

数字内容生产线

常见问题

文档版本 01
发布日期 2024-04-10



版权所有 © 华为云计算技术有限公司 2024。保留一切权利。

非经本公司书面许可，任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本文档内容的部分或全部，并不得以任何形式传播。

商标声明



HUAWEI和其他华为商标均为华为技术有限公司的商标。

本文档提及的其他所有商标或注册商标，由各自的所有人拥有。

注意

您购买的产品、服务或特性等应受华为云计算技术有限公司商业合同和条款的约束，本文档中描述的全部或部分产品、服务或特性可能不在您的购买或使用范围之内。除非合同另有约定，华为云计算技术有限公司对本文档内容不做任何明示或暗示的声明或保证。

由于产品版本升级或其他原因，本文档内容会不定期进行更新。除非另有约定，本文档仅作为使用指导，本文档中的所有陈述、信息和建议不构成任何明示或暗示的担保。

华为云计算技术有限公司

地址：贵州省贵安新区黔中大道交兴功路华为云数据中心 邮编：550029

网址：<https://www.huaweicloud.com/>

目录

1 产品咨询	1
1.1 数字内容生产线 MetaStudio 是什么?	1
1.2 MetaStudio 支持哪些区域?	1
1.3 MetaStudio 有哪些计费项?	1
1.4 开发者如何获取技术支持?	1
1.5 用户如何举报平台违规内容?	2
2 资产管理	3
2.1 如何接收并激活声音或分身形象资产?	3
3 分身形象制作	5
3.1 部分浏览器提交 H265 训练视频失败如何处理?	5
4 视频制作	7
4.1 无法保存剧本怎么办?	7
4.2 视频合成失败如何处理?	7
5 视频直播	8
5.1 提示模板不可用怎么办?	8
6 照片建模	9
6.1 照片建模任务创建失败是什么原因?	9
6.2 照片建模任务出现异常问题怎么办?	9
6.3 风格化照片建模的照片有什么要求?	9
6.4 风格化照片建模生成的模型文件是什么格式?	9
6.5 表情驱动数据格式如何定义?	9
6.6 肢体驱动数据格式如何定义?	11
7 API 和 SDK	15
7.1 如何调用 MetaStudio 接口?	15

1 产品咨询

1.1 数字内容生产线 MetaStudio 是什么？

数字内容生产线（MetaStudio）解决方案，提供数字人视频与直播、智能交互、企业3D空间等服务，使能千行百业场景应用。

1.2 MetaStudio 支持哪些区域？

MetaStudio服务已商用，商用环境为“华北-北京四”。“华东-上海一”目前仍为测试环境，如需使用，请[提交工单](#)处理。

1.3 MetaStudio 有哪些计费项？

MetaStudio的计费项分为分身数字人费用、3D数字人费用和资产管理费用三类。

- 分身数字人费用：包括分身数字人形象制作、声音制作、分身数字人视频制作、分身数字人视频直播、照片数字人视频制作和分身数字人名片制作的费用。
- 3D数字人费用：包括照片建模、语音驱动和视觉驱动的费用。
- 资产管理费用：即服务资产管理的费用。

MetaStudio的计费详情，请参考[计费说明](#)。

1.4 开发者如何获取技术支持？

如果开发过程中遇到问题，可以提单MetaStudio服务处理。

详细操作如下所示：

1. 访问[华为云官网](#)。
2. 选择“开发者 > 开发支持”，进入“开发者在线提单”界面。
3. 单击“开发业务”区域的“数字内容生产线MetaStudio”，进入“开发者在线提单”页面。

请根据界面，输入相应的问题描述和个人联系方式等信息。

4. 单击“提交问题”。
服务会在收到问题单后，联系您处理。

1.5 用户如何举报平台违规内容？

如果用户看到MetaStudio平台，有发布下述违反法律法规的内容：

- 涉黄、涉赌、涉毒、涉诈、侵权内容
- 盗版游戏/软件/盗版视频
- P2P类金融诈骗信息
- 彩票类信息
- 违规医院和药品类信息
- 无法正常访问或内容不含有任何实质信息

