

Unreal Engine 混合现实插件文档

■准备

- HTC vive
- 一个额外的 Vive 手柄(共计 3 个,可以从京东购买)
- 绿幕背景
- 摄像头
- Camera Rig
- 从 GitHub 下载 Unreal Engine 4.14.0
- 安装 [OBS Studio](#)

■介绍

将项目下载,解压。然后复制"Engine"文件夹到引擎文件夹覆盖,使用 Visual Studio 2015 编译。

在使用前,请在你的项目的 Config 文件夹下找到 DefaultEngine.ini 文件,添加下面的配置:

```
[SteamVR.Settings]
```

```
WindowMirrorMode=3
```

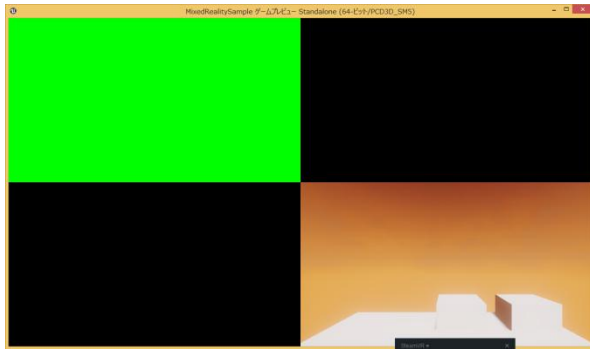
■运行案例

打开"MixedRealitySample"文件夹.

右击"MixedRealitySample.uproject", 选择"Switch Engine Version". 指定引擎版本为你编译的那个引擎版本。

这个案例包含下列功能.

- BP_VRCapture2D 这个蓝图类用于同步第三个手柄和摄像头
- ForwardPost 用于通过计算摄像头到头显的距离获得前景的后期效果
- MPC_ 材质参数集, "SearchDepth"是摄像头到头显的距离.



左上角时绿色的前景，右下角是游戏背景.

在 OBS Studio 中捕捉视频,重叠视频,将绿色的部分过滤掉:

1. 前景
2. 摄像头视频
3. 背景

得到的结果，就是我们想要的混合现实视频（OBS Studio 可以进行录制）。

※根据摄像头的质量，你需要矫正视频的变形