

## 第一章 创建Actor蓝图

### 1.1 角色属性

### 1.2 角色蓝图

#### 1.2.1 创建蓝图类

#### 1.2.2 修改构造脚本

## 第二章 创建动画蓝图用于表演流送

### 2.1 创建动画蓝图

### 2.2 角色的动画蓝图

### 2.3 修改角色蓝图

## 第三章 设置Live Link

### 3.1 在UE中的设置

## 第四章 流送表演数据

### 4.1 变换（修改）骨骼

## 第五章 使用镜头试拍录制器捕捉表演

### 5.1 录制动作

# 第一章 创建Actor蓝图

---

## 1.1 角色属性

---

### 1. Default

1. **Color 1**: 角色的整体颜色
2. **Color 2**: 角色不正对摄像机的颜色，用于提供层次感
3. **Prop Slider**: 角色手中的物体的形状

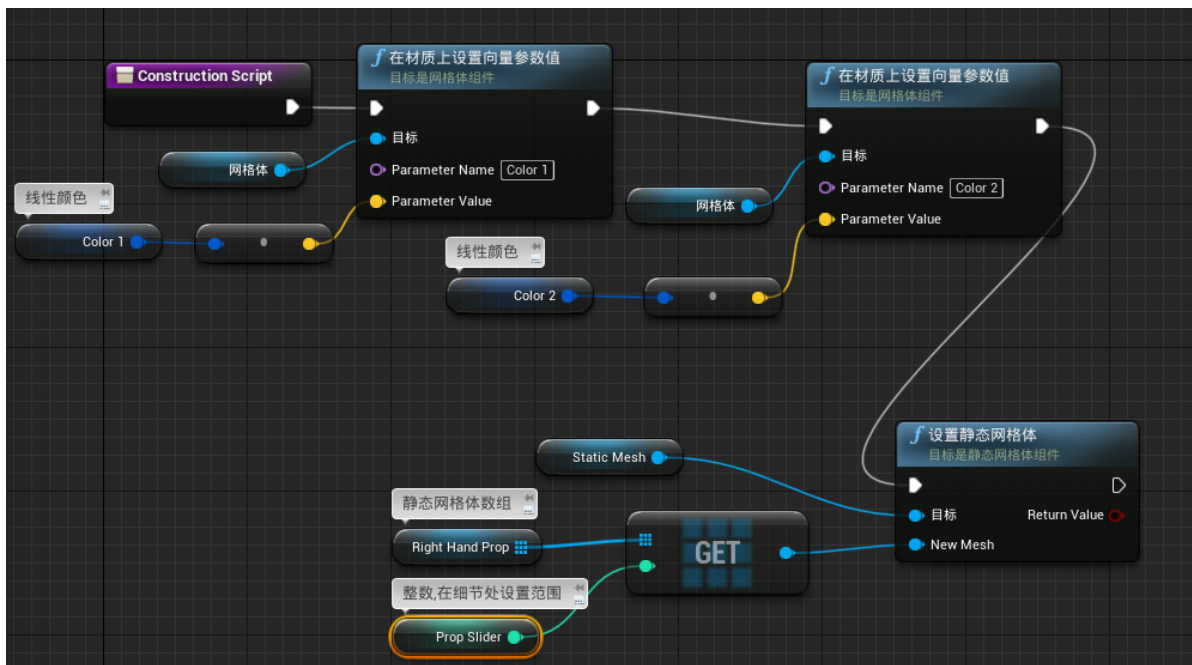
## 1.2 角色蓝图

---