可第一时间拨打[华为云电话](#)、[提交工单](#)，或者直接在[举报中心](#)举报违规内容。我们收到用户反馈后，会立即响应处理，共同维护合法合规的安全环境。

2 资产管理

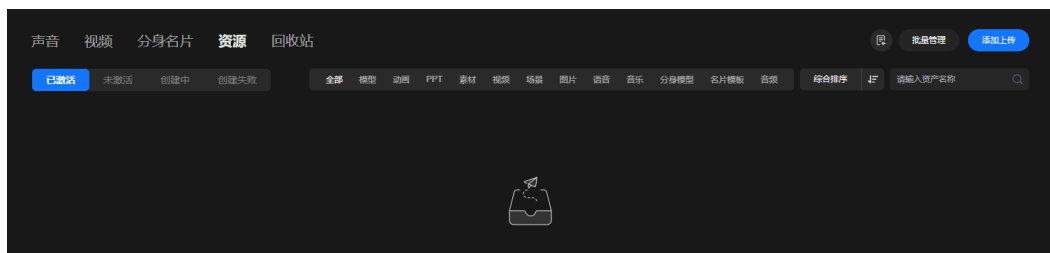
2.1 如何接收并激活声音或分身形象资产？

管理员如果推送声音或分身形象资产给用户，用户需要在7天内完成接收和激活操作。如果超过7天未操作，需要管理员重新推送资产给用户。

声音与分身形象资产的接收和激活操作均相同，下面以分身形象资产的接收和激活操作为例进行演示：

- 步骤1** 登录MetaStudio控制台。
- 步骤2** 在左侧导航栏中，选择“我的创作”。
- 步骤3** 单击“资源”页签，进入“资源”页面，如图2-1所示。

