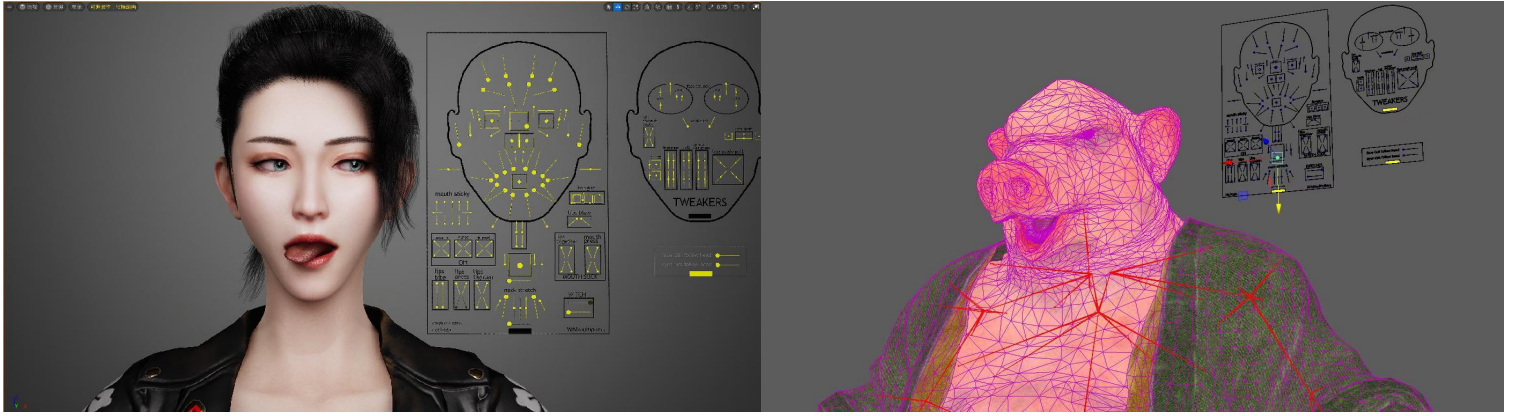
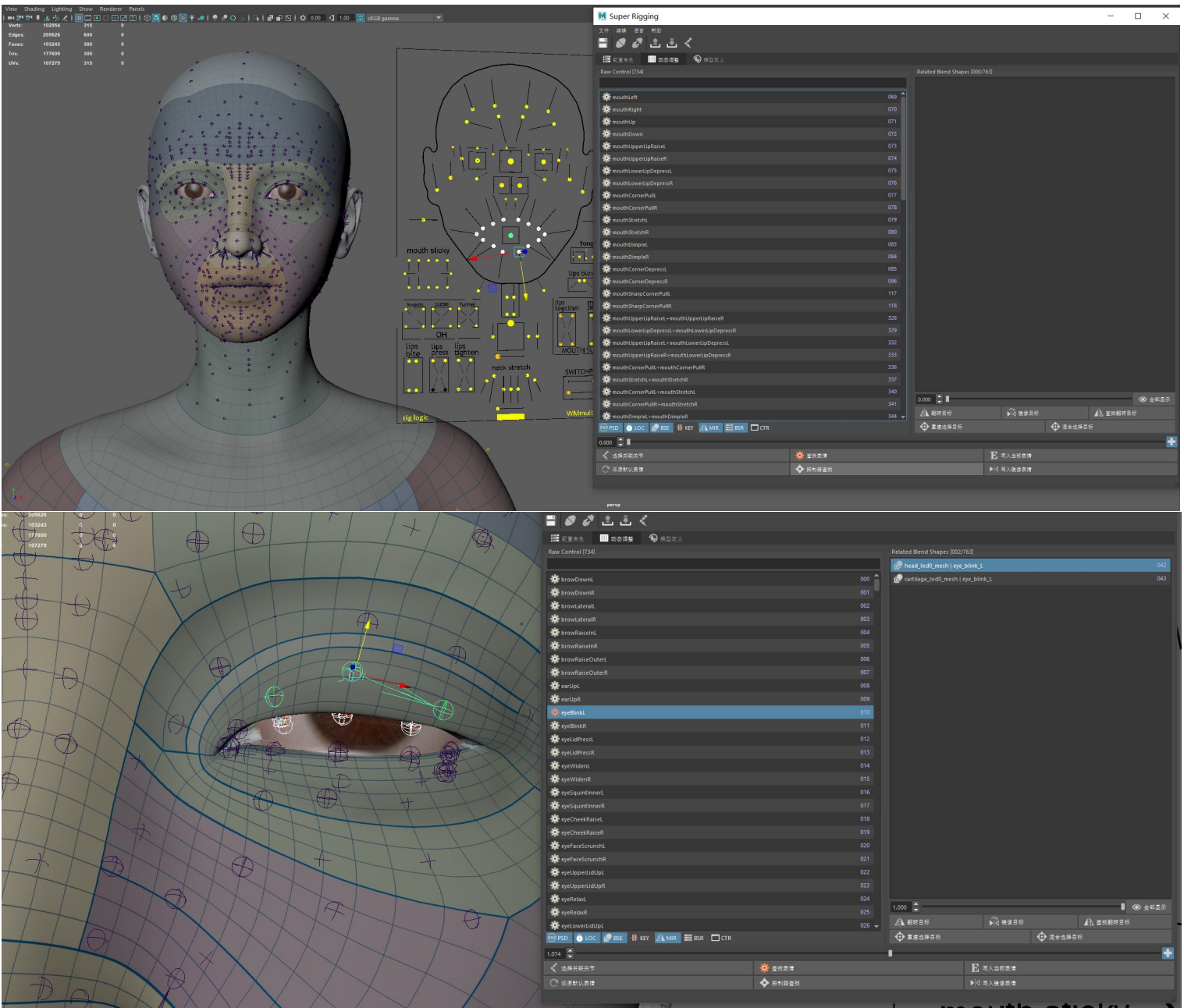


SuperRiggingEditor介绍

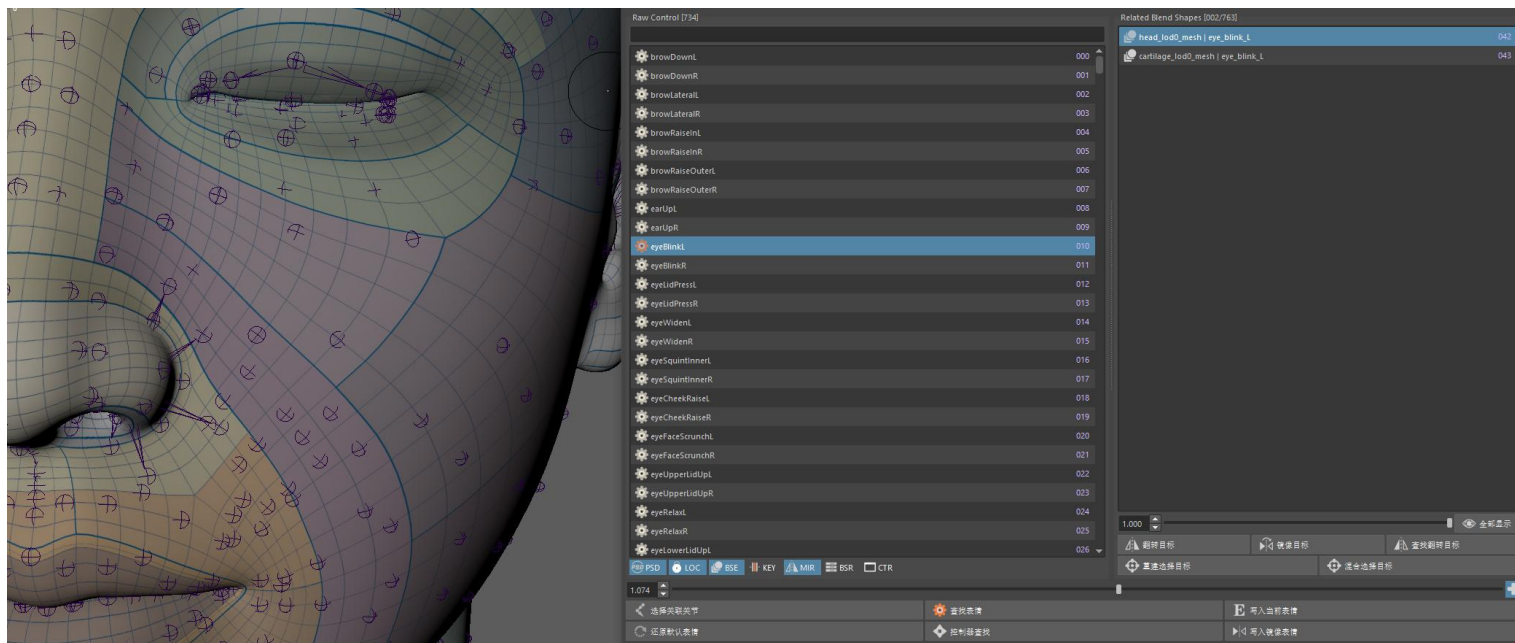
- 实现 MetaHuman 自动绑定，全自动一键生成 887 个骨骼，687 个 blendshape，生成完整的 DNA 文件，每个表情都可以在骨骼表情的基础上进行更加细微的 bs 修型，来完善每一个表情细节。



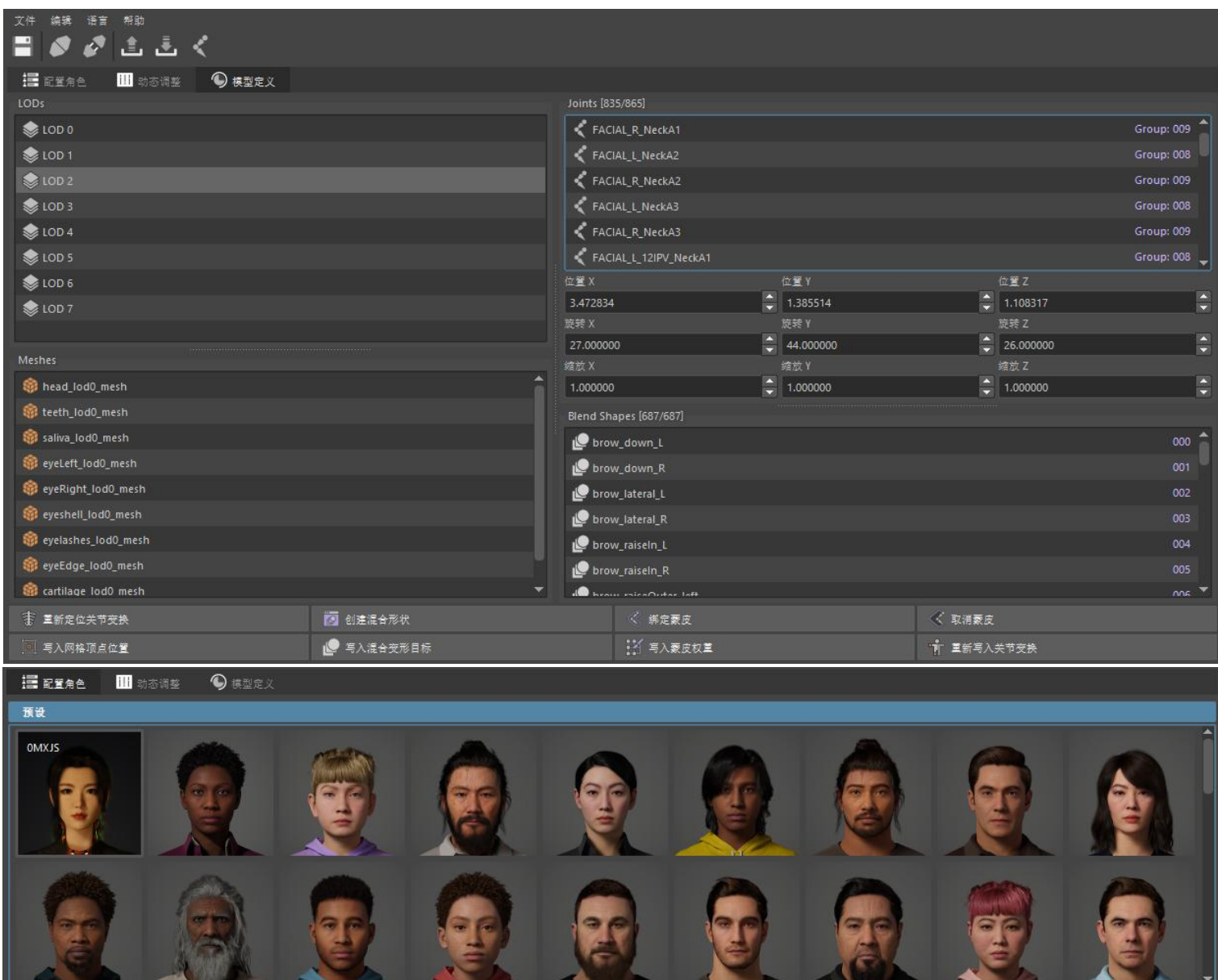
- 支持 DNA 编辑修改，可通过控制器快速定位到表情，移动骨骼来对相应的表情进行修正，并可自动镜像，快速完成表情修正。



