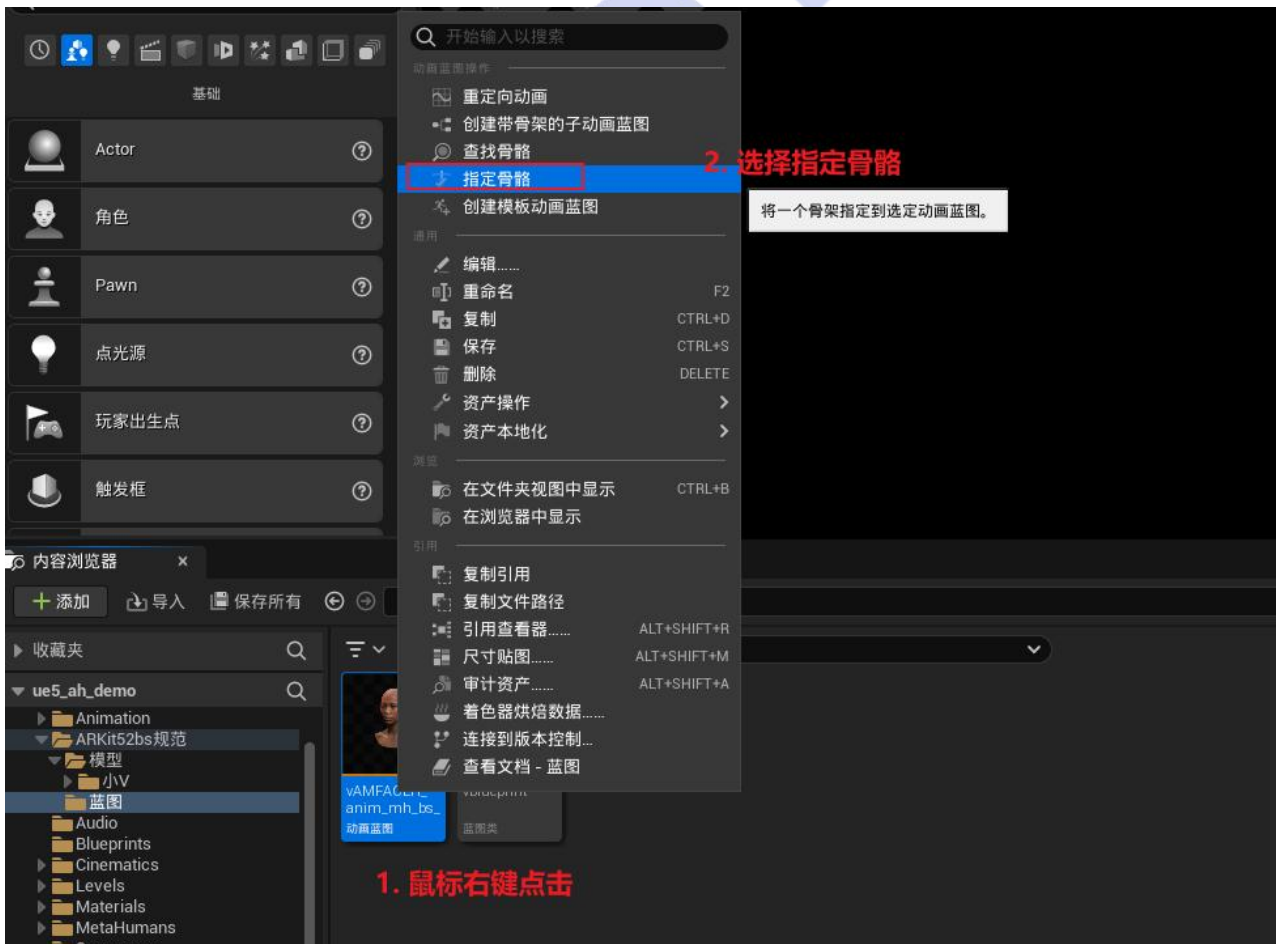
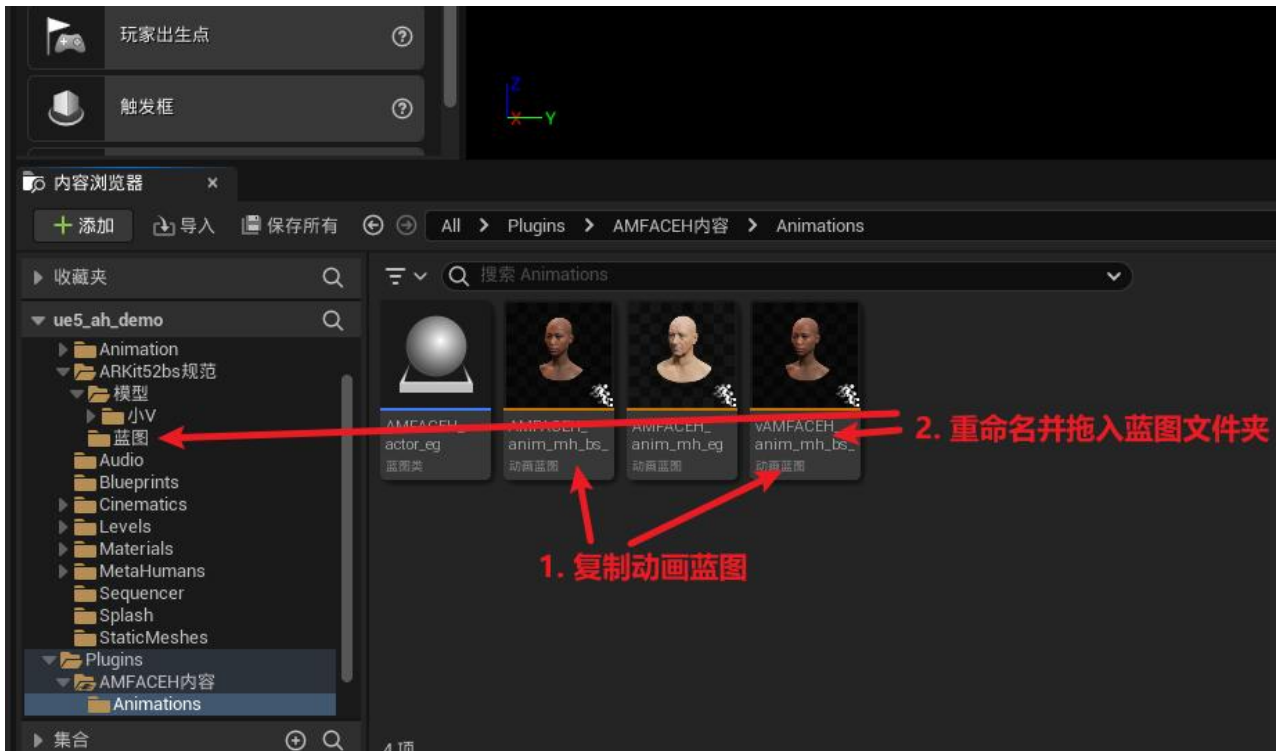