图 2-1 资源页面



- 步骤4** 单击界面右上方的图标，进入“接收资产管理”页面，如图2-2所示。

图 2-2 接收资产管理页面



步骤5 选择“待接收”页签，单击资产所在行的“接收”，如图2-3所示。

界面提示“资产接收成功”，说明资产接收完成。

图 2-3 待接收资产



步骤6 单击界面左上方的“返回”，回到“资源 > 已激活”页面。

步骤7 选择“未激活”页签，单击已接收资产卡片中的“激活”，在弹出的“提示”对话框中，单击“确认”。

界面提示“资产已激活”，说明资产已激活成功。用户可以在“已激活”页签中查看已激活的分身形象资产。

图 2-4 激活资产



步骤8 完成上述操作后，声音和分身形象资产已经在当前帐号下生效，用户可以使用已激活的资产进行视频制作或视频直播。

----结束

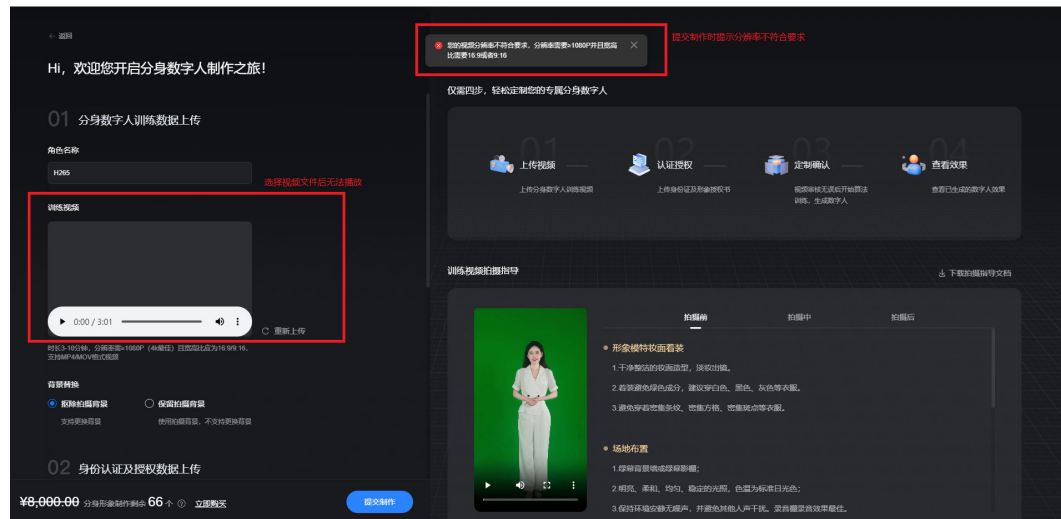
3 分身形象制作

3.1 部分浏览器提交 H265 训练视频失败如何处理？

问题描述

制作分身形象时，上传的训练视频无法播放，或提交训练任务时，提示分辨率不符合要求，如图3-1所示。

图 3-1 分身形象制作

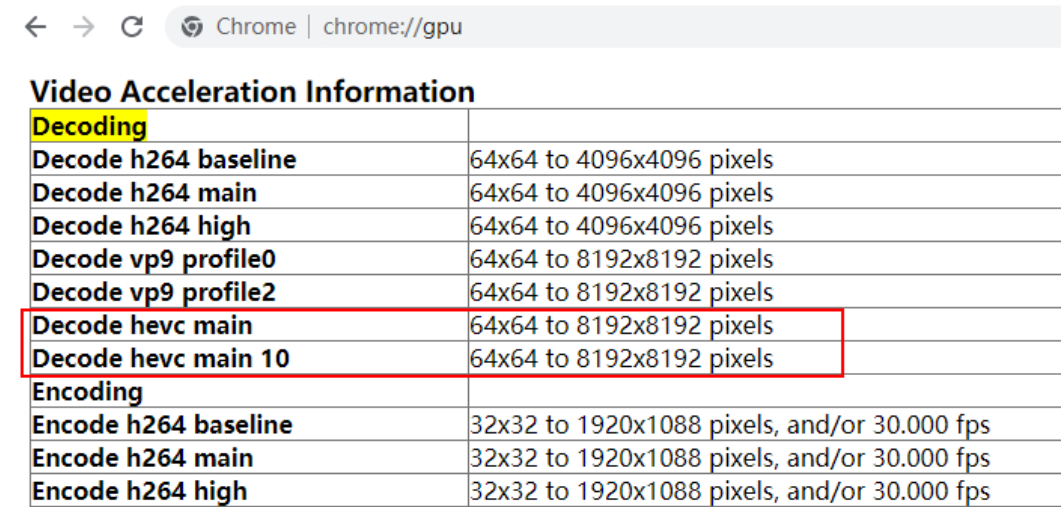


问题原因

由于Chrome等浏览器只支持硬解码H265（HEVC）视频，当您的PC硬件不支持解码H265（HEVC）视频时，Chrome等浏览器将无法播放H265（HEVC）视频，并获取不到视频分辨率等参数。

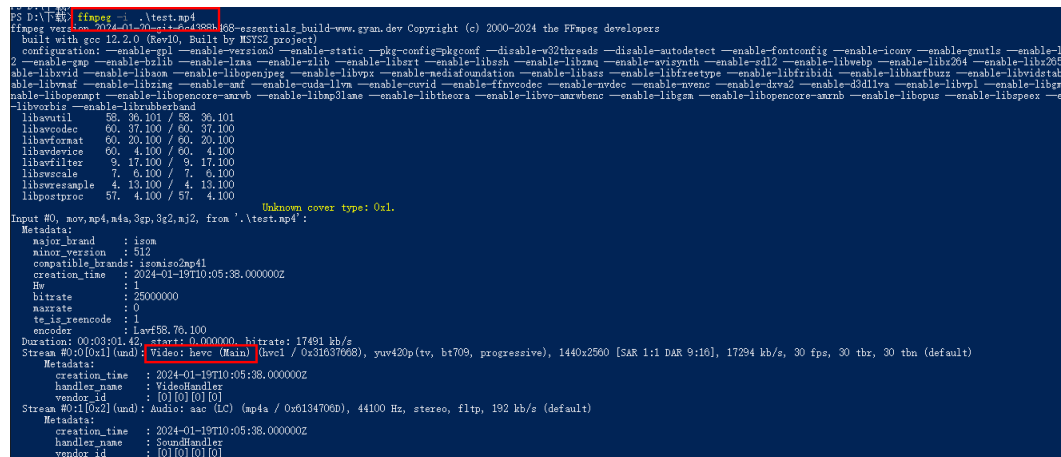
在Chrome浏览器中输入“chrome://gpu”后，搜索“coding”。可以检查当前PC的浏览器是否支持H265（HEVC）视频解码。