### 1.2.1 创建蓝图类

1. 选中骨骼网格体SK\_PolyMan，右击|资产操作|使用此项创建蓝图

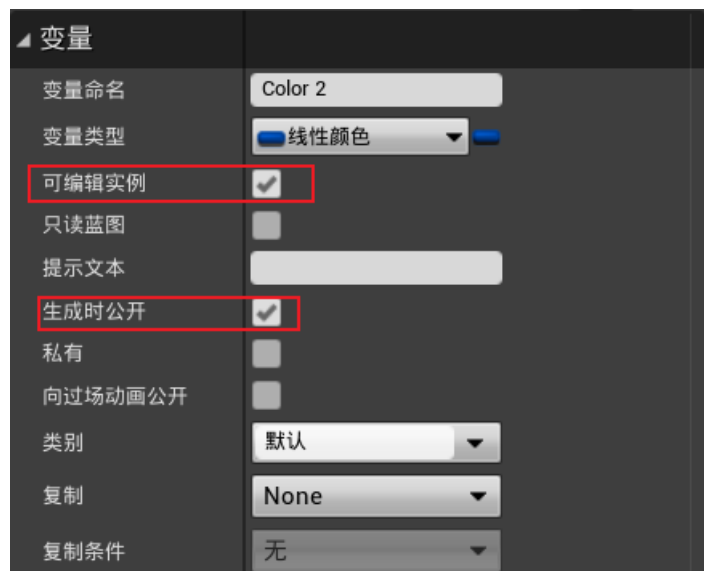
### 1.2.2 修改构造脚本



## 1. 设置颜色：Color 1、Color 2参数

### 1. 参数类型为线性颜色

#### 1. 在细节|变量处，勾选可编辑实例、生成时公开



## 2. 使用在材质上设置向量参数值，设置角色材质的颜色

### 1. 目标：角色的网格体

### 2. Parameter Name：角色材质实例中的变量的名称

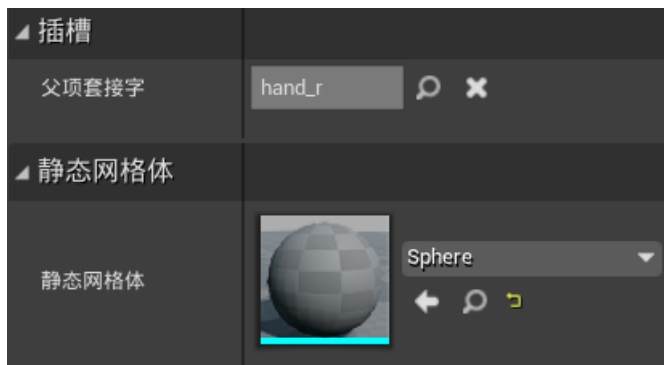
### 3. Parameter Value：Color 1/2

## 2. 设置角色手中的物体：

### 1. 添加静态网格体组件

#### 1. 在细节|插槽|父项套接字中，选则hand\_r，将静态网格体绑定到角色的右手上

#### 2. 在细节|静态网格体|静态网格体中，选择Sphere，设置默认静态网格体

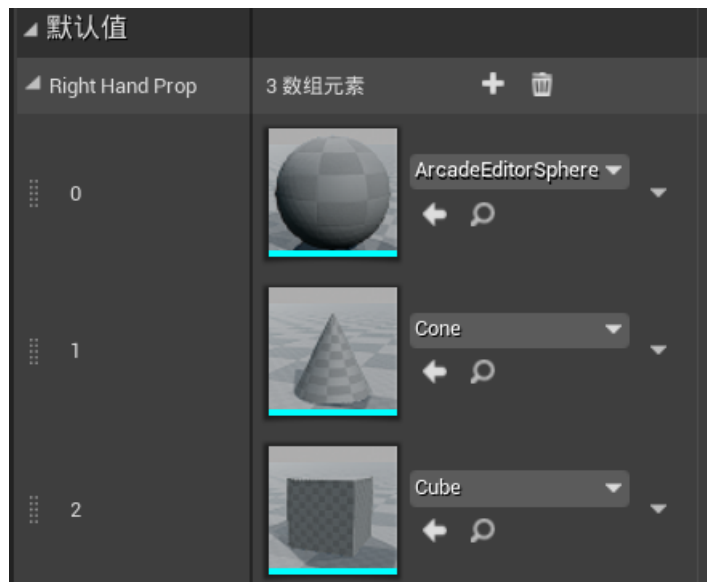