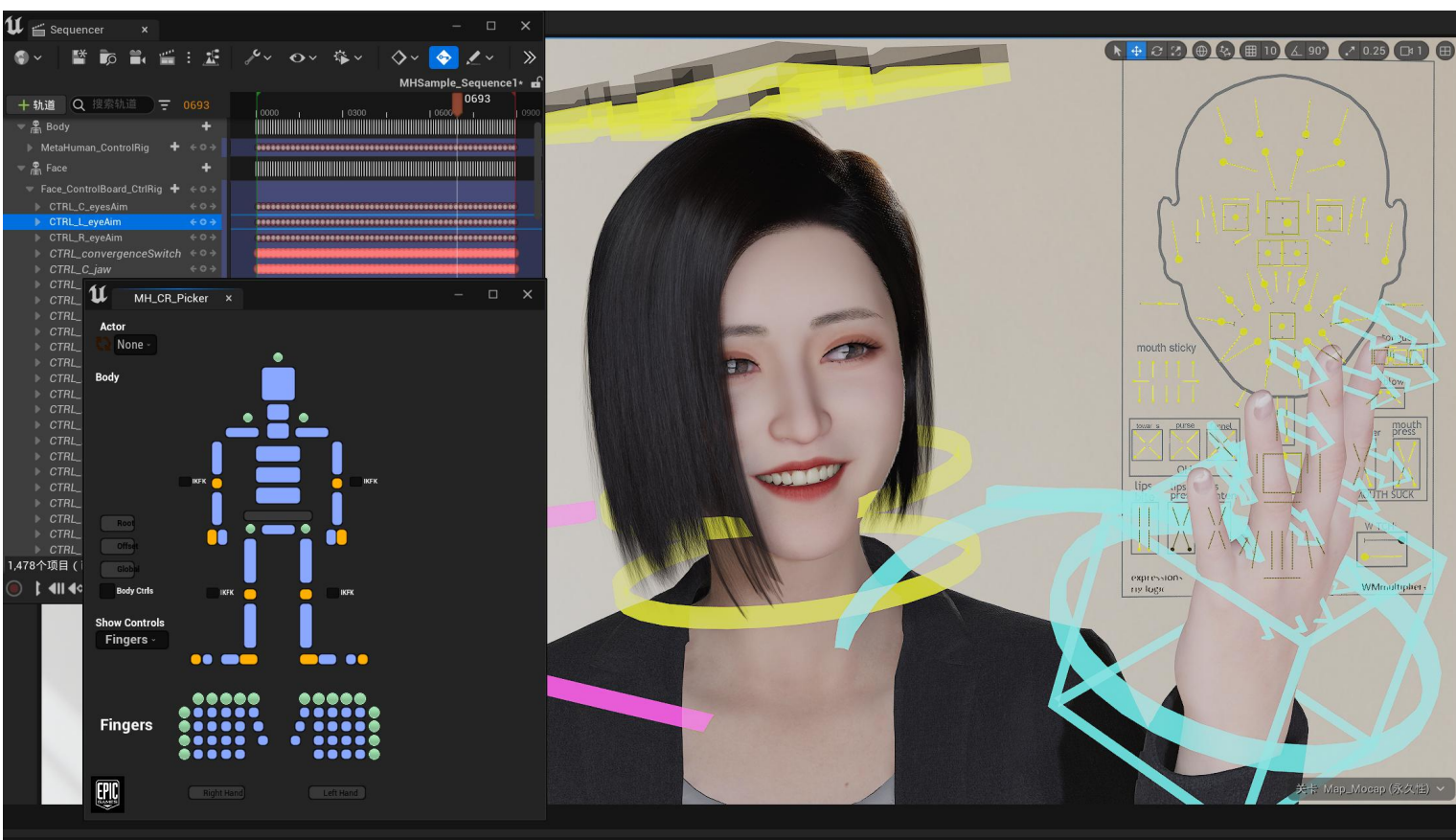
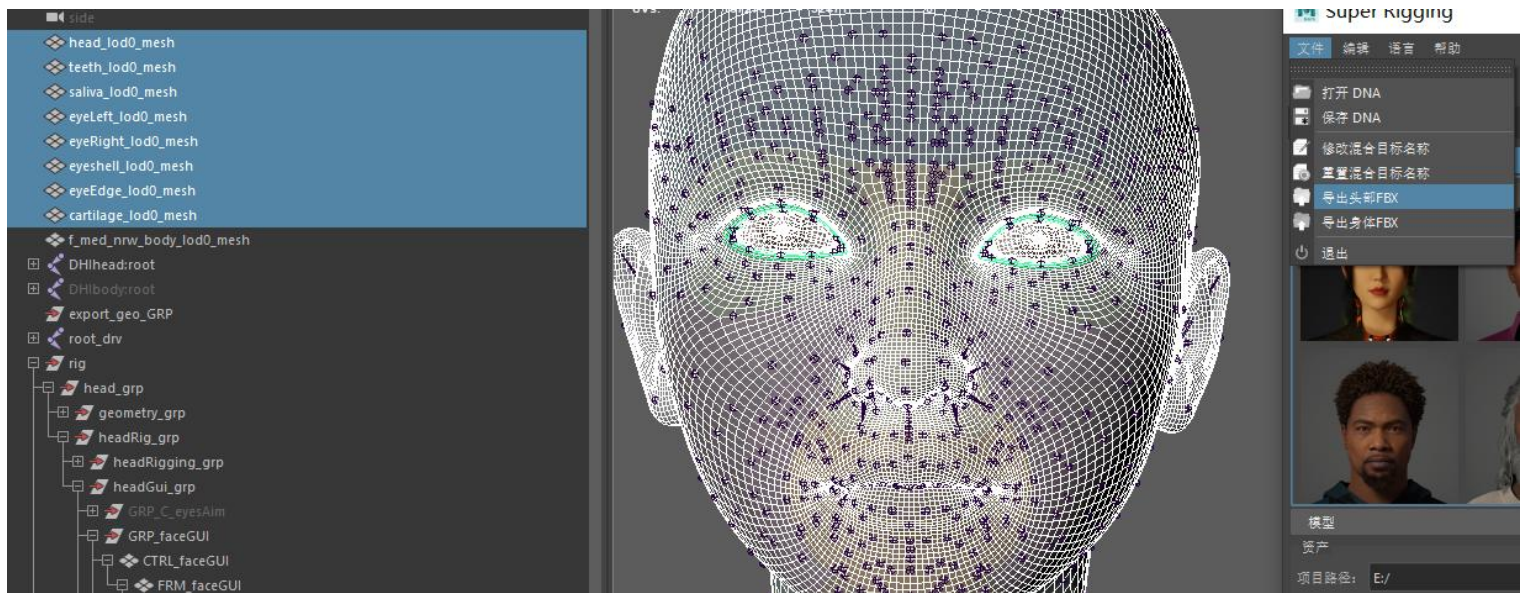
- 快速查询每个表情对应的 blendshape，并可在骨骼修形的基础上进行修正，更加快速简单。支持镜像 blendshape。支持外部雕刻修改的 BS 模型直接混入对应表情修形内。



- 写入修改后的 DNA，制作成模板，方便下次同类型模型快速绑定。



- 自动导出 FBX，在 UE 中使用官方 MetaHuman 资产。



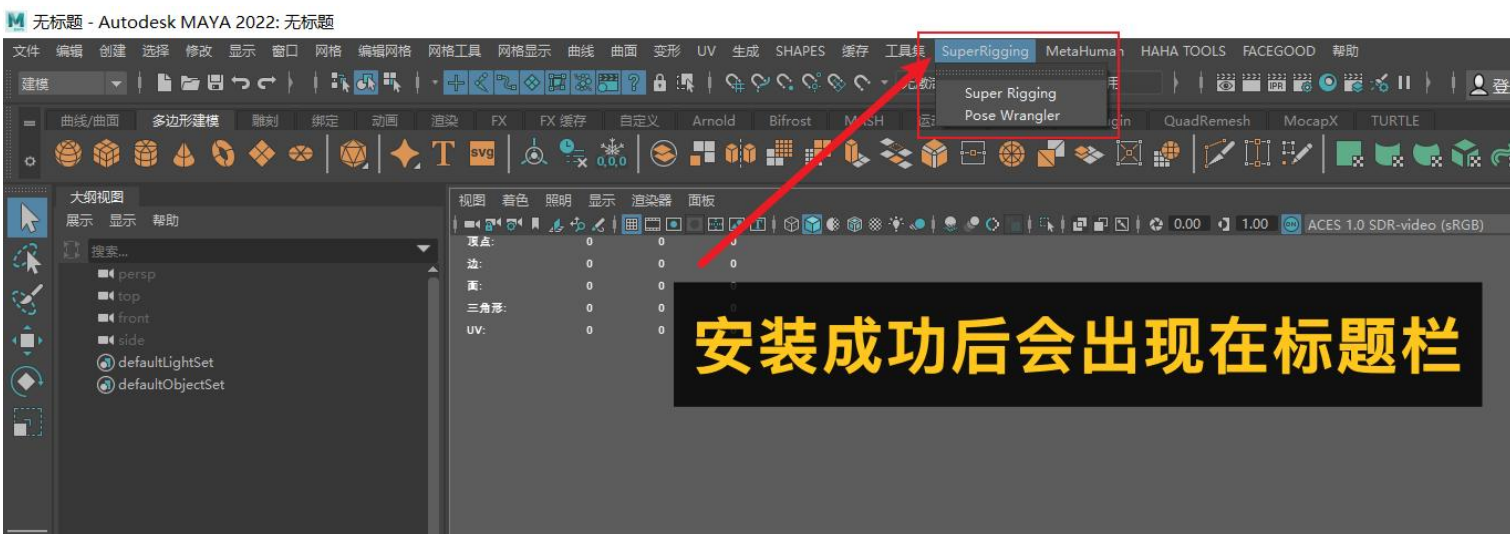
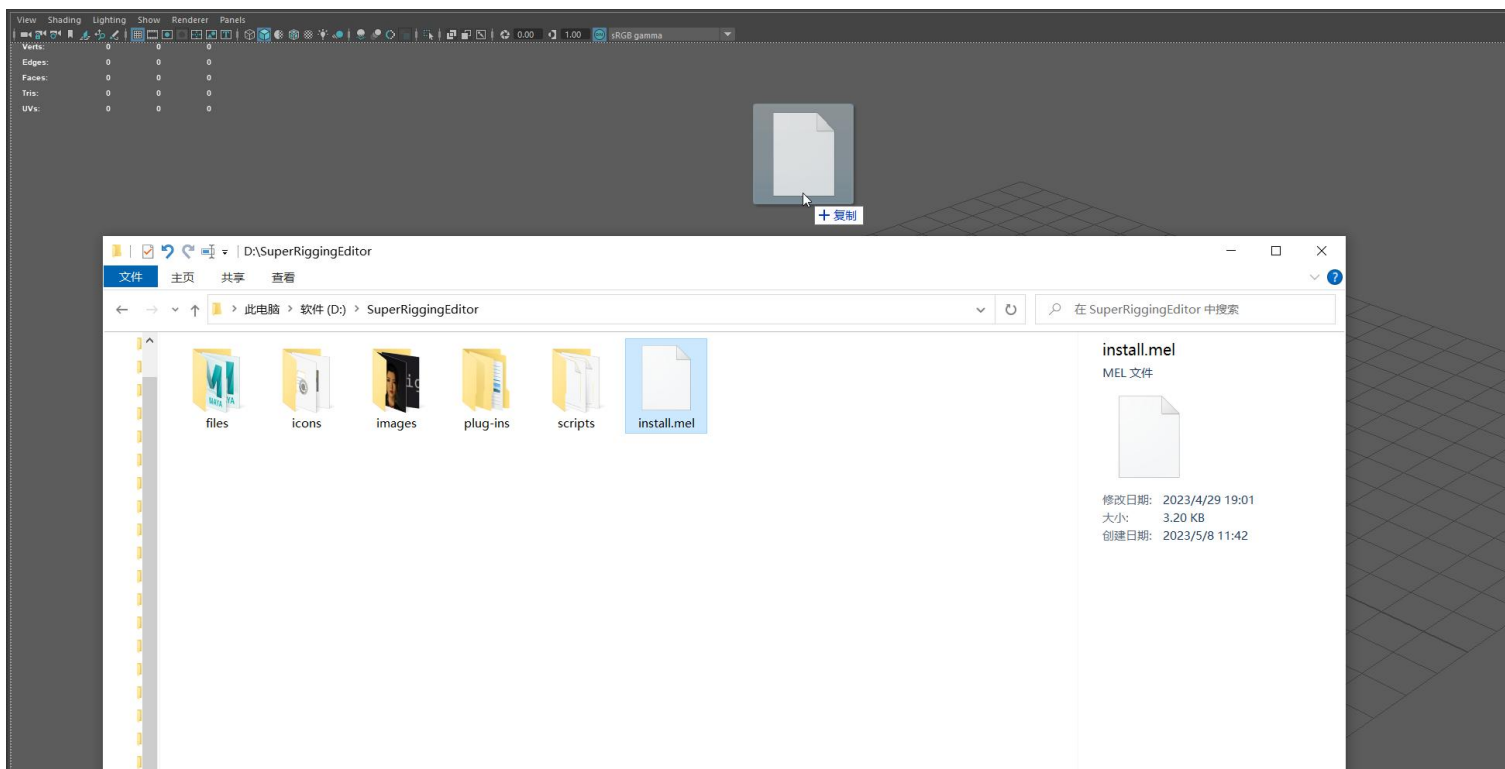
插件安装

