

ue-9. アセットの使用

(Unreal Engine 5 入門)

[URL:https://www.kkaneko.jp/de/ue/index.html](https://www.kkaneko.jp/de/ue/index.html)

金子邦彦



モードの切り替え



The screenshot shows the Unreal Engine 4 interface. The top menu bar includes 'ファイル', '編集', 'ウィンドウ', 'ツール', 'ビルド', '選択', 'アクタ', and 'ヘルプ'. The '選択モード' (Select Mode) button in the toolbar is highlighted with a red box. The main viewport displays a 3D landscape with a white crosshair and a label 'ビューポート' (Viewport). The Outliner panel on the right is also highlighted with a red box, showing a search bar and a list of objects. The Detail panel is open, showing a message: '詳細を表示するオブジェクトを選択' (Select an object to display details).

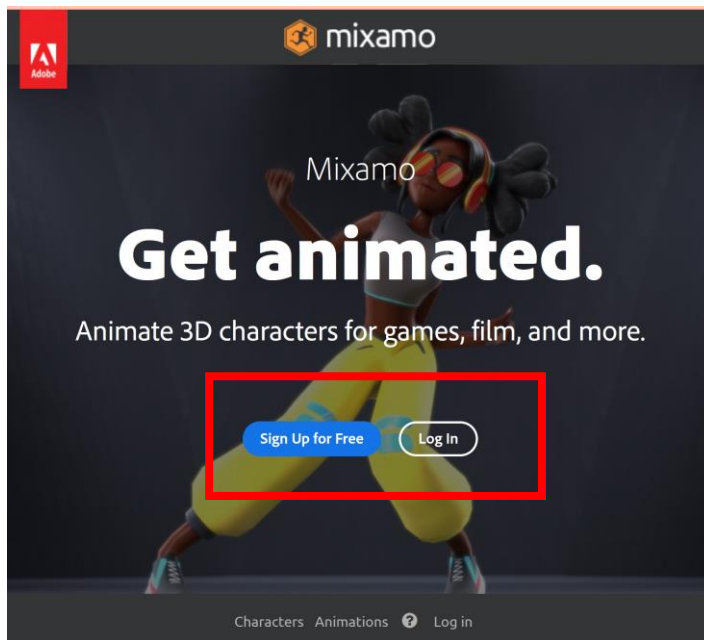
アウトライナー
すべてのオブジェクトを階層構造で表示

ビューポート

詳細タブ
オブジェクトの詳細情報の編集
オブジェクトの移動・回転・スケール
編集可能なプロパティの編集

アセット配布サイトの例

<https://www.mixamo.com/>



• **利用登録**には、次の情報が必要
氏名、メールアドレス、生年月日、国

※ **Google アカウント**を持っている場合には、
そちらを使うこともできる。

1 キャラクタのインポート

① 「Characters」 を選ぶ

<https://www.mixamo.com/>



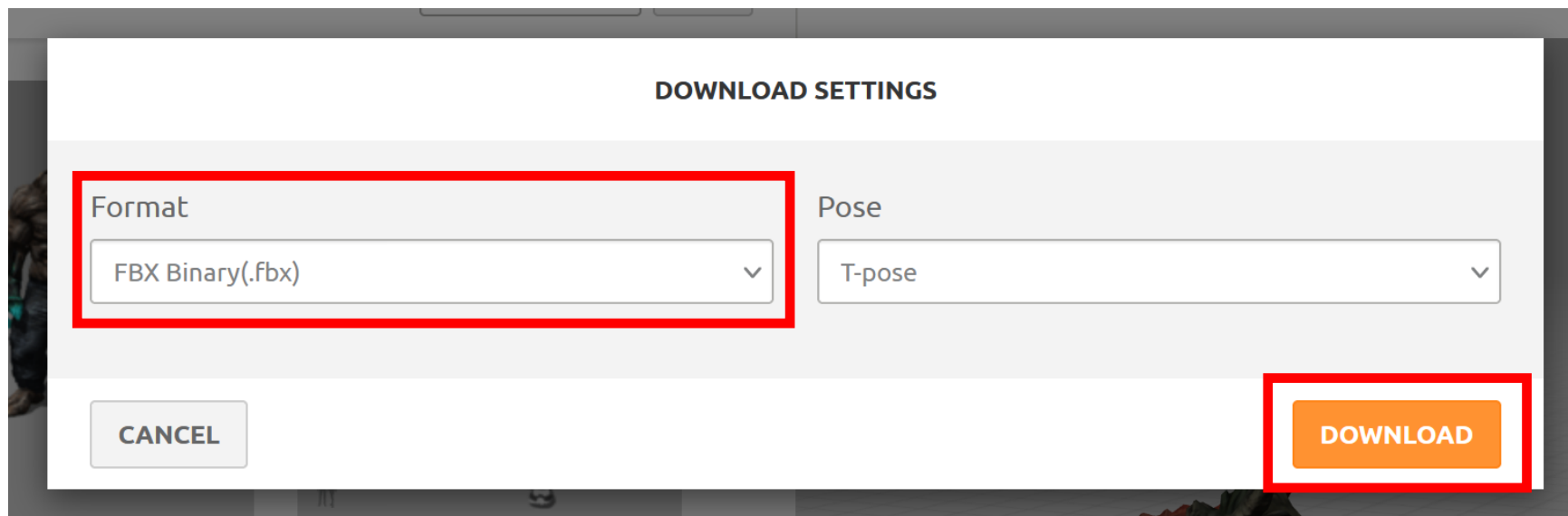
The screenshot shows the Mixamo website interface. At the top, the Adobe logo is on the left, followed by the "mixamo" logo and navigation links for "Characters" and "Animations". The "Characters" link is highlighted with a red box. Below the navigation bar is a search bar and a "48 Per page" dropdown menu. The main content area is a grid of character animation thumbnails. Each thumbnail shows a character in a specific pose, with a small icon in the bottom-left corner indicating the animation type. The thumbnails are labeled as follows: "Shoved Reaction With Spin", "Defeated", "Capoeira", "Taunt", "Old Man Idle", "Sitting Laughing", and three unlabeled thumbnails at the bottom. On the right side, a large preview window shows a detailed character model, "WARROK W KURNIAWAN", in a dynamic pose. Below the preview window is a playback control bar with a play button, a progress indicator showing "0/0", and a volume slider. To the right of the preview window is a vertical sidebar with several buttons: "DOWNLOAD" (orange), "SEND TO AERO", "UPLOAD CHARACTER", and "Q FIND ANIMATIONS".

② キャラクターを選択し、「DOWNLOAD」をクリック



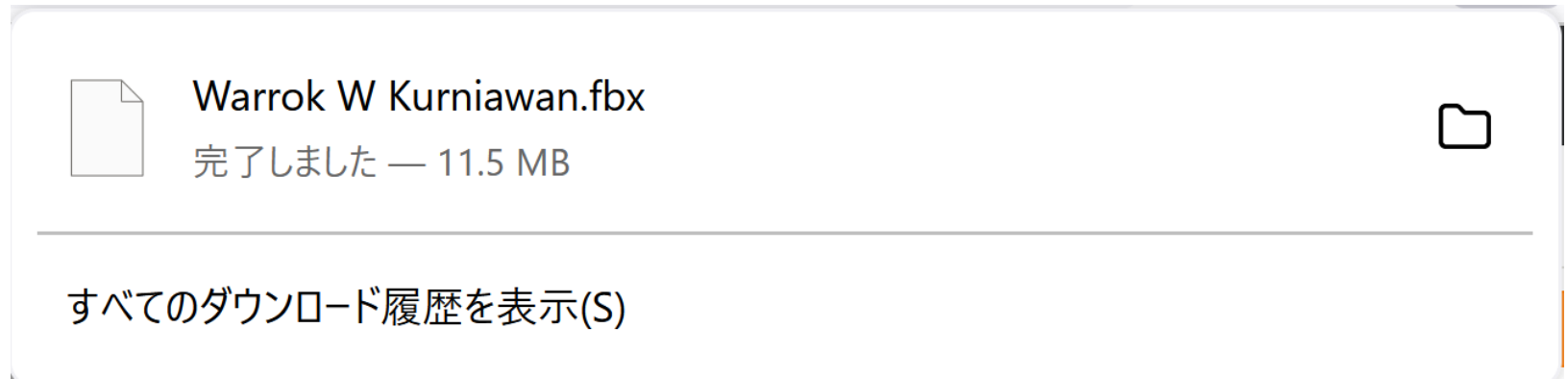
The screenshot displays the Mixamo website interface. At the top, the navigation bar includes the Adobe logo, the Mixamo logo, and tabs for 'Characters' and 'Animations'. A search bar is located on the left, and the user's name 'KUNIIHIKO' is visible on the right. The main content area is divided into two sections. On the left, a grid of character models is shown, with a red box highlighting the entire grid. The models include 'Warrok W Kurniawan', 'Mutant', 'Remy', 'Vanguard By T. Choonyung', 'Ely By K. Atienza', 'Exo Gray', and others. A mouse cursor is hovering over the 'Remy' model. On the right, a larger 3D view of the 'Warrok W Kurniawan' character is displayed. A red box highlights the 'DOWNLOAD' button in the top right corner of this view area. Below the 'DOWNLOAD' button are other options: 'SEND TO HERO', 'UPLOAD CHARACTER', and 'FIND ANIMATIONS'. At the bottom of the 3D view, there is a play button and a progress indicator showing '0/0'.