2. 添加**静态网格体数组**参数**RightHandProp**，用于存储具体是哪一个静态网格体

1. 参数类型为**静态网格体**
2. 在**细节|变量|变量类型**处，设置为数组类型

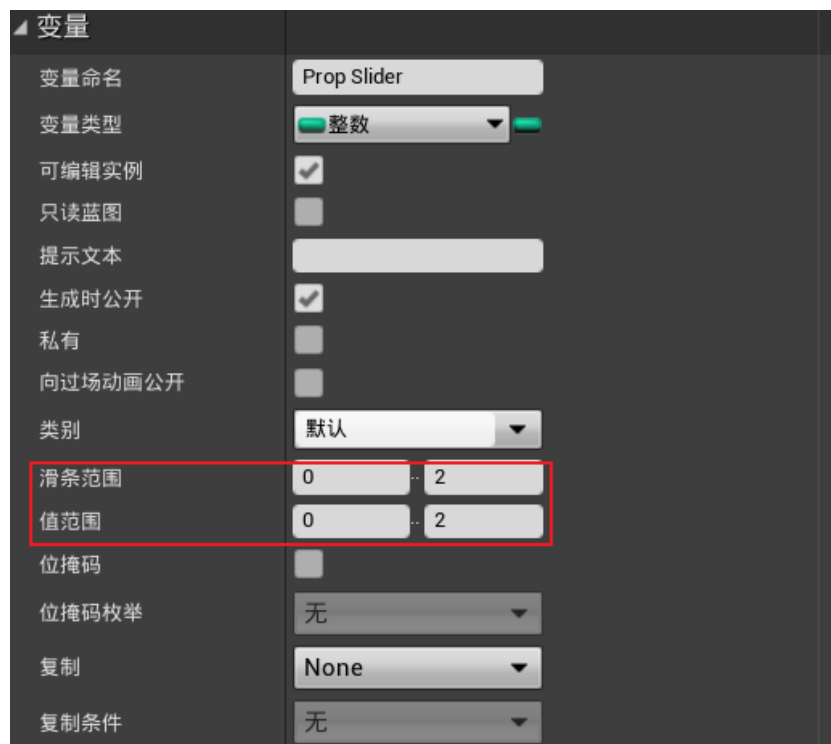


3. 在**细节|默认值**处，设置对应的静态网格体

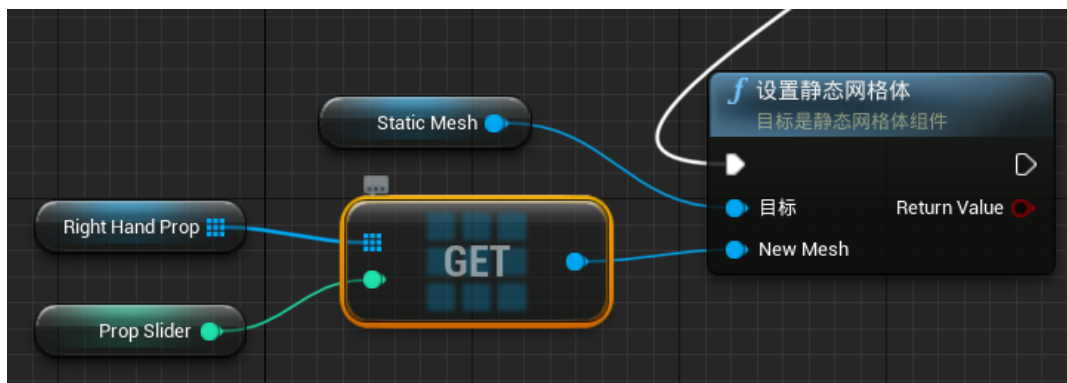


3. 添加**整数**参数**Prop Slider**，用于控制哪一个静态网格体

1. 在**细节|变量|滑条范围、值范围**处，设置参数的范围



4. 使用GET函数，获取整数值对应的数组元素



## 第二章 创建动画蓝图用于表演流送

### 2.1 创建动画蓝图

1. 选择骨骼网格体SK\_PolyMan，右击|创建|动画蓝图，创建动画蓝图类SK\_PolyMan\_Skeleton\_AnimBlueprint
2. 双击打开动画蓝图