SuperRiggingEditor 下载地址:

百度网盘

链接: <https://pan.baidu.com/s/1yiyjOZJT89zecSIYEH3DoQ?pwd=tf3w>

插件支持 maya2018 至 2023 , 支持自动安装, 将压缩包解压至纯英文路径, 把 install.mel 文件拖入 maya 窗口即可安装成功。 (插件会自动安装 MSPlugin, 不再需要手动从 Quixel Bridge 安装)。



使用说明

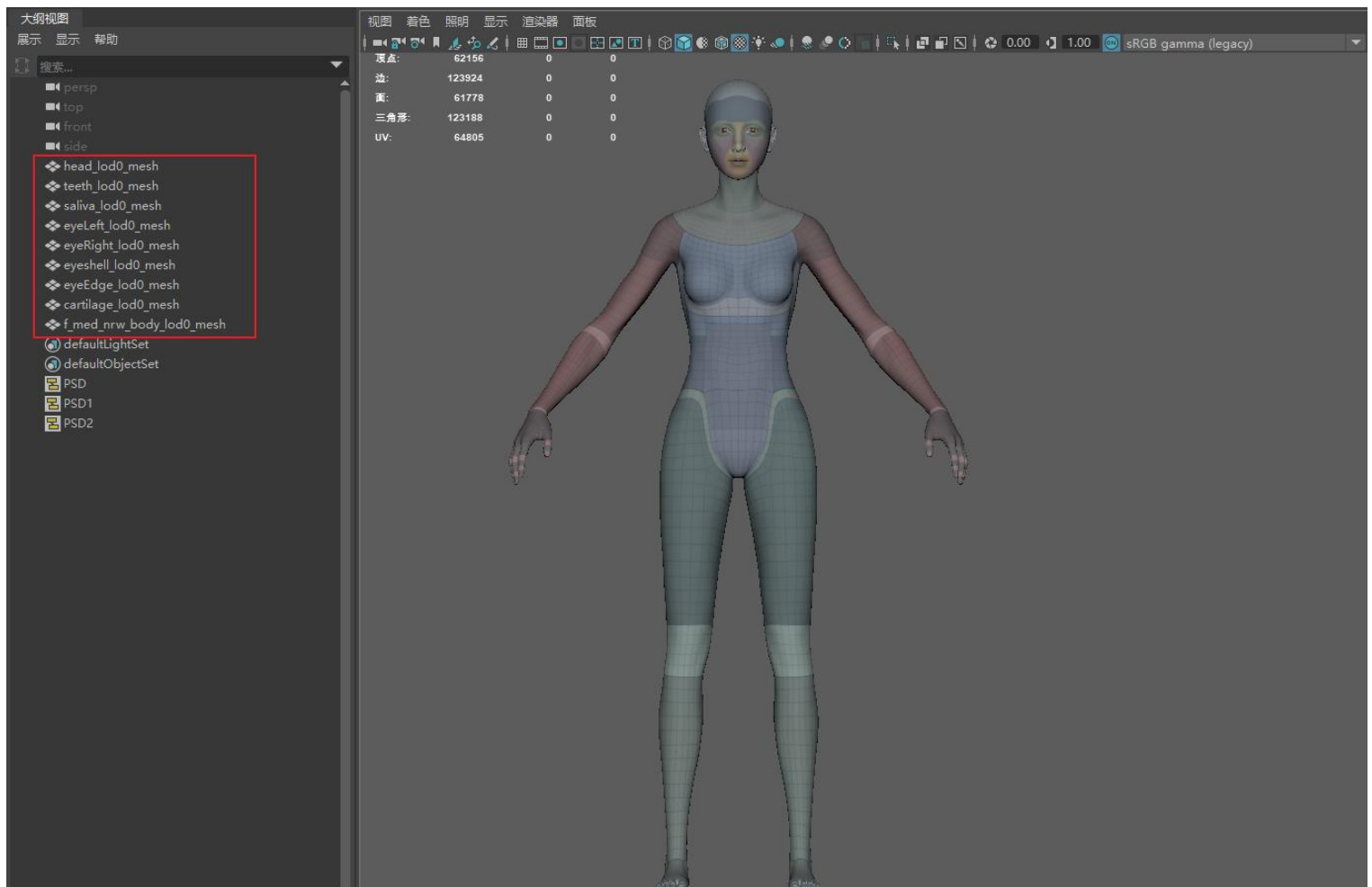
一、模型准备

1. 绑定的前置条件：模型必须是官方 MetaHuman Lod0 的拓补结构和 UV 。

测试模型下载链接：https://pan.baidu.com/s/18c3L_gzqoTRqfGIR8ATbEQ?pwd=kxma

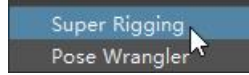
2. 可通过 Wrap4D 将官方模型包裹到自己模型，得到和官方 MetaHuman Lod0 拓补结构一致的模型，保证面数及顶点顺序和官方模型一致，各部件齐全并且是带有 UV 的干净模型。包括头部\head (24002 个四边面)、牙齿\Teeth (4288 个四边面)、牙龈\Saliva (502 个四边面)、左眼球\LeftEye (800 个四边面)、右眼球\RightEye (800 个四边面)、虹膜\EyeShell (496 个四边面)、睫毛\Eyelashes (861 个四边面)、眼轮廓\EyeEdge (194 个四边面)、眼软骨\Cartilage (288 个四边面)、身体\Body (30408 个四边面) (红字为绑定必须)。