③ フォーマット (Format) を選び、
「DOWNLOAD」をクリック



ここでは、フォーマットは、既定（デフォルト）
の「**FBX Binary(.fbx)**」を選んでいる

④ ダウンロードの開始, ファイル名の確認



※ 使用しているWebブラウザの種類によって、
表示が違うことがある

前準備



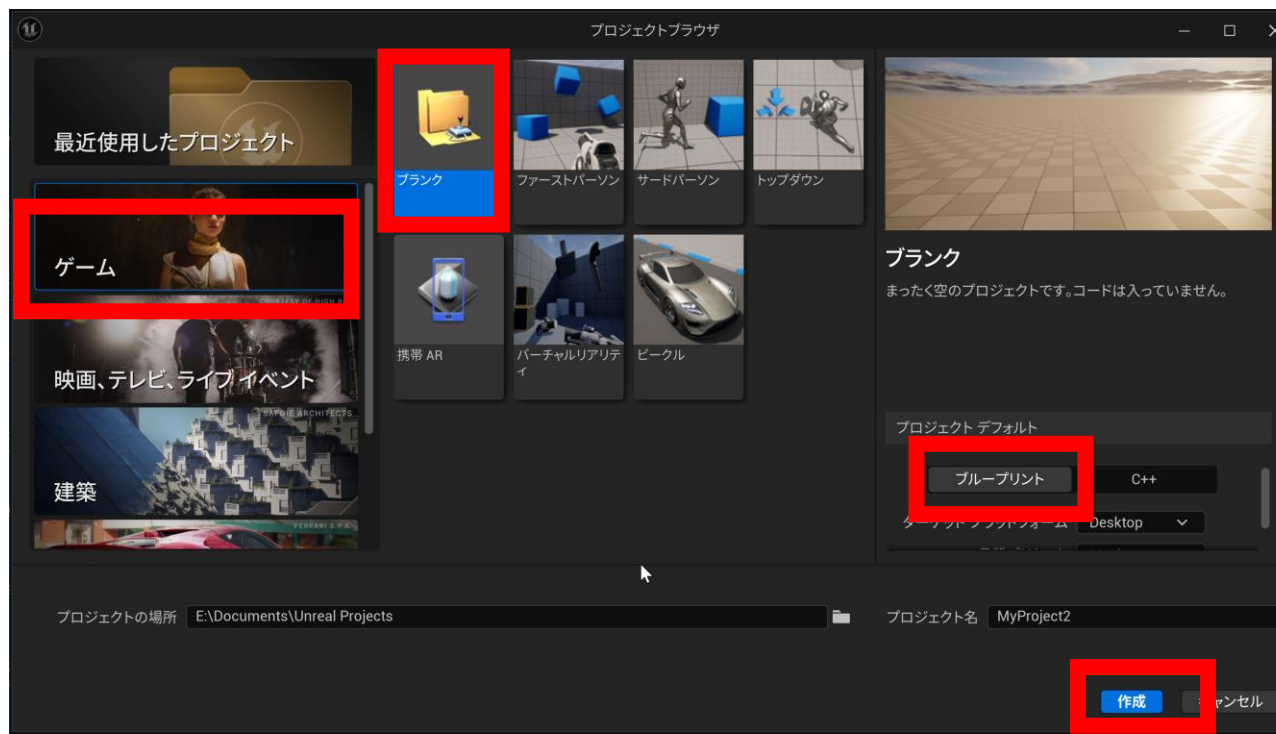