### 2.2 角色的动画蓝图

1. 右击|Rokoko Body Pose，添加Rokoko Body Pose组件
  1. 将Rokoko Actor Name提升为变量，默认值为Peter
  2. 将Return Value与输出姿势相连，会默认添加一个从组件空间到本地的节点

### 2.3 修改角色蓝图

1. 在细节|动画|动画类中，选择刚刚创建的动画蓝图类SK\_PolyMan\_Skeleton\_AnimBlueprint

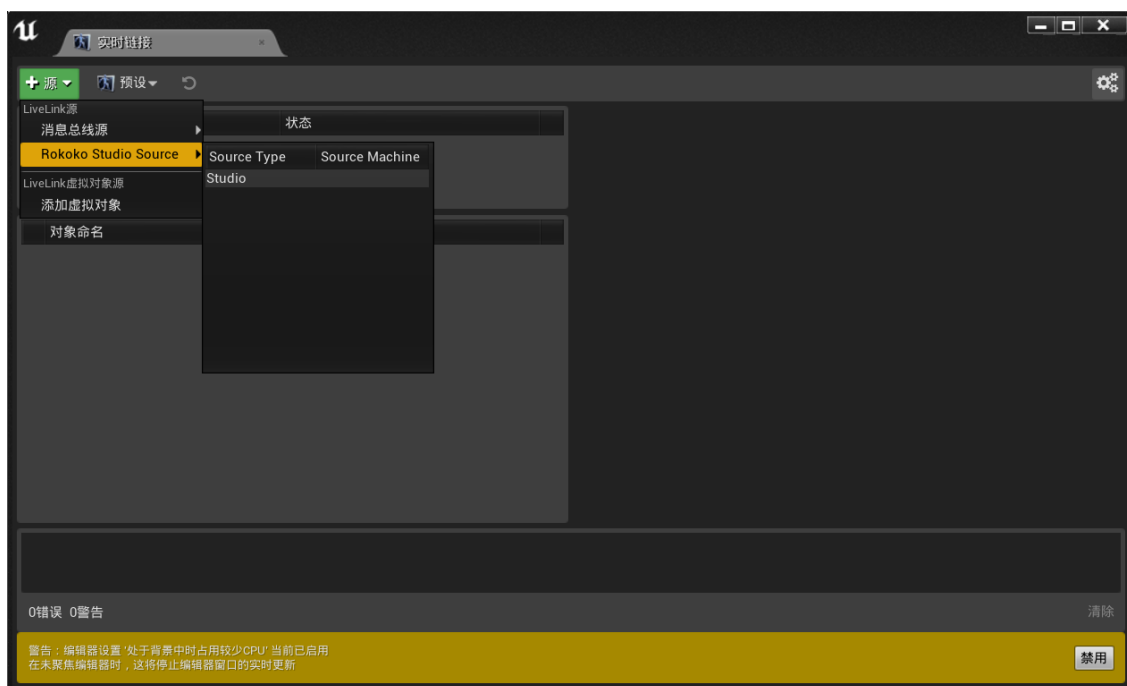


## 第三章 设置Live Link

### 3.1 在UE中的设置

1. 点击窗口|实时链接，进入实时链接设置界面

1. 点击源|Rokoko Studio Source|Studio，在Rokoko Studio应用程序和虚幻引擎之间建立连接



2. 在放置actor中选择Rokoko Receiver，将其添加到场景里面

1. 要确保细节|Virtual Production|Rokoko Port Number中的端口号与Rokoko Studio应用程序中的端口号一致
2. 两者一致后，就可以在两个应用之间流送数据