包裹视频链接：https://www.bilibili.com/video/BV1984y1K765/?spm_id_from=333.999.0.0



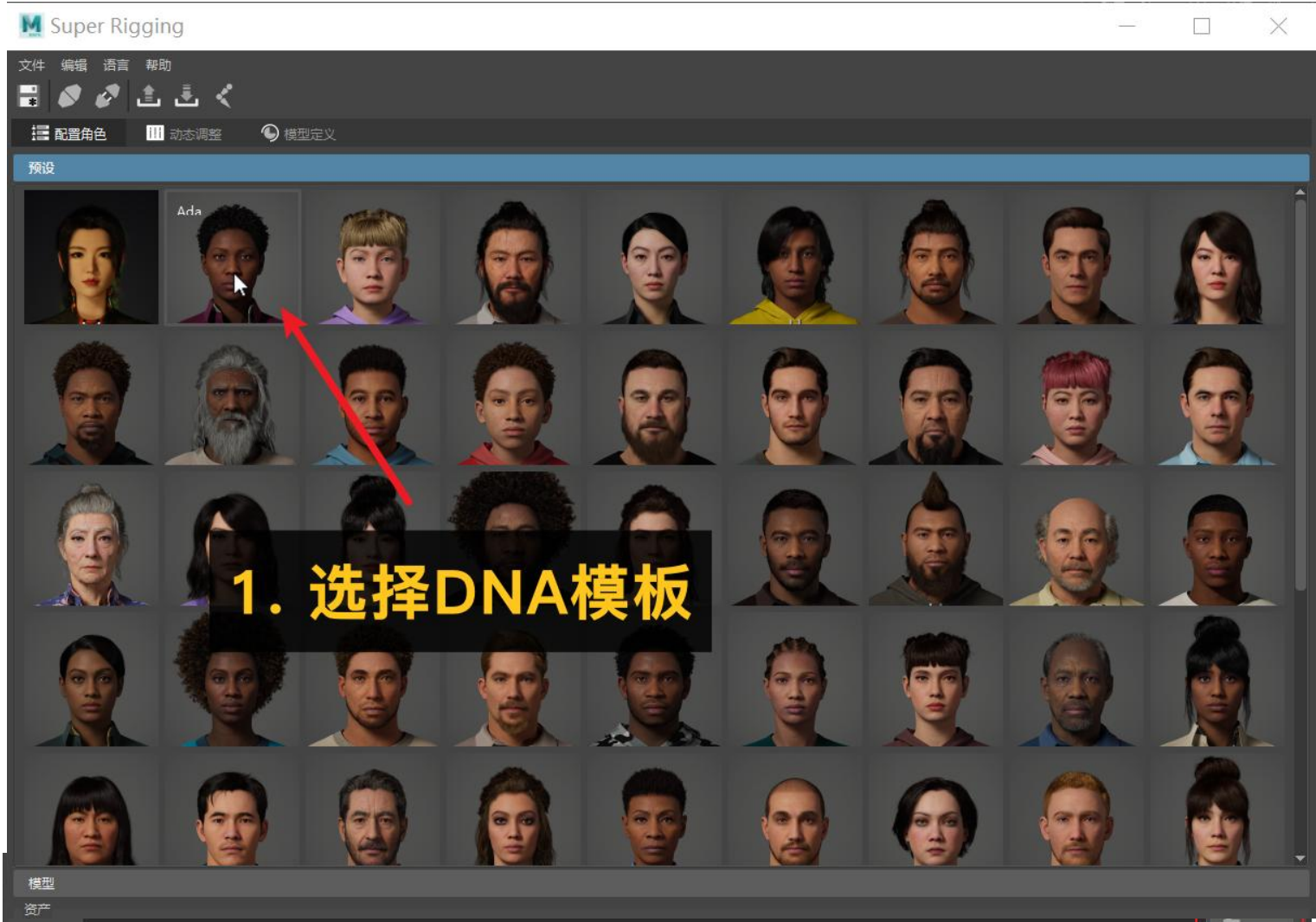
二、模型绑定

模型各部件按官方 MetaHuman Lod0 规则命名，打开 Super Rigging



插件同时支持 Z 轴向上和 Y 轴向上，无需另行设置。

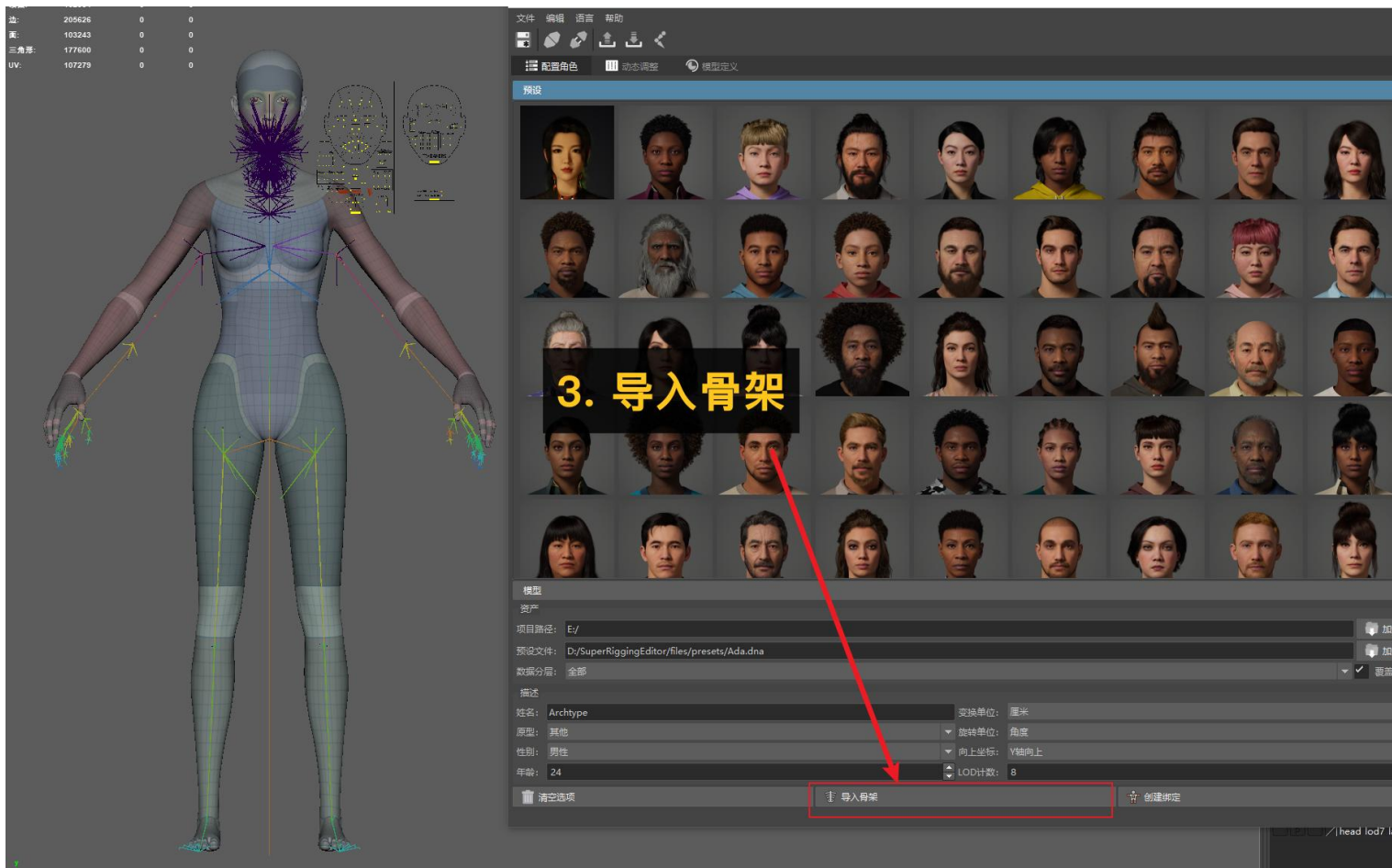
1. 选择 DNA 模板



2. 指定项目路径（路径名称必须纯英文）



3. 导入骨架



4. 创建绑定

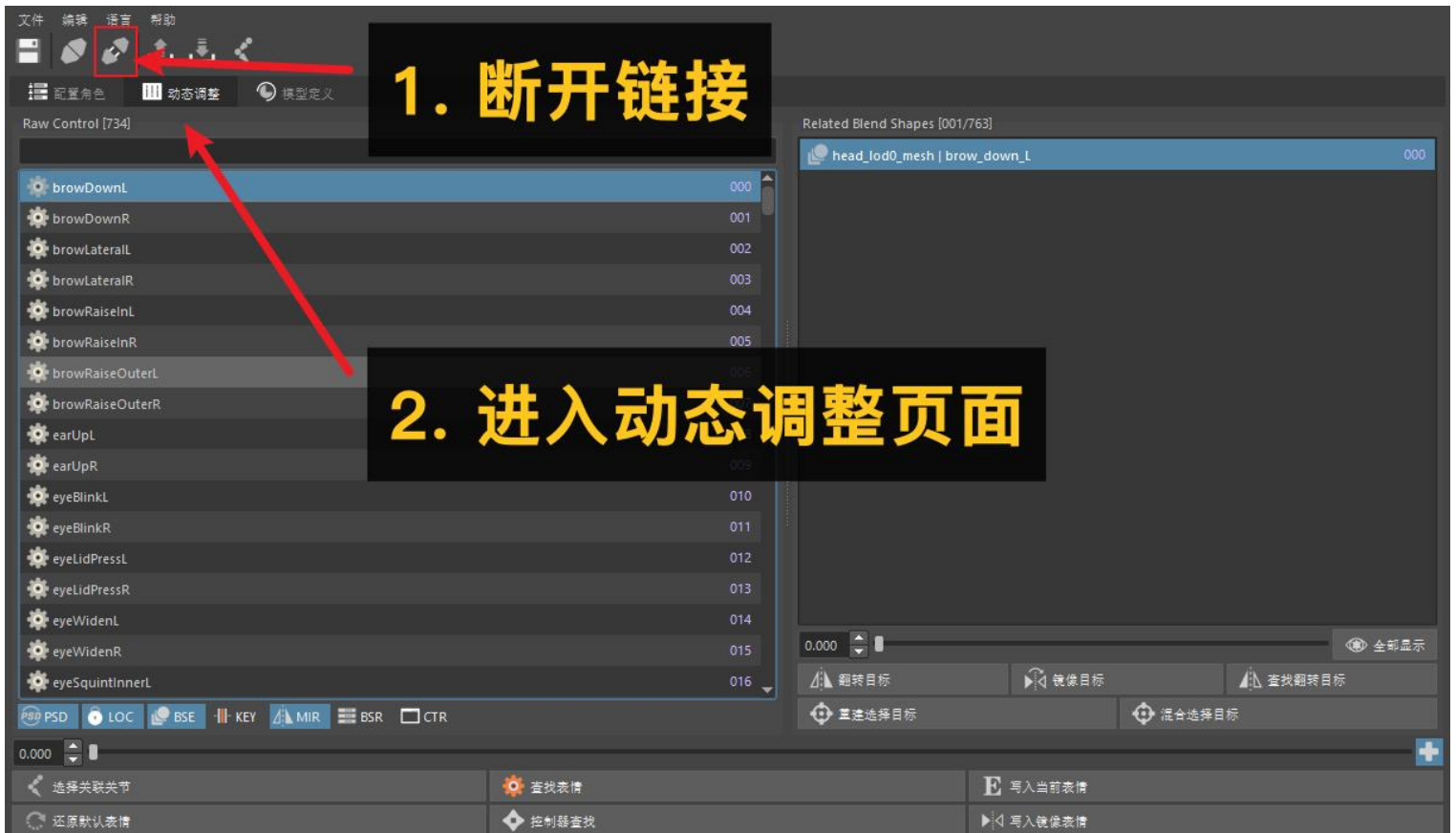


三、DNA 编辑，表情修复

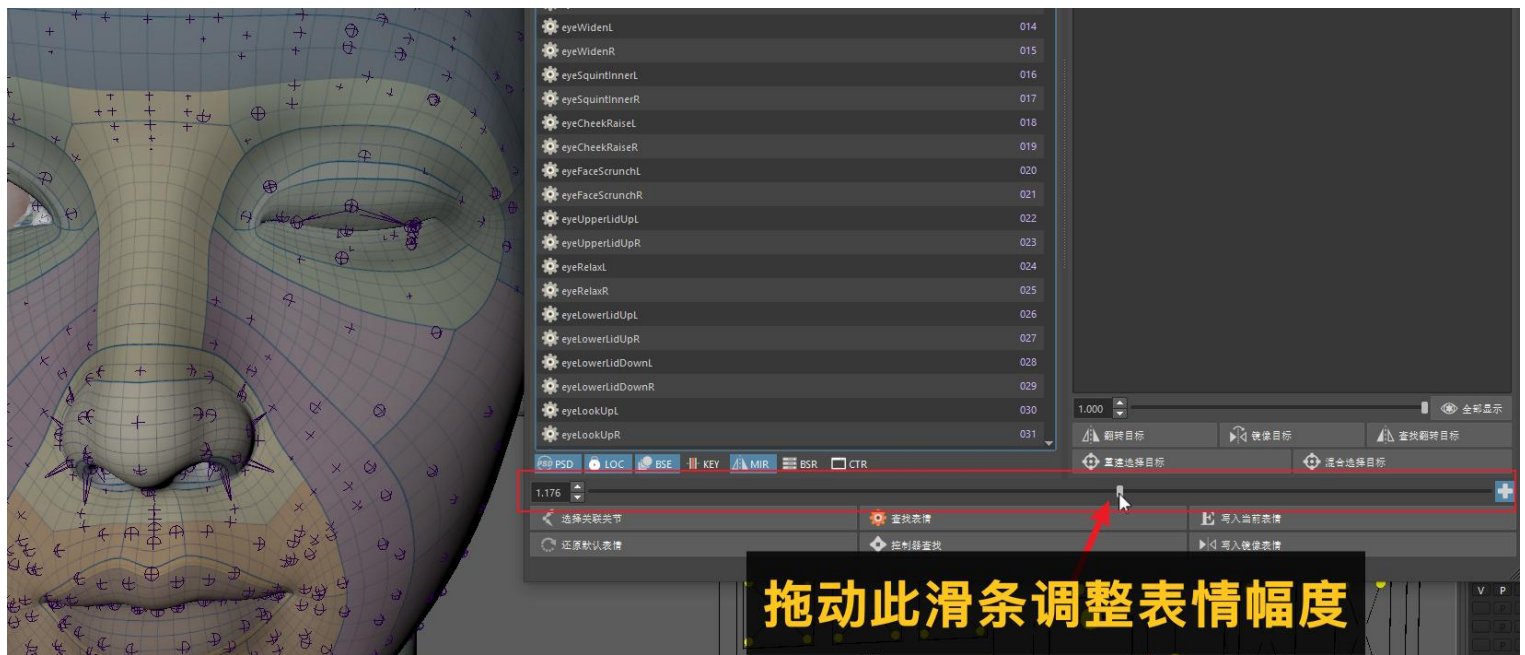
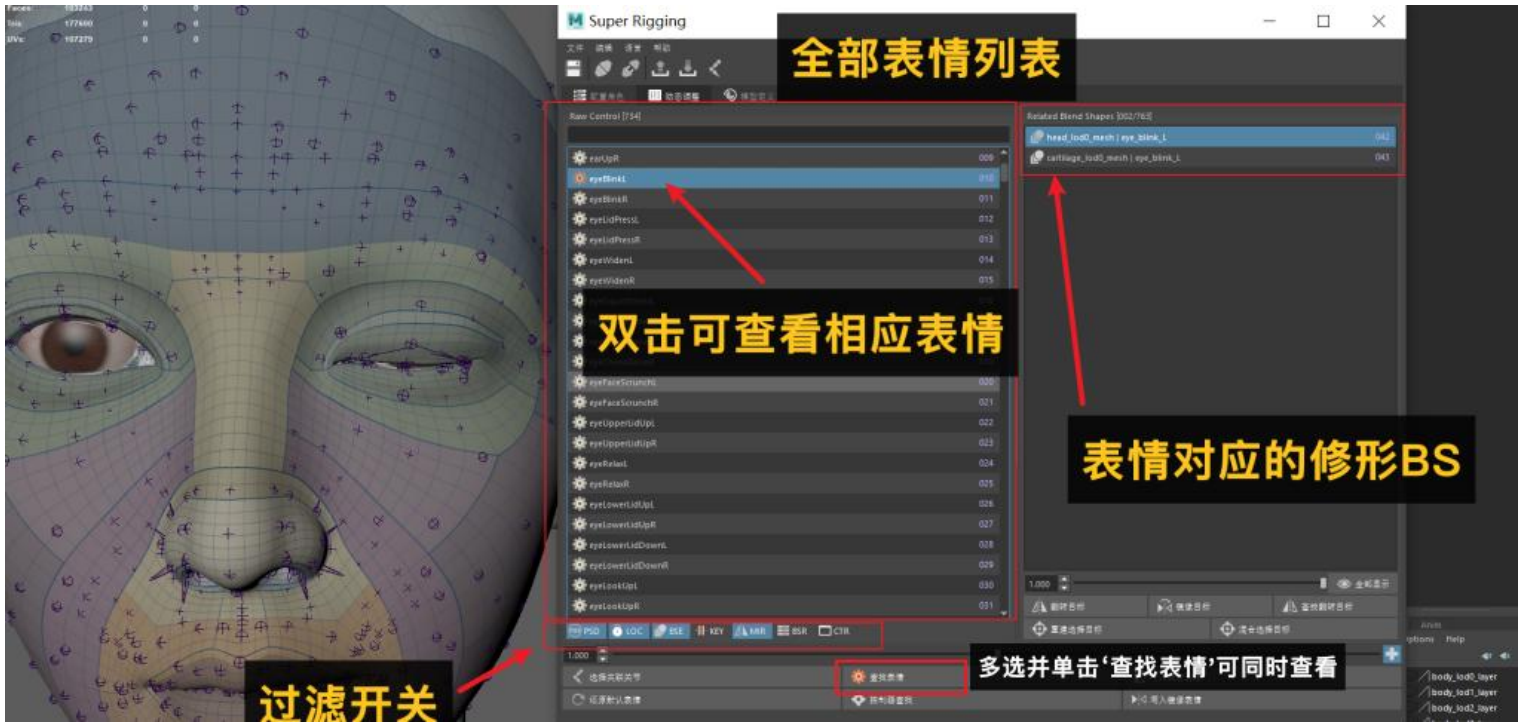
1. 先保存 DNA 文件

