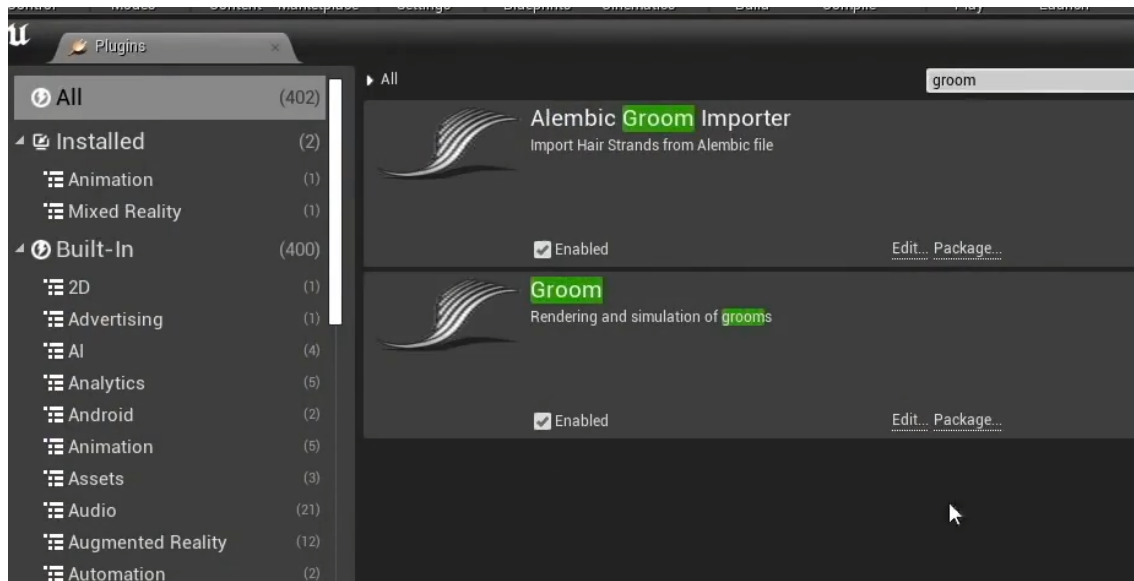
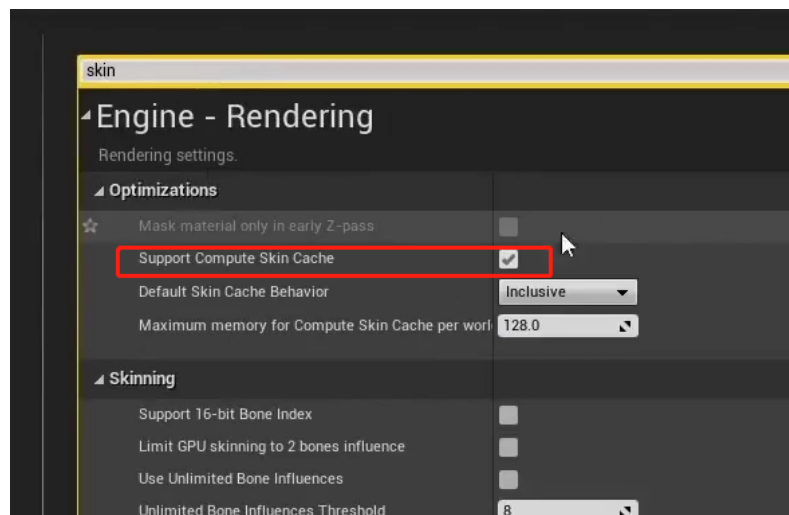


1. 在Blender中使用粒子系统创建并编辑完毛发系统后，导出为Alembic格式 (.abc)文件
2. 在UE4项目中启用两个插件：Groom和Alembic Groom Importer



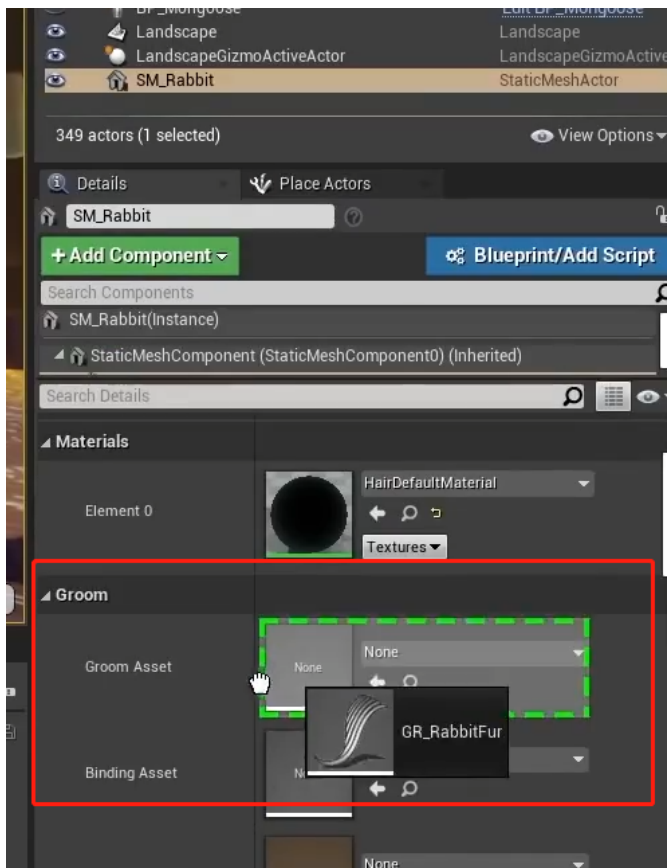
3. 在设置中启用Support Compute Skin Cache



4. 拖拽毛发文件导入到项目中



5. 在角色蓝图添加Groom组件，并将毛发资产设置到组件的Groom Asset属性



6. 双击打开毛发资产并设置毛发参数

### Strands **settings**

- Width
- Root and Tip Scale
- Length Clipping
- Shadow Density
- Stable Rasterization