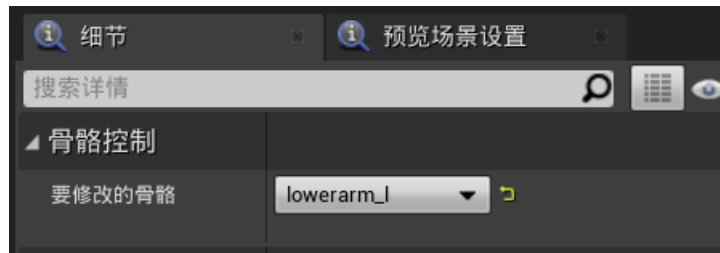


## 第四章 流送表演数据

1. 对动捕出的动作进行修改，可以使用变换（修改）骨骼节点

## 4.1 变换（修改）骨骼

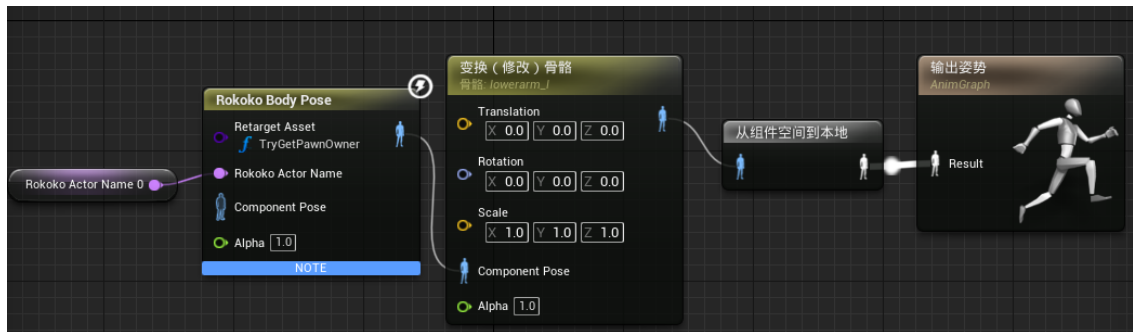
1. 在AnimGraph中，右键|Transform Bone，添加变换（修改）骨骼节点
2. 在**细节 | 骨骼控制 | 要修改的骨骼**中，选择目标骨骼