① Unreal Engine 5 を起動

② プロジェクトを作成

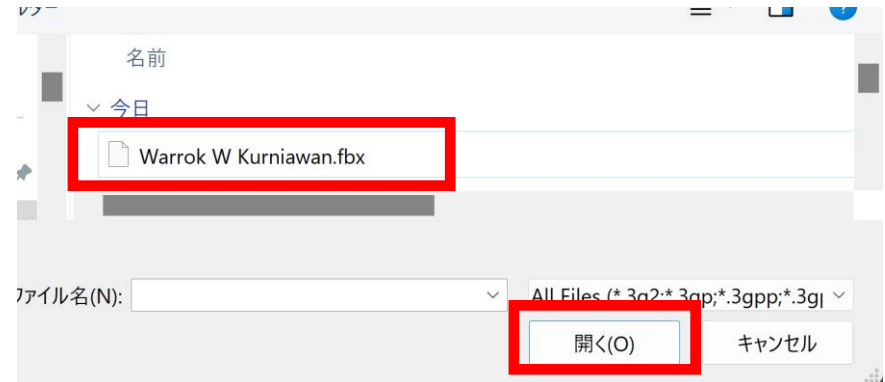
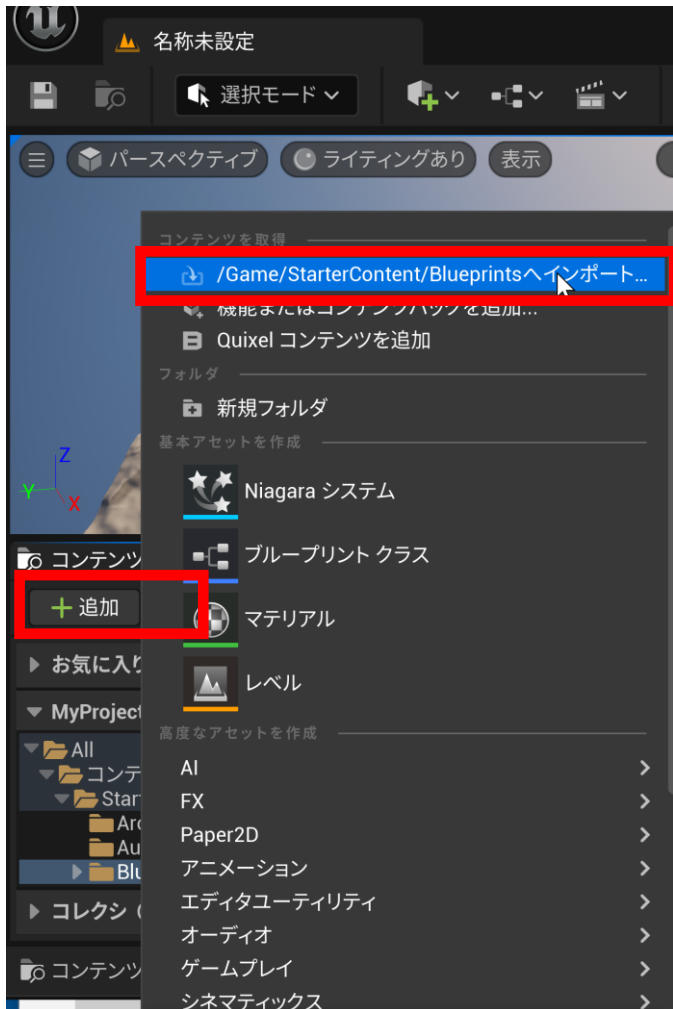
・ゲーム

・空白（ここでは空白を選んでいるが何でもよい）

・ブループリント (Blueprint)