图 3-2 查看浏览器配置



用ffmpeg检查视频的编码是否是H265（HEVC），输入命令：`ffmpeg -i 视频文件名`。

图 3-3 检查视频是否是 hevc 编码



说明

需要先安装ffmpeg，安装方法如下。

- ffmpeg下载地址：<https://github.com/BtbN/FFmpeg-Builds/releases>。
- ffmpeg解压后，将其下bin目录加入系统环境变量。
- 输入命令行ffmpeg后可以显示版本号，说明安装成功。

解决方法

通过剪映或者ffmpeg可以将H265（HEVC）视频的格式转码为H264，再上传至MetaStudio控制台，进行形象制作。

以ffmpeg为例，输入命令行：`ffmpeg -i 视频文件名 -c:v libx264 output.mp4`。示例：`ffmpeg -i .\test.mp4 -c:v libx264 output.mp4`。

4 视频制作

4.1 无法保存剧本怎么办？

剧本保存失败时，请您根据界面提示信息进行问题定位及修改。

- 提示“剧本名称包含非法字符”
请您根据要求修改剧本名称中的敏感字符。
- 提示“包含敏感词汇”
可能是讲解词中包含敏感词汇，去除讲解词中的敏感词汇即可。
- 提示“演示素材不存在或不可用”
请您检查选择的素材是否已激活。

4.2 视频合成失败如何处理？

视频合成失败时，请您根据界面提示信息进行问题定位及修改。

- 提示“视频名称包含非法字符”
请您根据要求修改导出文件名称中的敏感字符。
- 提示“资产名称重复”
请您根据要求重新修改导出文件的名称。
- 视频任务合成状态一直显示“待合成”
可能是由于当前视频任务正在等待队列中，请您耐心等待。

5 视频直播

5.1 提示模板不可用怎么办？

请根据实际情况判断处理：

- 如果是自己创建的模板不可用，请检查模板中的资产是否正常，即资产处于激活状态时正常，如果资产取消激活或已删除会导致模板不可用。
- 如果是分享给我的模板不可用，可能是分享者取消了模板分享，或者模板中的资产状态不正常，即资产已取消激活或被删除。