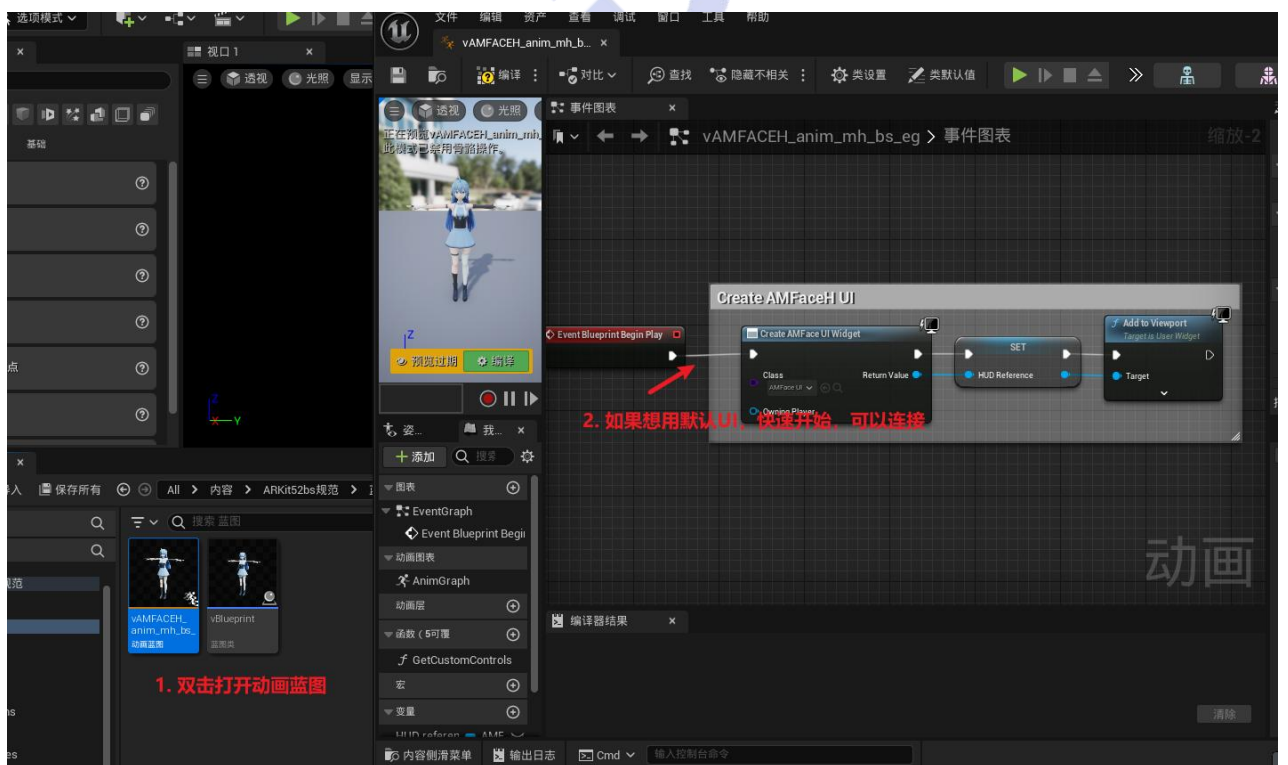
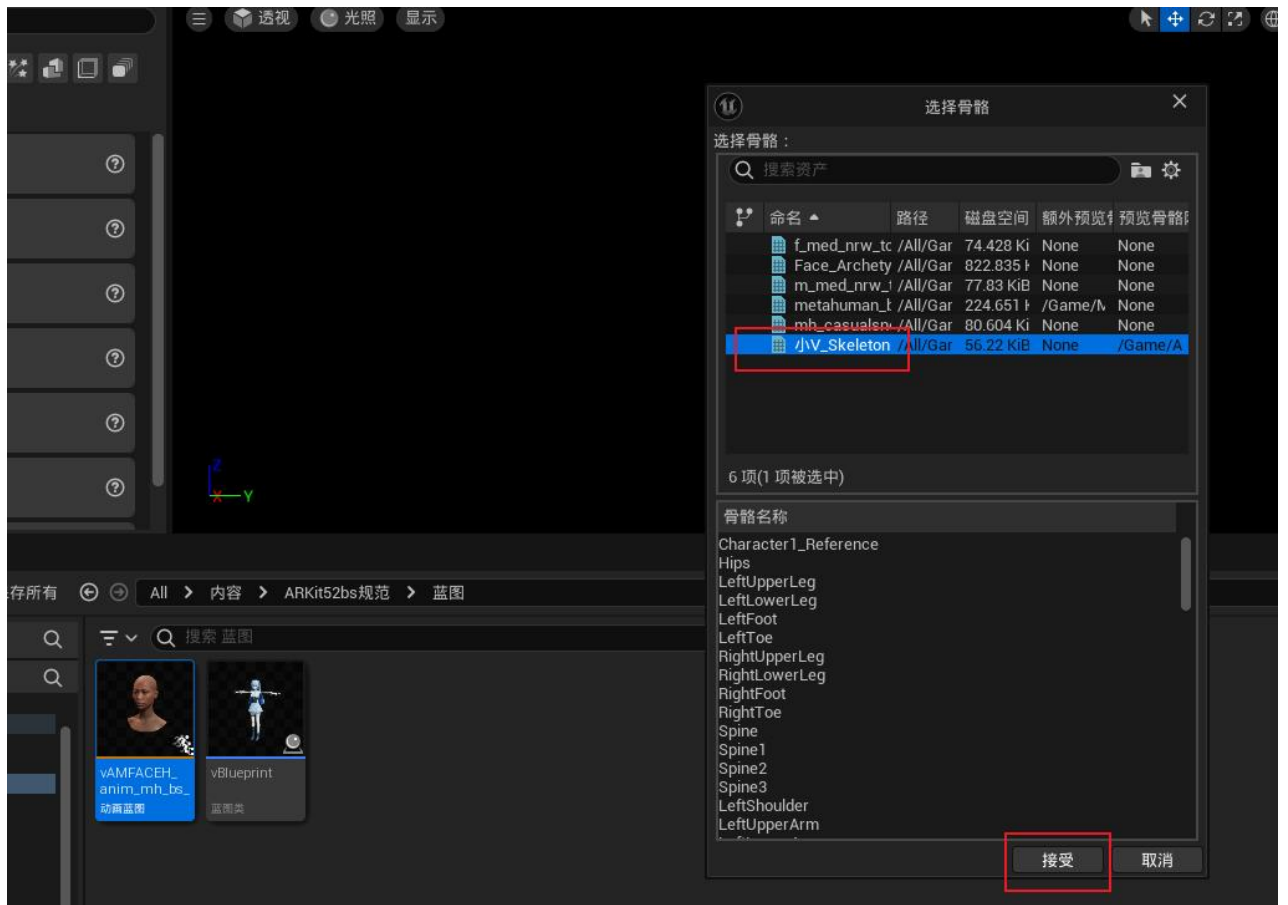
2.2 创建蓝图类