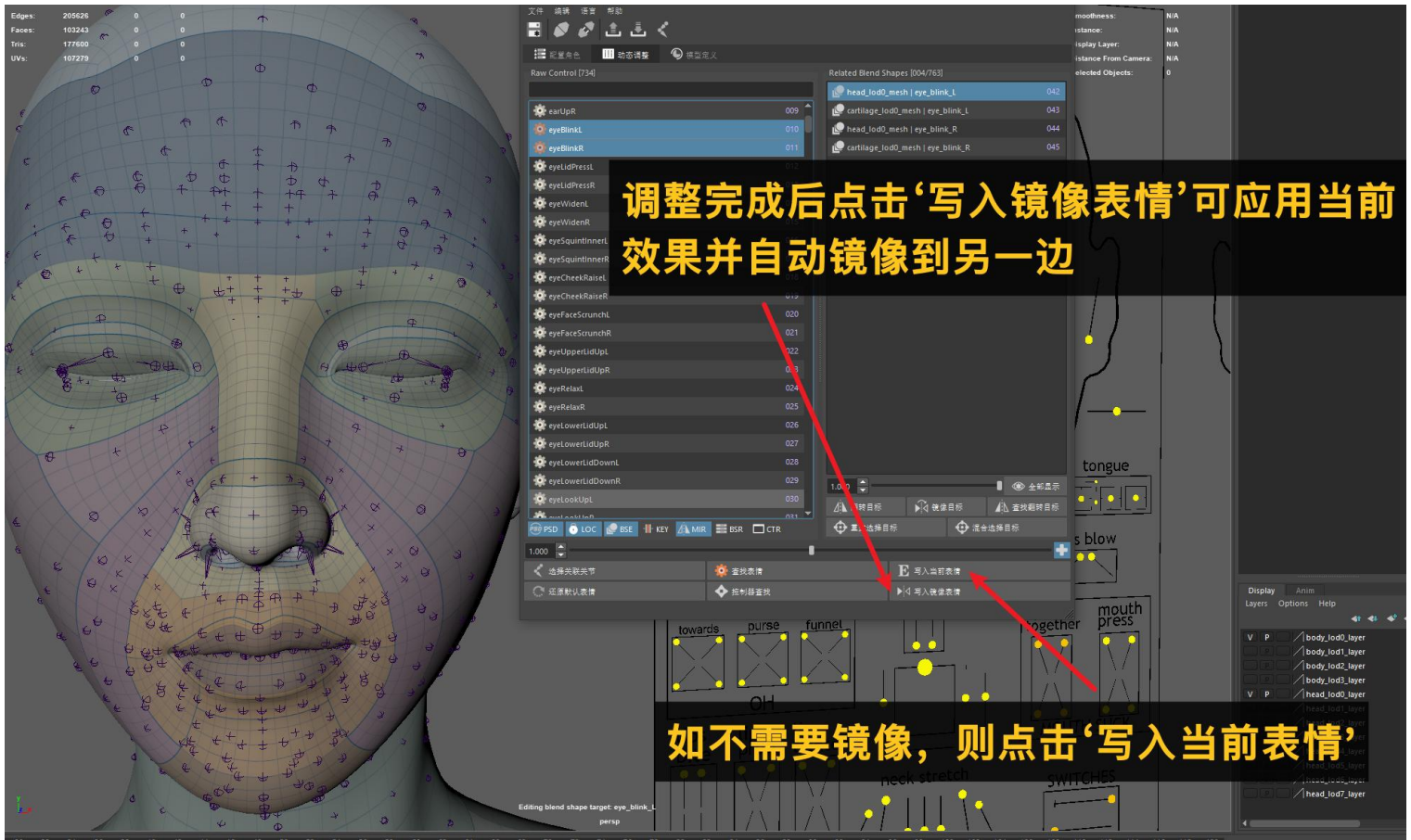


2. 断开链接，进入动态调整页面

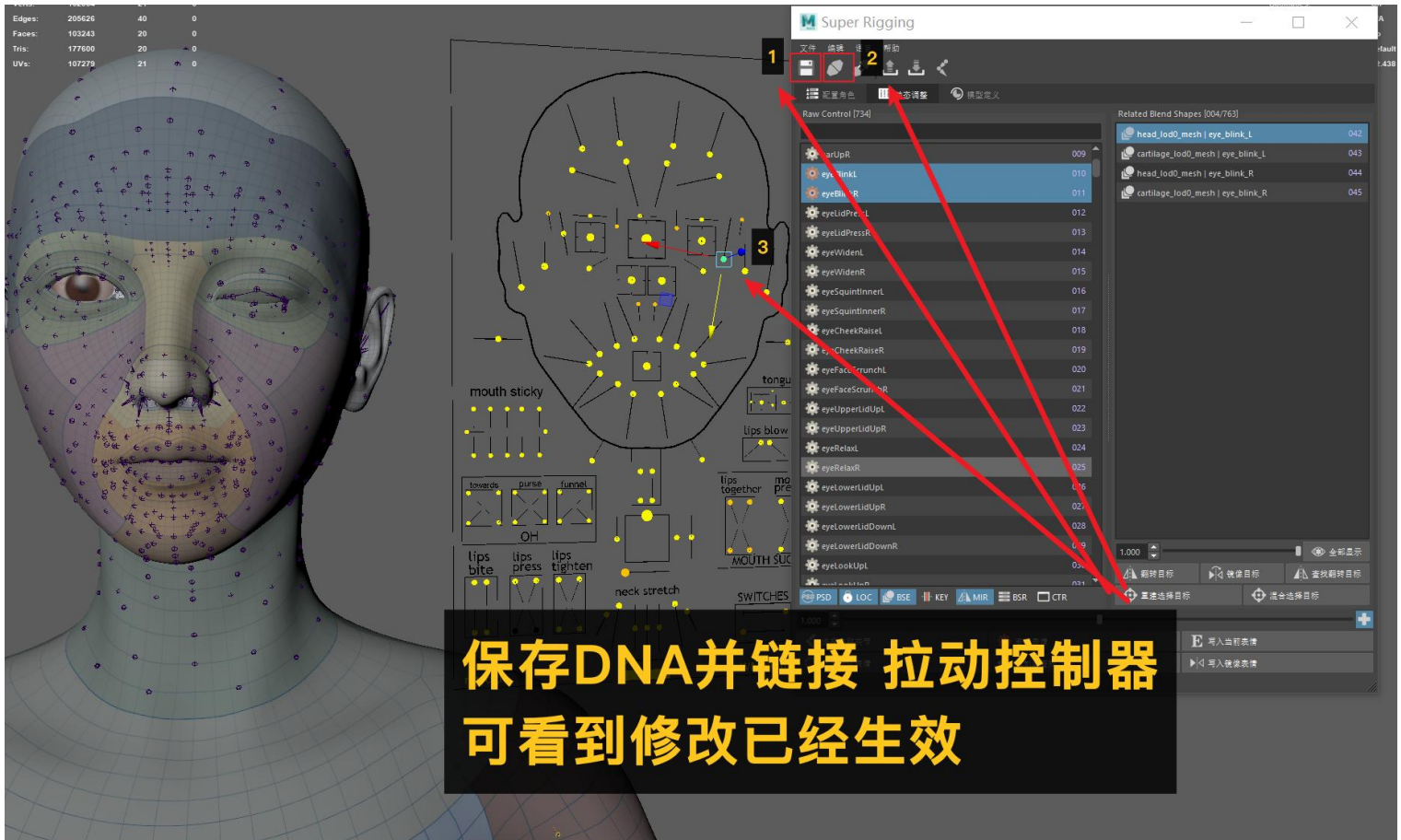


3. 调整表情



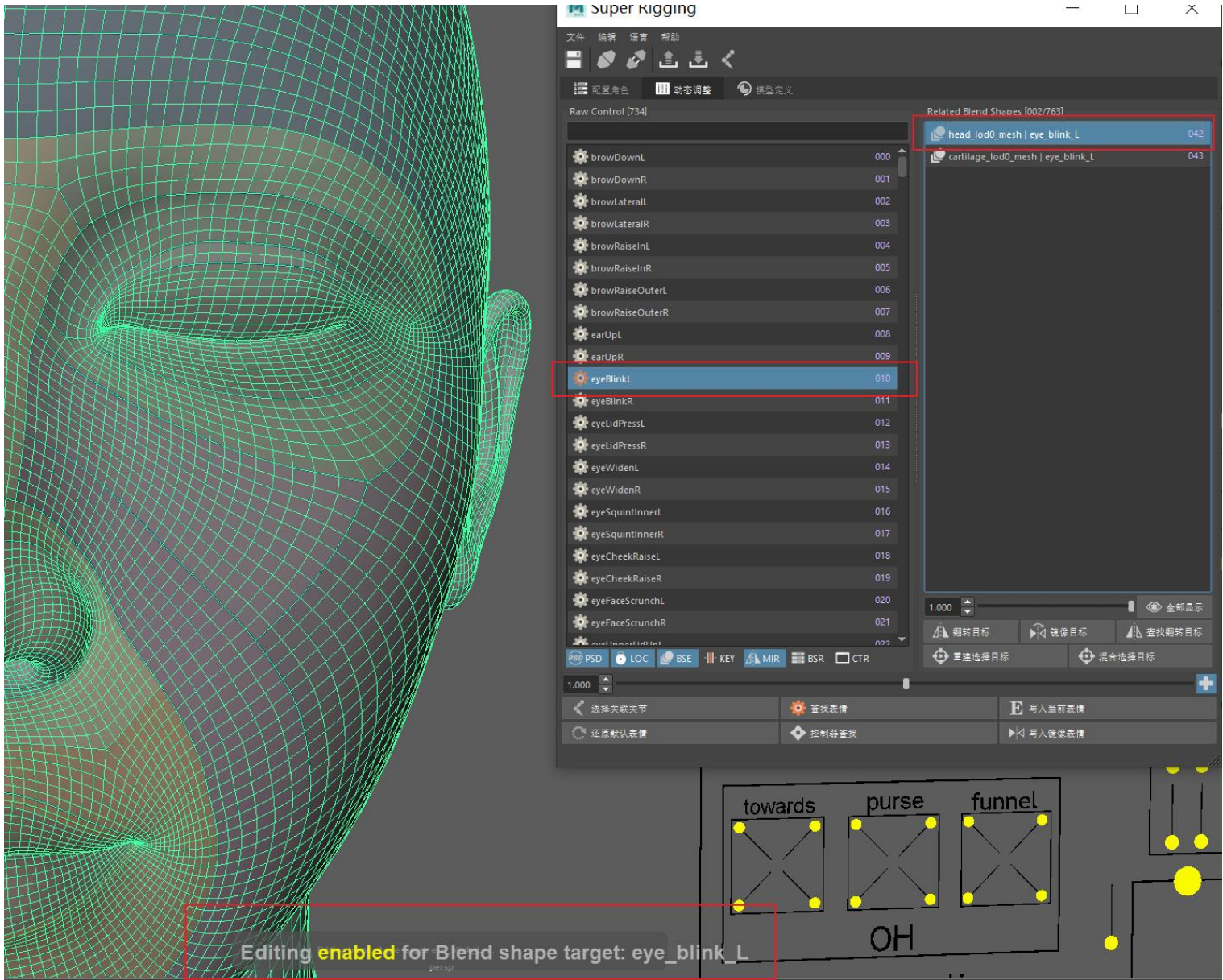


4. 完成调整

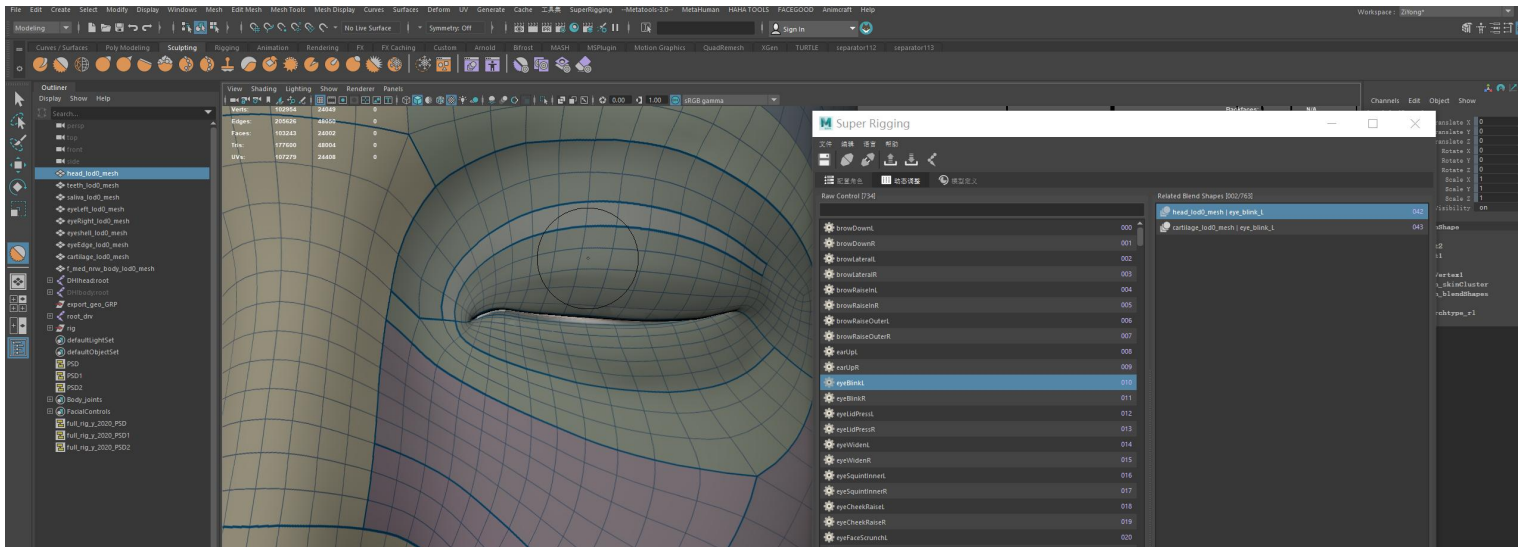