6 照片建模

6.1 照片建模任务创建失败是什么原因？

可能是由于创建资产出现问题，建议您重试下。

6.2 照片建模任务出现异常问题怎么办？

- 若界面提示模型名重复
由于同一个帐号下模型名称不可以重复，因此，您需要重新更换模型名称。
- 若界面提示照片太大
请您重新更换一个大小低于6MB照片。

6.3 风格化照片建模的照片有什么要求？

用于风格化照片建模的照片需要符合以下要求：

- 照片内容要求：正面照，脸部无遮挡。
- 照片格式要求：jpg/jpeg/png格式照片，最大分辨率为3840*2160。

6.4 风格化照片建模生成的模型文件是什么格式？

风格化照片建模生成Glb格式的模型文件。

6.5 表情驱动数据格式如何定义？

MetaStudio表情驱动的表情基数据总共52个系数，每个系数的取值范围在0~1之间，表情基系数的顺序性定义如下：

序号	表情名称
0	mouthPucker

序号	表情名称
1	mouthPressLeft
2	mouthPressRight
3	mouthRollUpper
4	mouthRollLower
5	mouthShrugLower
6	mouthShrugUpper
7	mouthStretchLeft
8	mouthStretchRight
9	mouthDimpleLeft
10	mouthDimpleRight
11	mouthFrownLeft
12	mouthFrownRight
13	mouthClose
14	mouthLeft
15	mouthRight
16	mouthFunnel
17	mouthLowerDownLeft
18	mouthLowerDownRight
19	mouthUpperUpLeft
20	mouthUpperUpRight
21	mouthSmileLeft
22	mouthSmileRight
23	jawForward
24	jawOpen
25	jawLeft
26	jawRight
27	browDownLeft
28	browDownRight
29	browOuterUpLeft
30	browOuterUpRight

序号	表情名称
31	browInnerUp
32	noseSneerLeft
33	noseSneerRight
34	eyeSquintLeft
35	eyeSquintRight
36	eyeLookUpLeft
37	eyeLookUpRight
38	eyeBlinkLeft
39	eyeBlinkRight
40	eyeLookInLeft
41	eyeLookInRight
42	eyeWideLeft
43	eyeWideRight
44	eyeLookOutLeft
45	eyeLookOutRight
46	eyeLookDownLeft
47	eyeLookDownRight
48	cheekSquintRight
49	cheekPuff
50	cheekSquintLeft
51	tongueOut

6.6 肢体驱动数据格式如何定义？

MetaStudio肢体驱动数据的前三个为Hips骨骼的Translation信息，按XYZ排列，后接75根骨骼的旋转数据，具体定义如下：

序号	骨骼名称
0	Hips
1	Spine
2	Spine1

序号	骨骼名称
3	Spine2
4	Spine3
5	Neck
6	Neck1
7	Head
8	HeadEnd
9	RightShoulder
10	RightArm
11	RightForeArm
12	RightHand
13	RightHandMiddle1
14	RightHandMiddle2
15	RightHandMiddle3
16	RightHandMiddle4
17	RightHandRing
18	RightHandRing1
19	RightHandRing2
20	RightHandRing3
21	RightHandRing4
22	RightHandPinky
23	RightHandPinky1
24	RightHandPinky2
25	RightHandPinky3
26	RightHandPinky4
27	RightHandIndex
28	RightHandIndex1
29	RightHandIndex2
30	RightHandIndex3
31	RightHandIndex4
32	RightHandThumb1

序号	骨骼名称
33	RightHandThumb2
34	RightHandThumb3
35	RightHandThumb4
36	LeftShoulder
37	LeftArm
38	LeftForeArm
39	LeftHand
40	LeftHandMiddle1
41	LeftHandMiddle2
42	LeftHandMiddle3
43	LeftHandMiddle4
44	LeftHandRing
45	LeftHandRing1
46	LeftHandRing2
47	LeftHandRing3
48	LeftHandRing4
49	LeftHandPinky
50	LeftHandPinky1
51	LeftHandPinky2
52	LeftHandPinky3
53	LeftHandPinky4
54	LeftHandIndex
55	LeftHandIndex1
56	LeftHandIndex2
57	LeftHandIndex3
58	LeftHandIndex4
59	LeftHandThumb1
60	LeftHandThumb2
61	LeftHandThumb3
62	LeftHandThumb4

序号	骨骼名称
63	RightUpLeg
64	RightLeg
65	RightFoot
66	RightForeFoot
67	RightToeBase
68	RightToeBaseEnd
69	LeftUpLeg
70	LeftLeg
71	LeftFoot
72	LeftForeFoot
73	LeftToeBase
74	LeftToeBaseEnd

7 API 和 SDK

7.1 如何调用 MetaStudio 接口?

MetaStudio提供RESTful API和Java/Python/Go三种语言的SDK。API调用请参考《[API 参考](#)》，SDK集成请参考[API Explorer](#)中的“代码示例”。