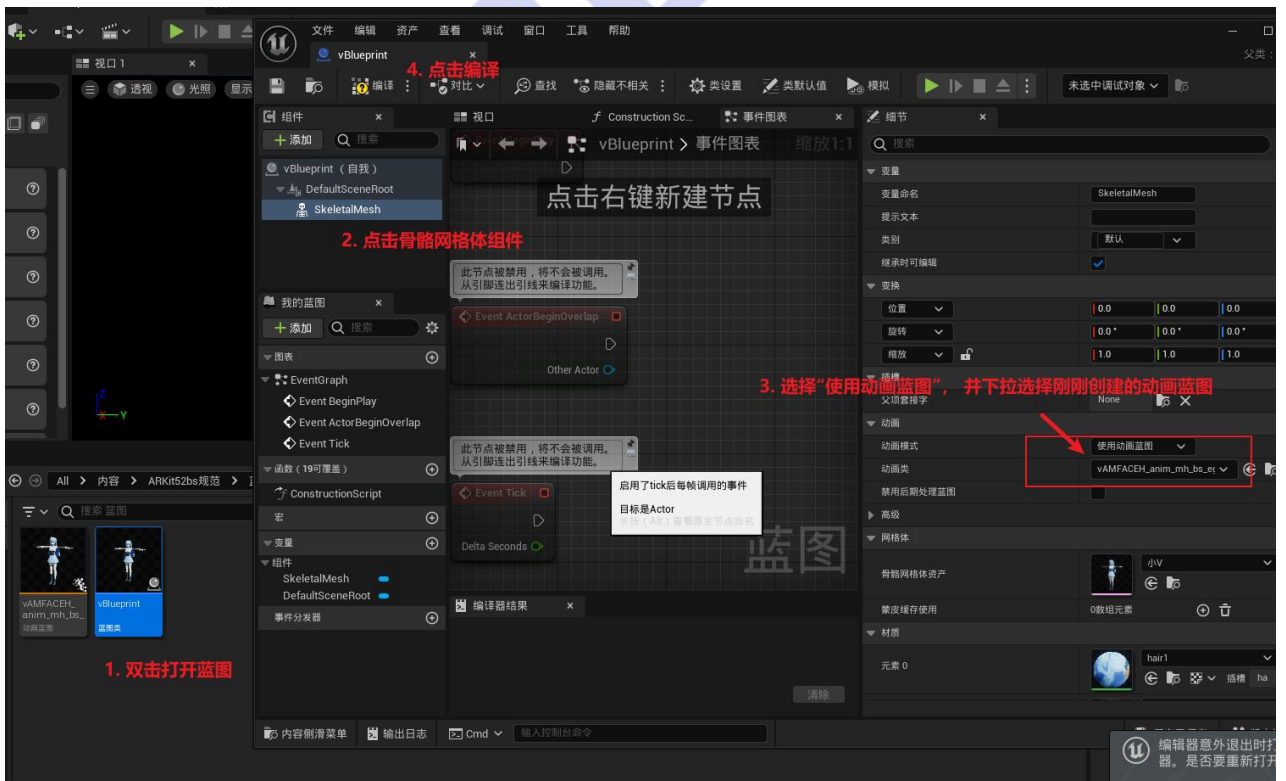
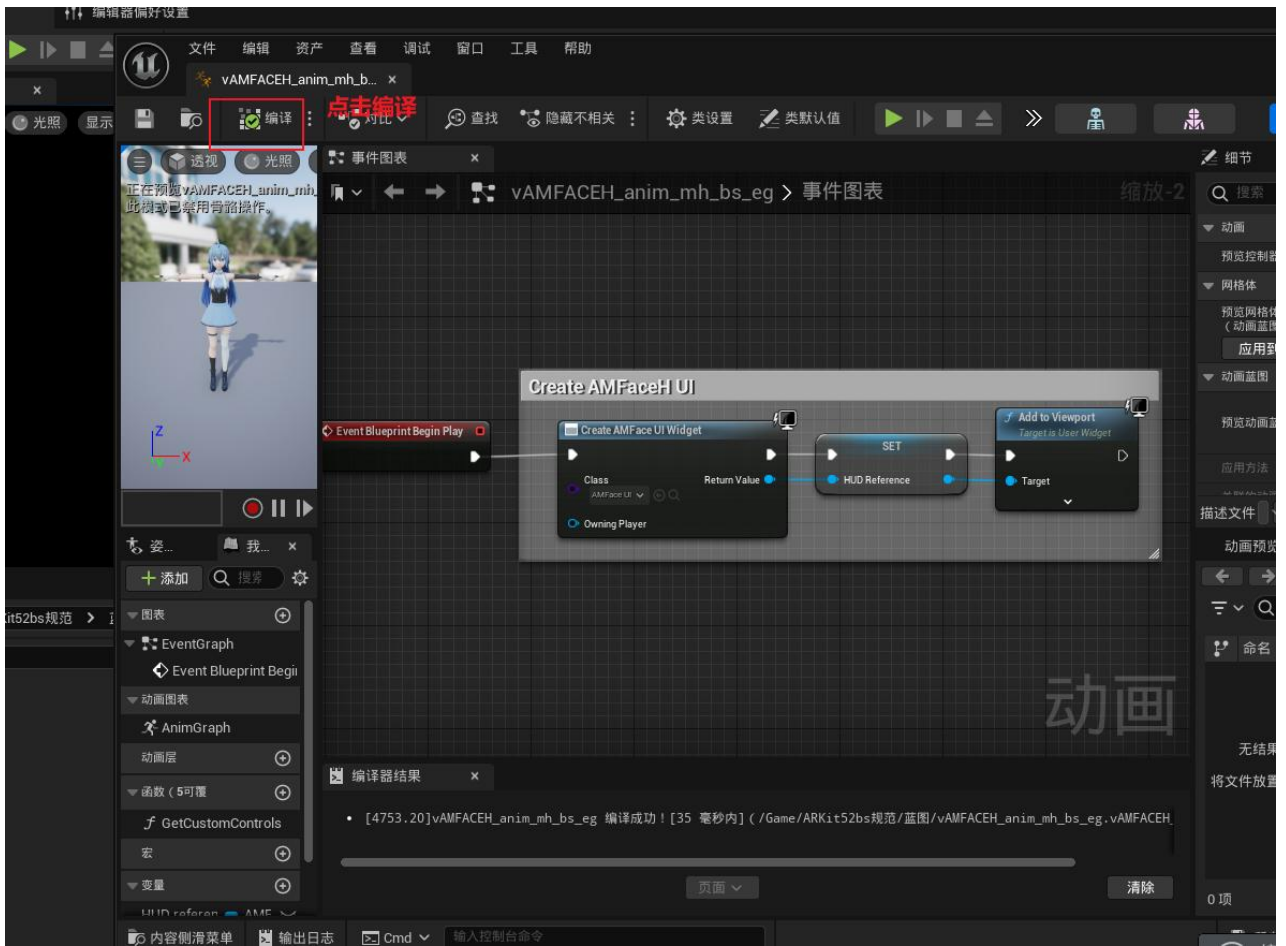