3. 在对应的**变换模式**中，选择**添加至现有**，



4. 将Rokoko Body Pose的输出姿势，作为该函数的输入姿势



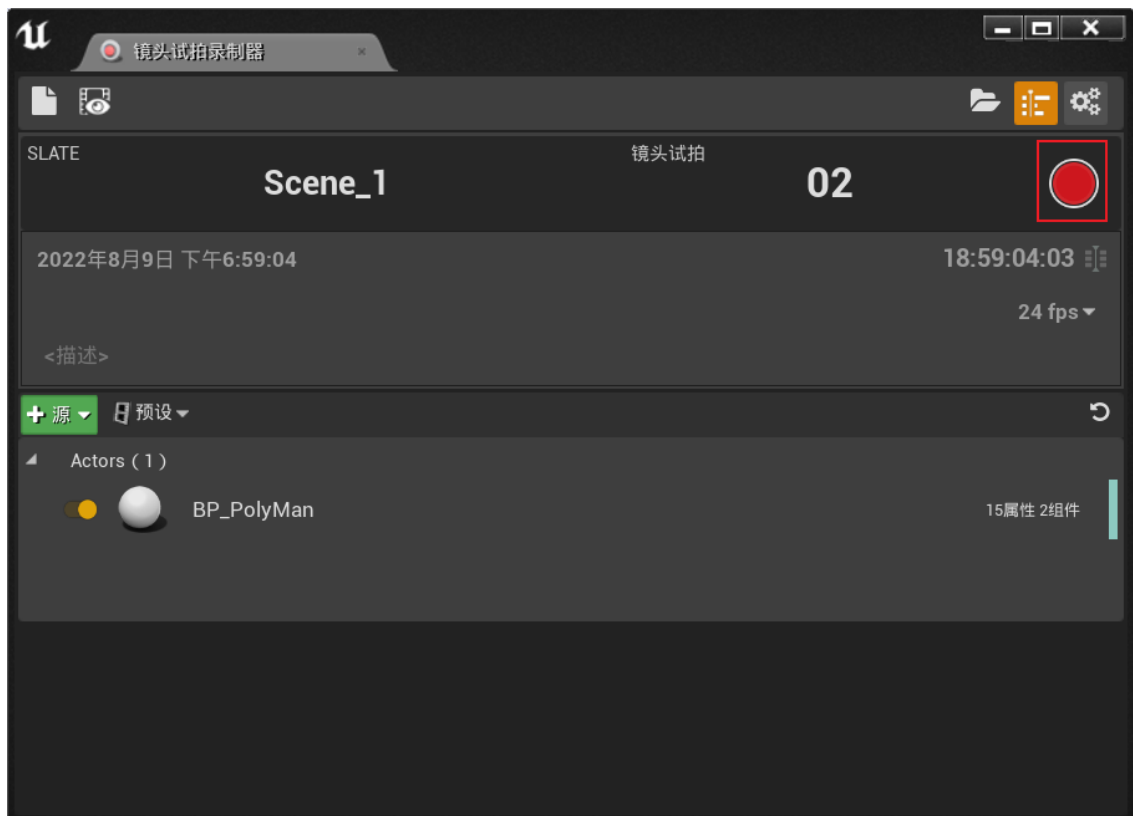
## 第五章 使用镜头试拍录制器捕捉表演

### 5.1 录制动作

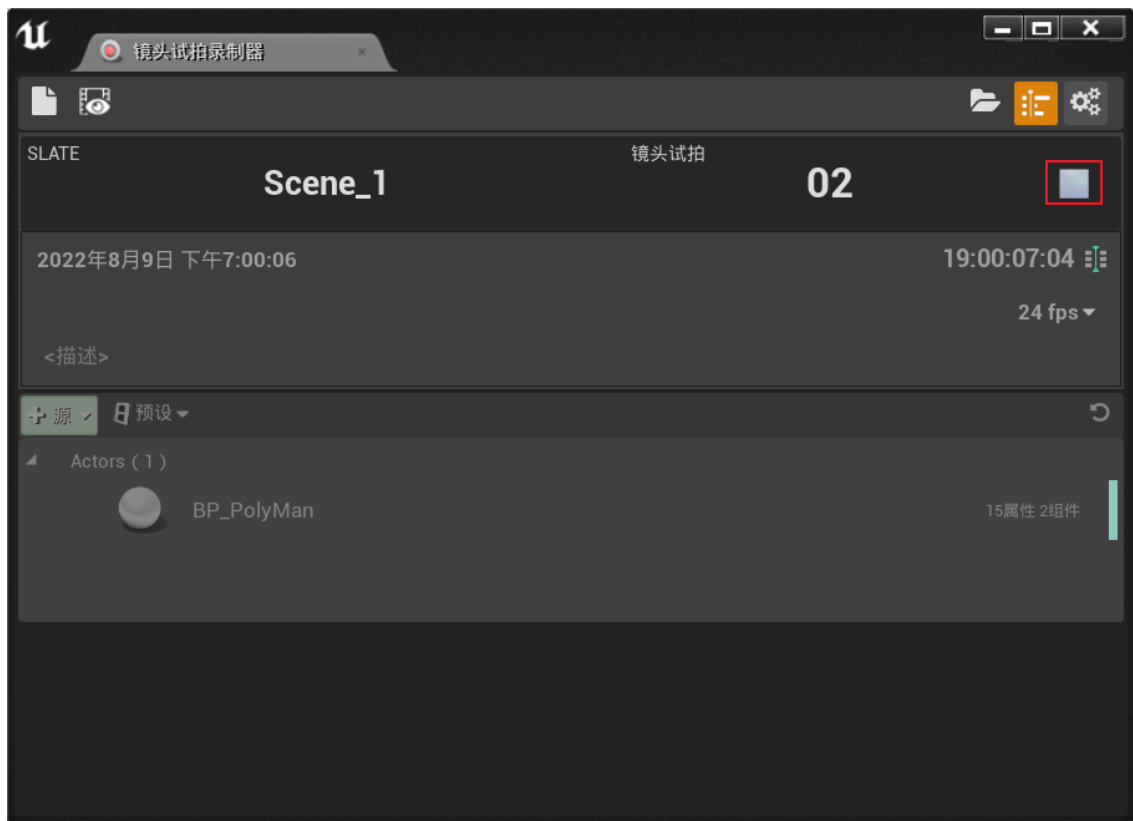
1. 在**窗口 | 过场动画 | 镜头试拍录制器**，进入镜头试拍录制器界面
2. 点击**源 | 来自Actor**，选择角色BP\_PolyMan
  1. 红线框处可以选择录制帧率