四、修形 blendshape 修复

1. 同样以 eyeBinkL 这个表情为例,动态调整页面双击 eyeBinkL 查看该表情,在右边 Related Blend Shapes 列表会显示该表情所拥有的修形 bs

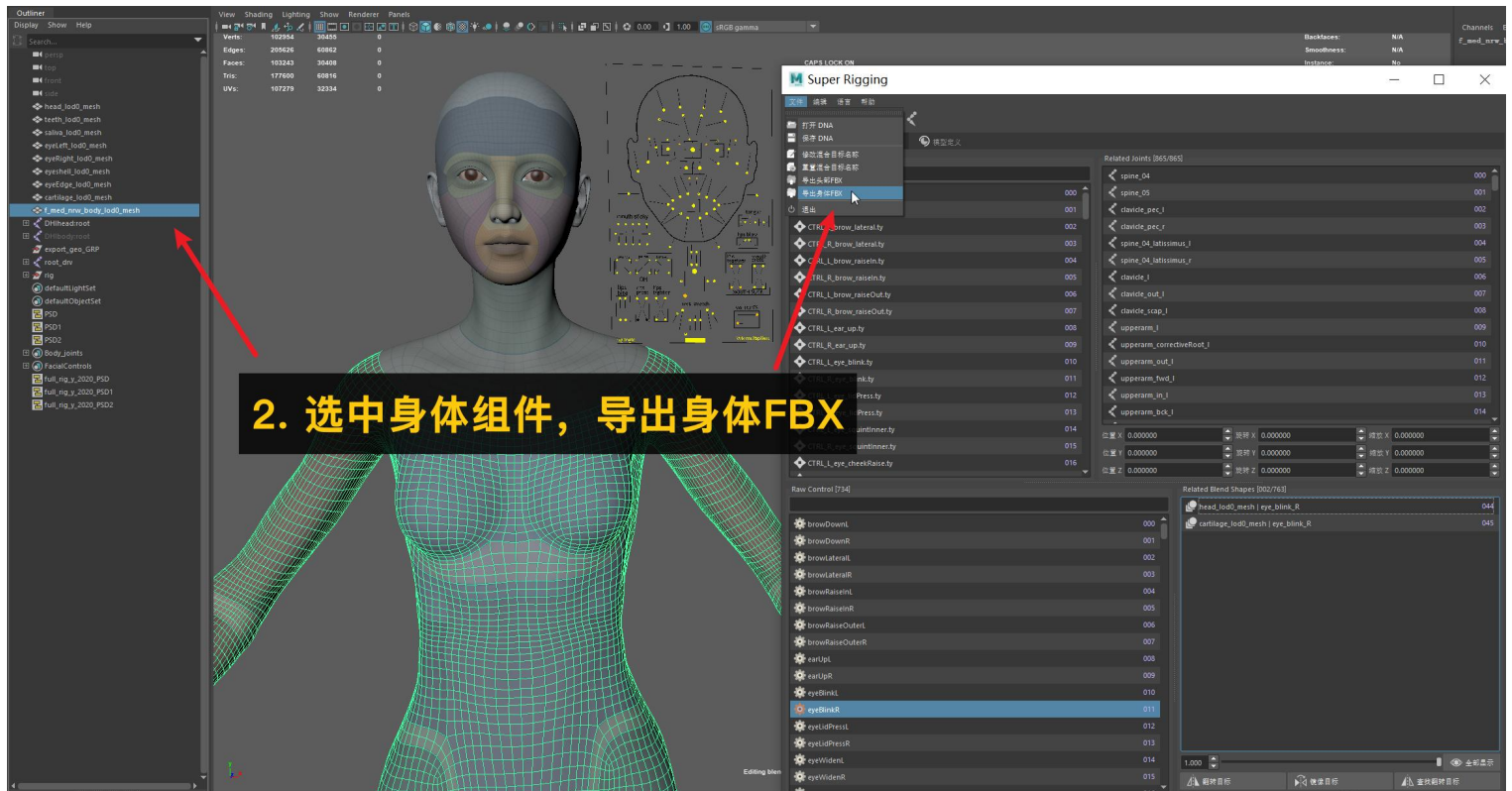
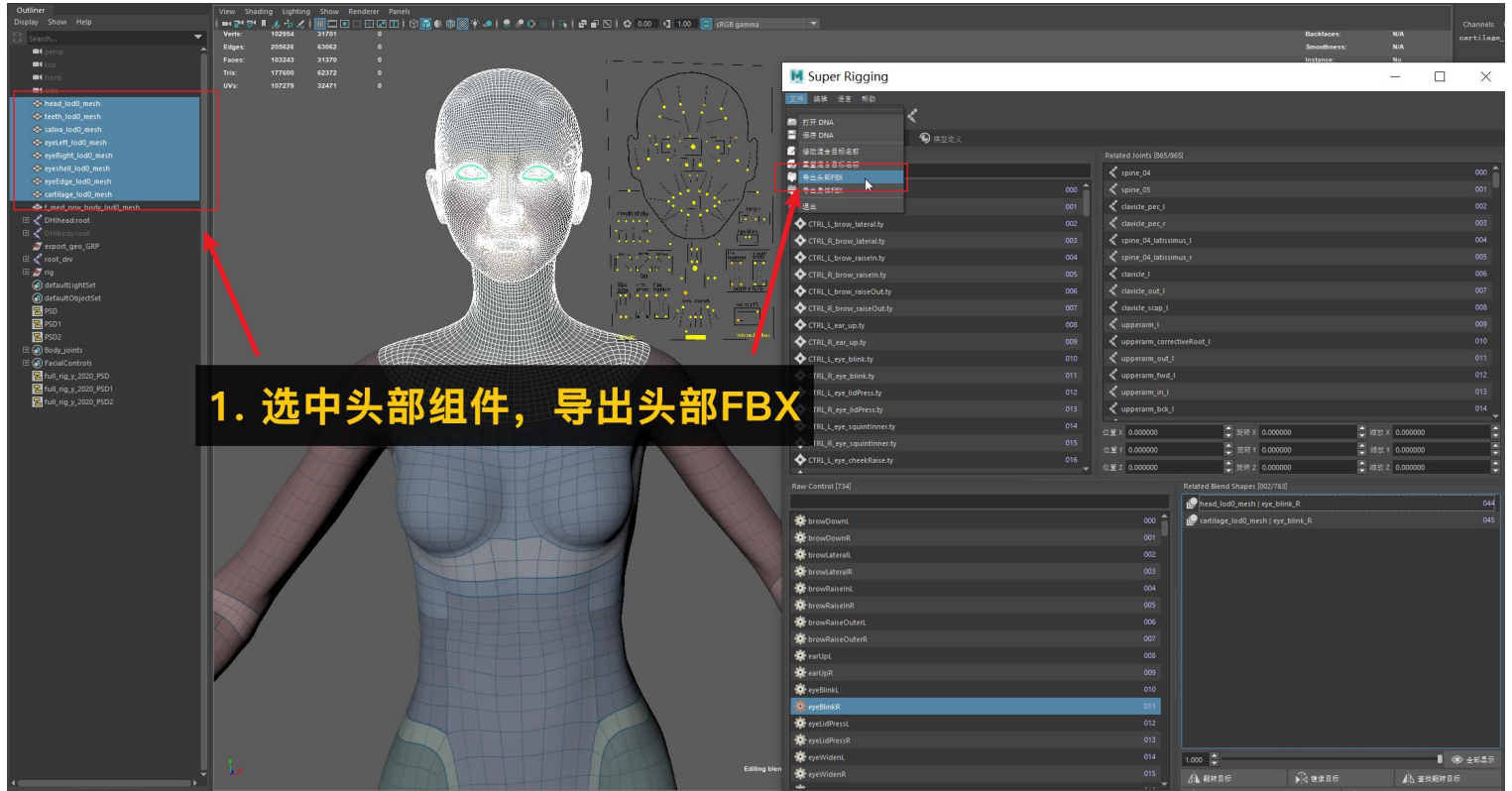