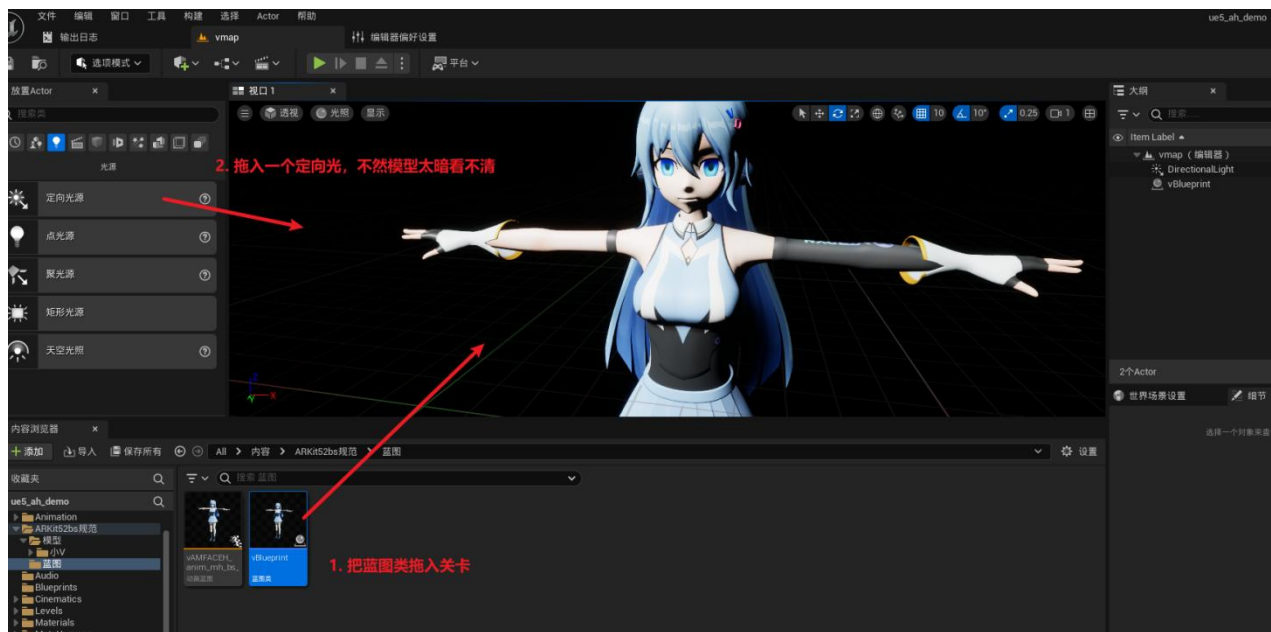
2.3 创建动画蓝图







2.4 蓝图拖入关卡