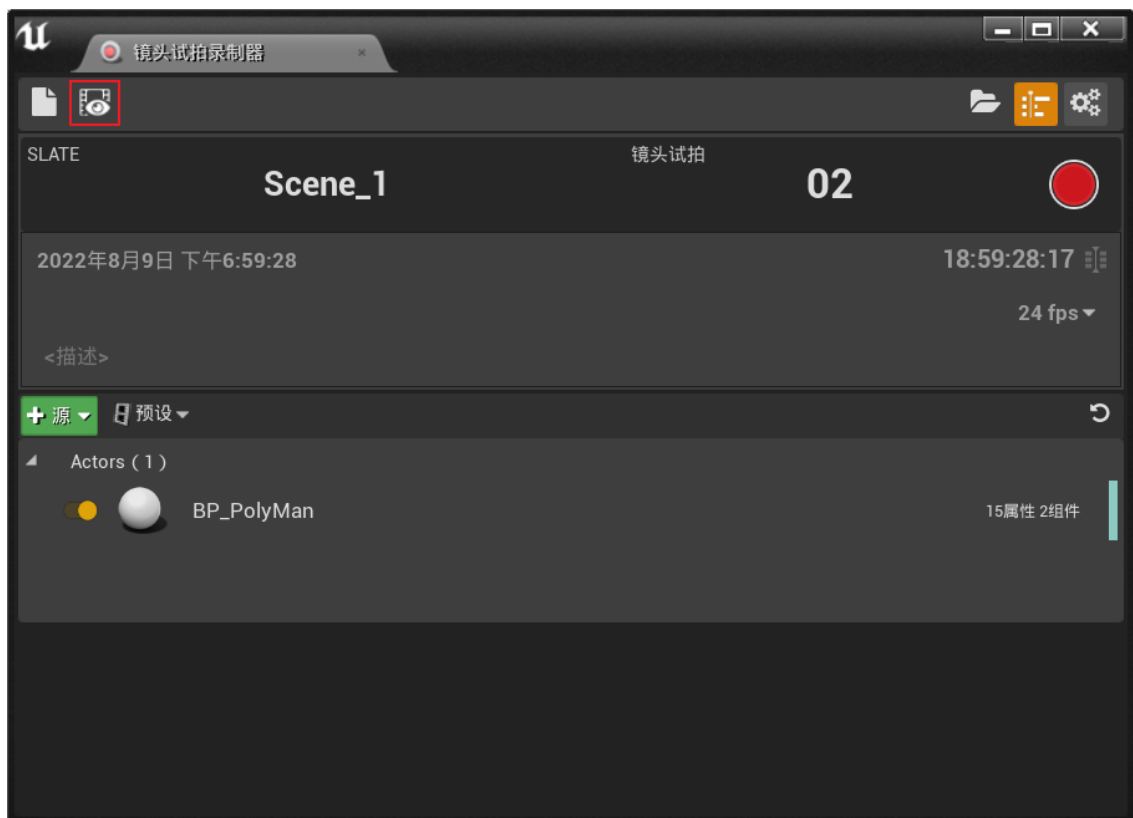
3. 点击**红点**，即可开始录制



4. 点击**正方形**，即可停止录制



5. 点击下图红线处，可以查看上一条录制的动作



6. 在播放上一条动作时，可以继续进行下一个动作的录制，从而达到两个动作的互动效果

1. 如攻击&防御动作