2. 选中 head_lodo_mesh | eye_blink_L, 再选中头部模型 head_lod0_mesh, 直接使用雕刻工具修改即可

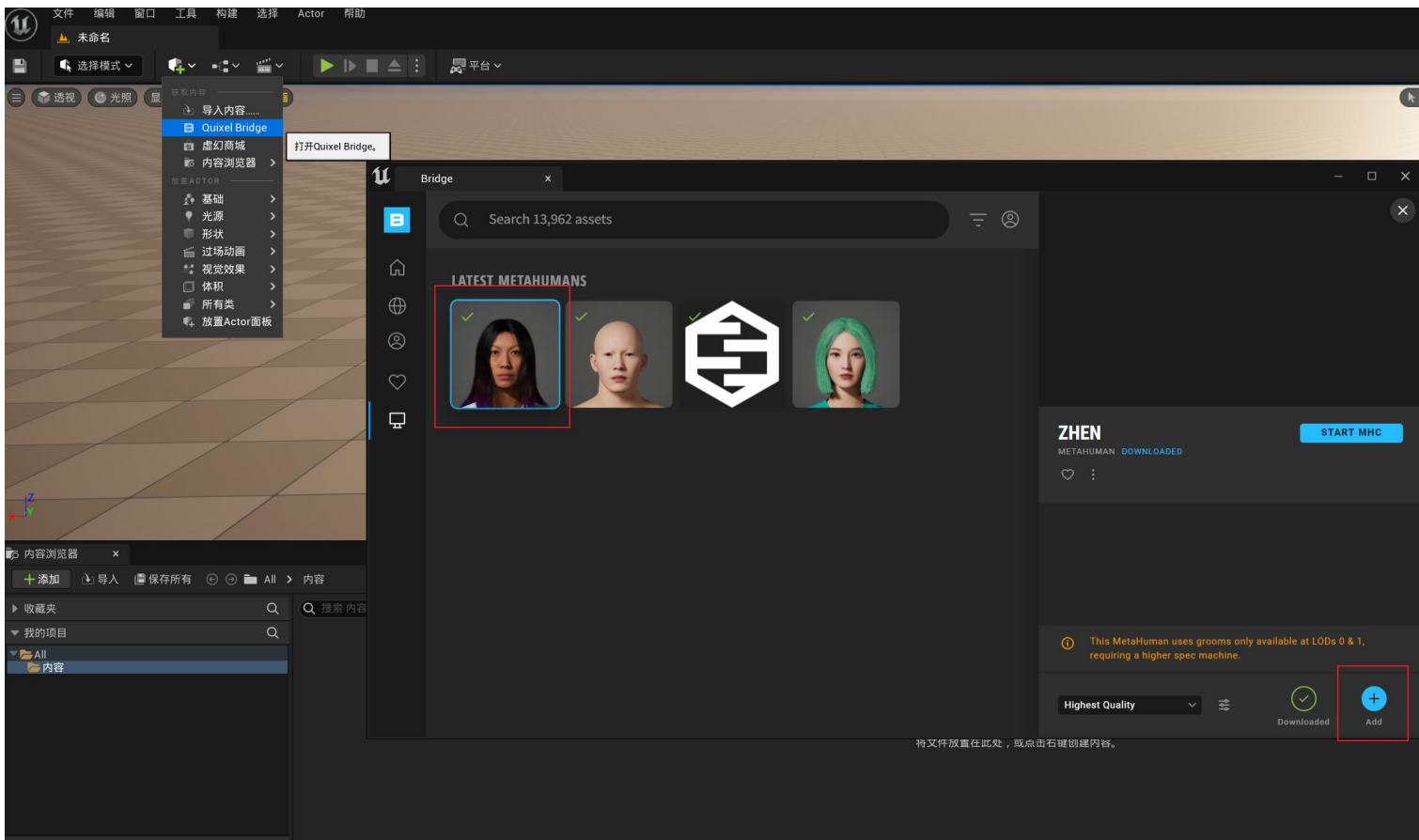
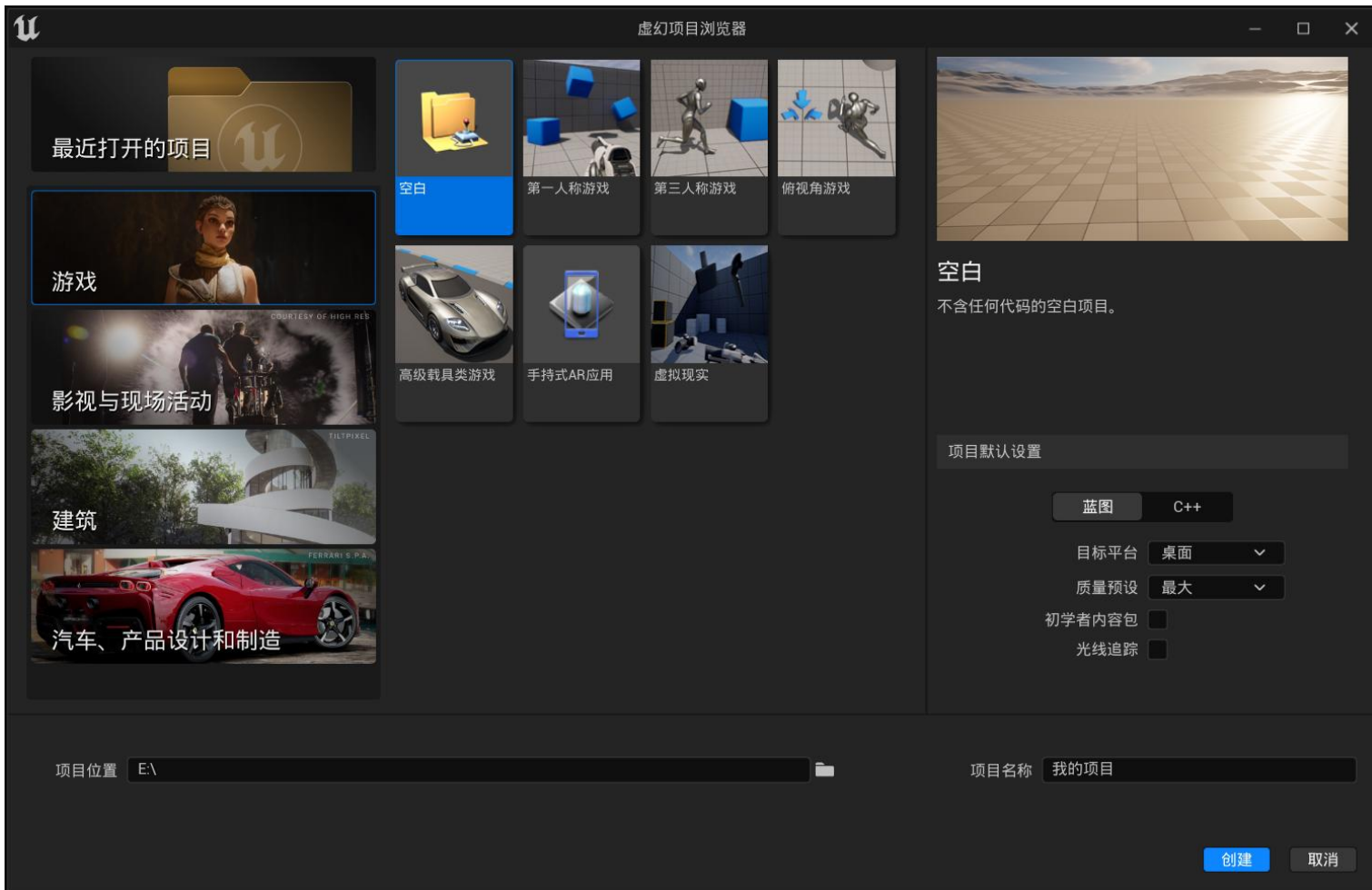