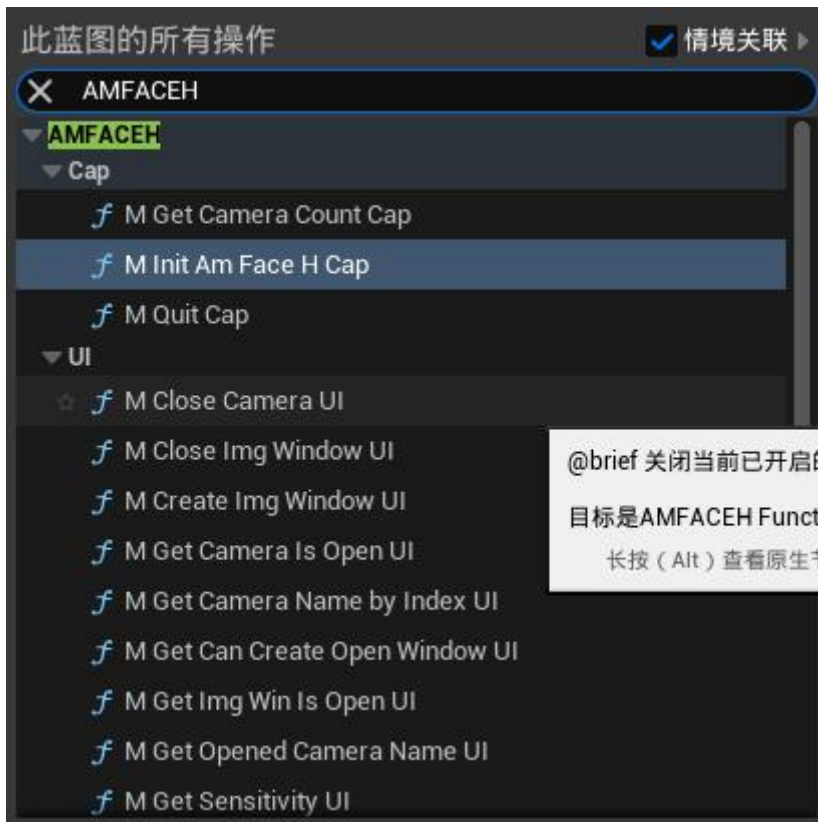
2.5 运行，驱动模型



3 使用 AMFACEH 蓝图函数库

AMFaceH 插件提供了一系列蓝图函数供 UE 开发者调用。

- 在蓝图中右键搜索 AMFACEH 即可看到一系列以 M 开头的由 AMFaceH 提供的蓝图函数,a



- 可将鼠标悬置于函数上查看函数描述