五、导出 FBX 至 UE

1. 分别选中头部和身体组件导出 fbx, fbx 会自动导出设置好的项目路径



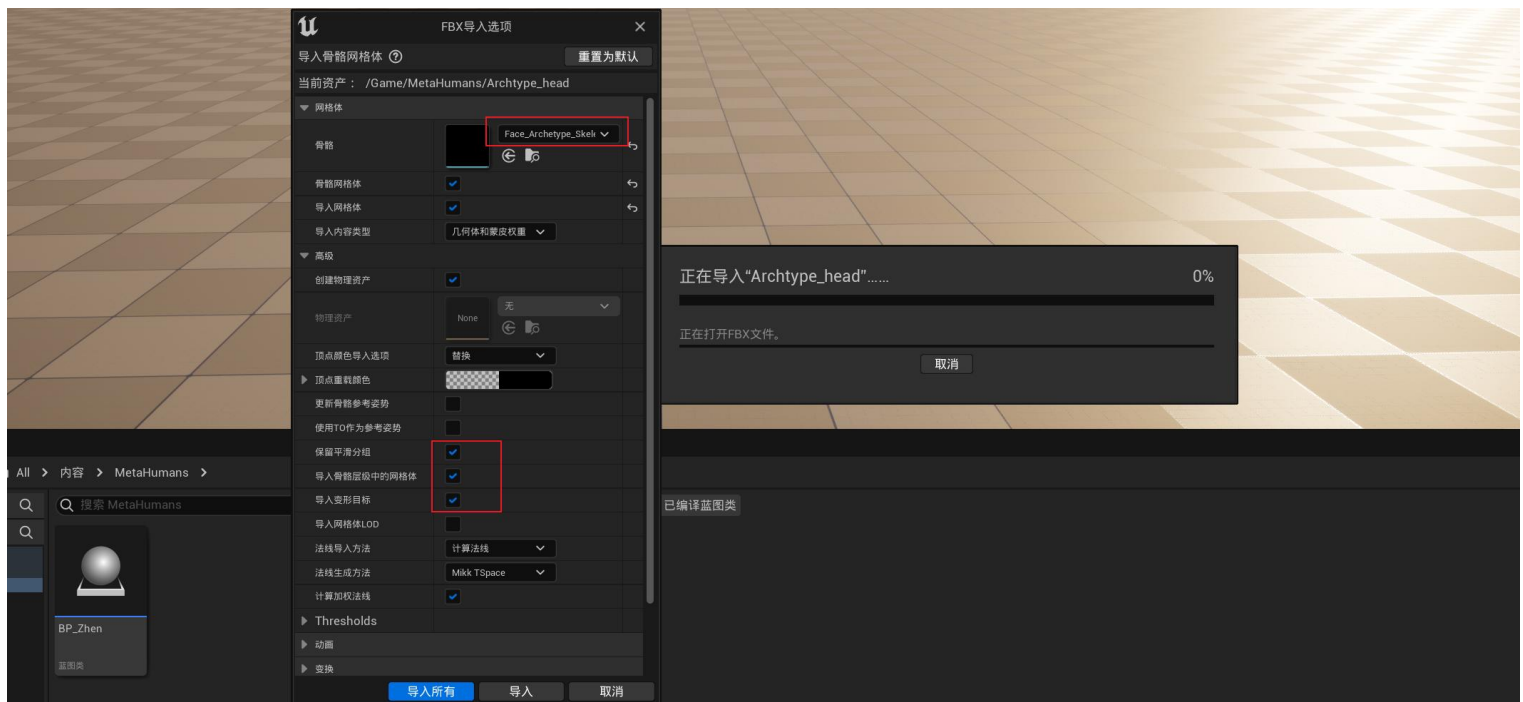
2. 打开 UE, 新建空白工程, 导入一个官方 MetaHuman



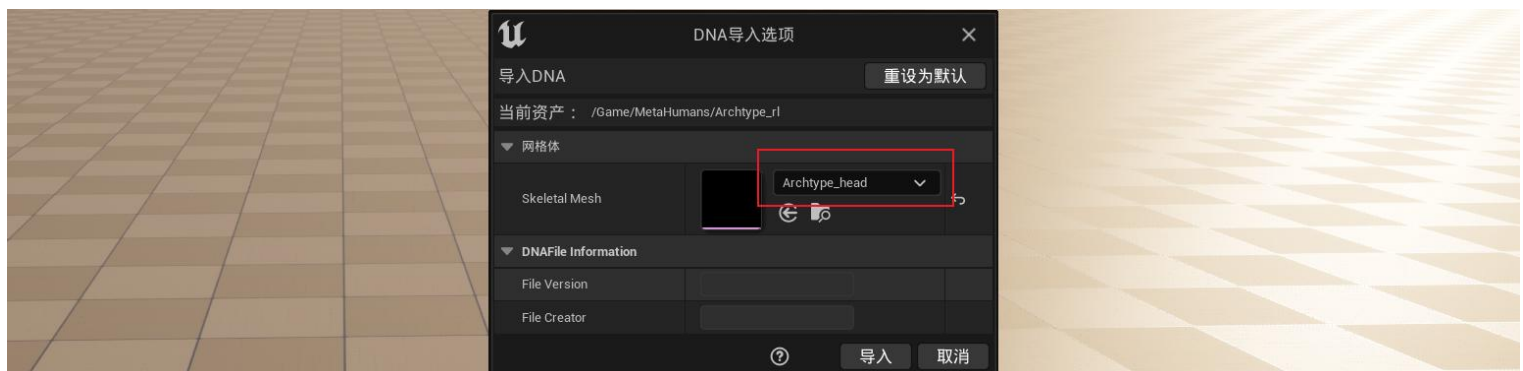
3. 启用缺失并重启 UE



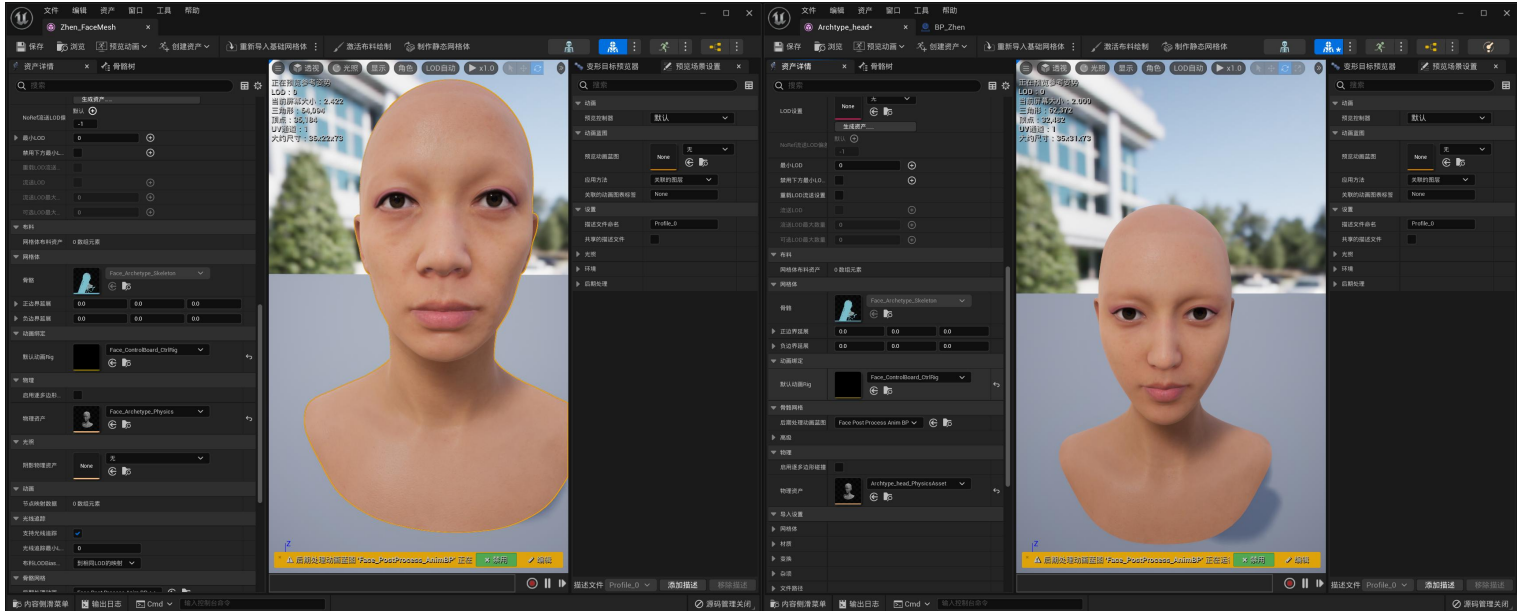
4. 头部 fbx 拖入 UE, 设置如下, 其它默认



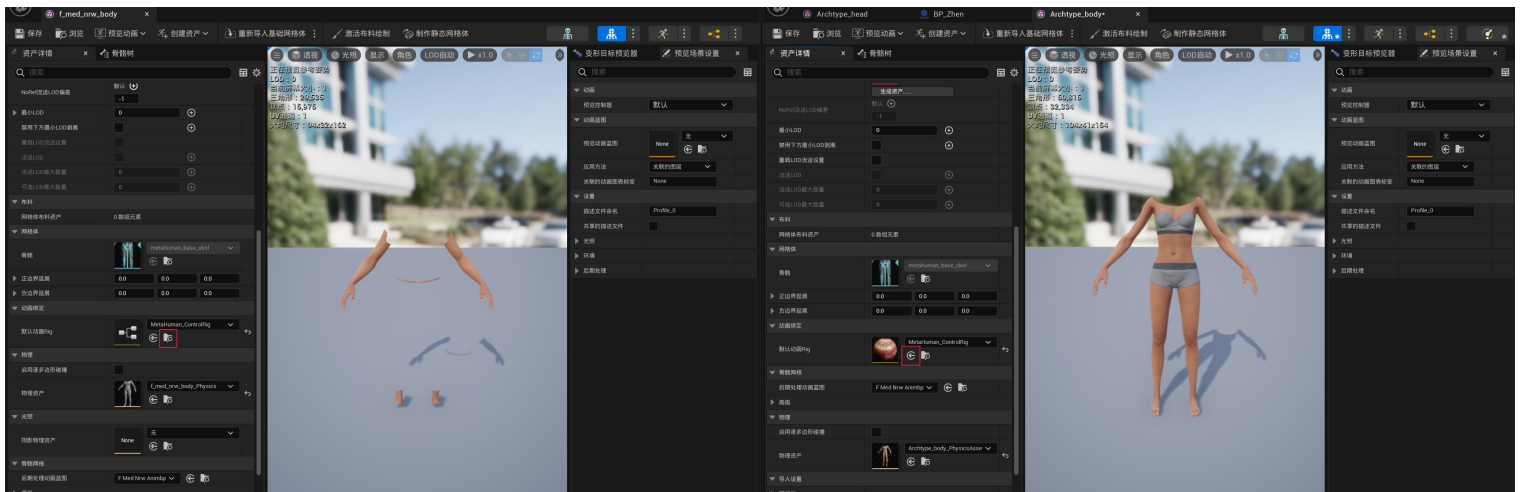
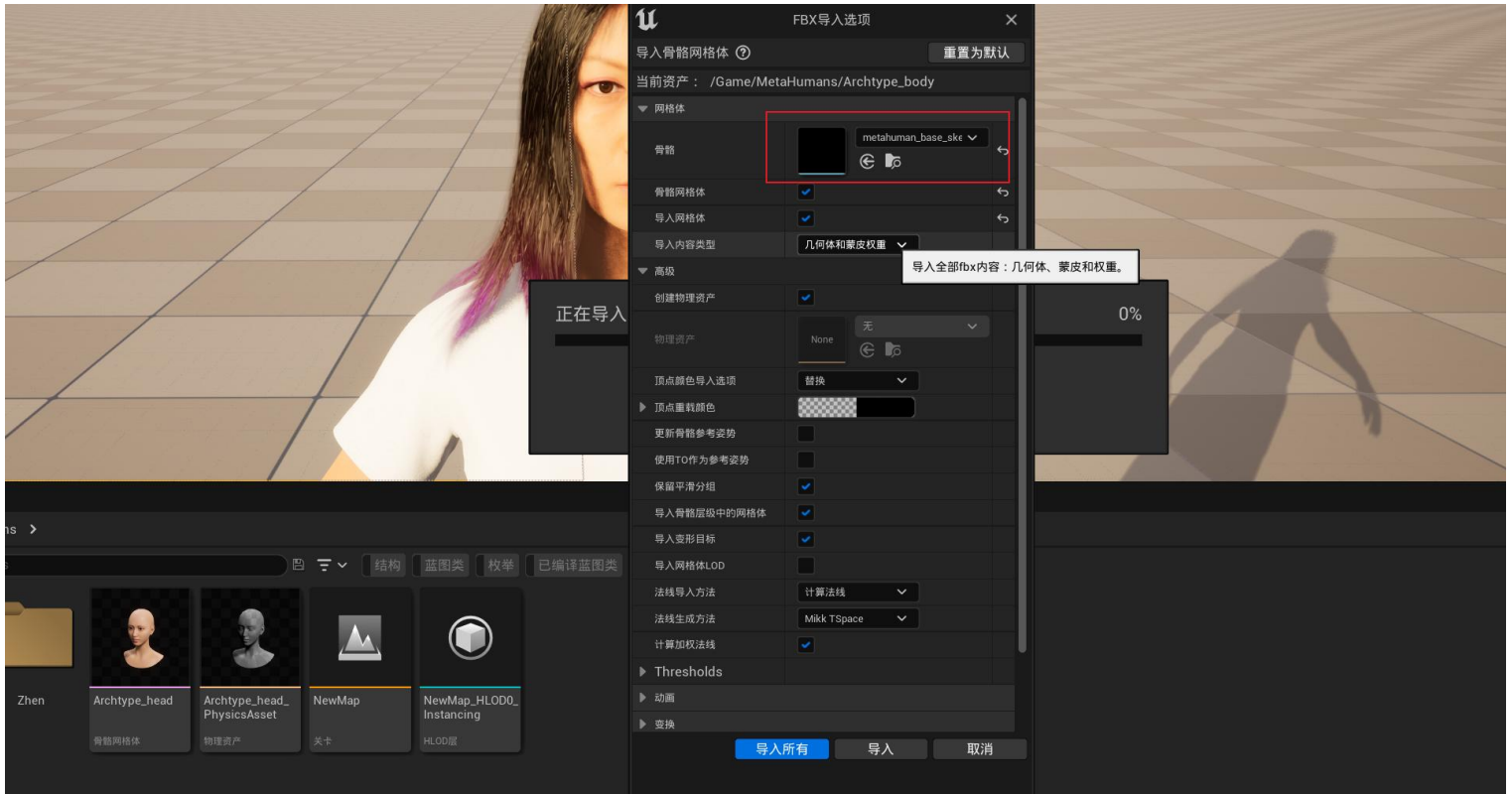
5. DNA 文件拖入 UE, 指定给刚刚导入的头部骨骼网格体



6. 参照官方 MetaHuman 头部骨骼网格体设置好各资产



7. 身体 fbx 拖入 UE, 并设置参照官方 MetaHuman 身体骨骼网格体设置好



8. 将官方 MetaHuman 角色蓝图拖入场景，并替换角色蓝图内的 Body 和 Face