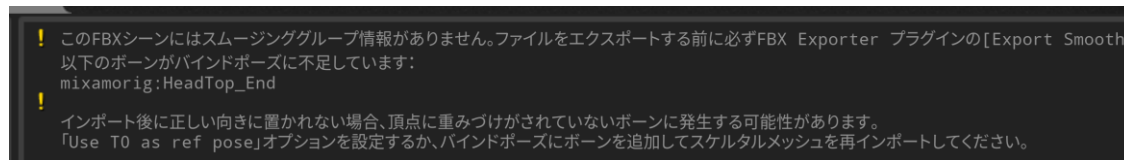
⑤ Unreal Engine でのインポート操作



先ほどダウンロードしたファイルを選ぶ。



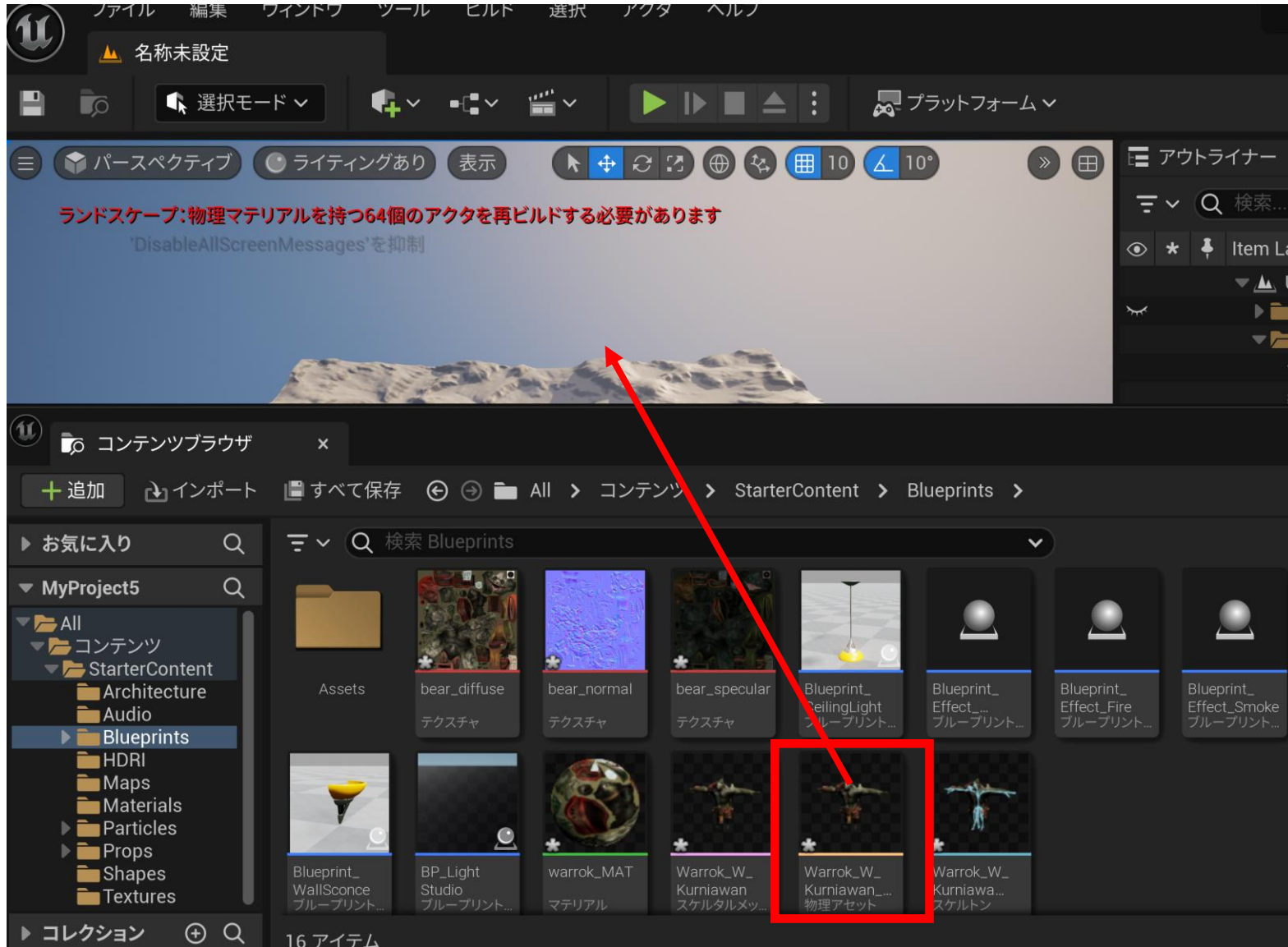
「全ファイルをインポート」をクリック



インポートのとき、警告メッセージが出る場合があるが、無視する。

コンテンツブラウザで、「追加」を選び、「/Game ... インポート」を選ぶ

⑥ 「PhysicsAsset」をドラッグ&ドロップして インポートする



複数ある中で「PhysicsAsset（物理アセット）」を選ぶ

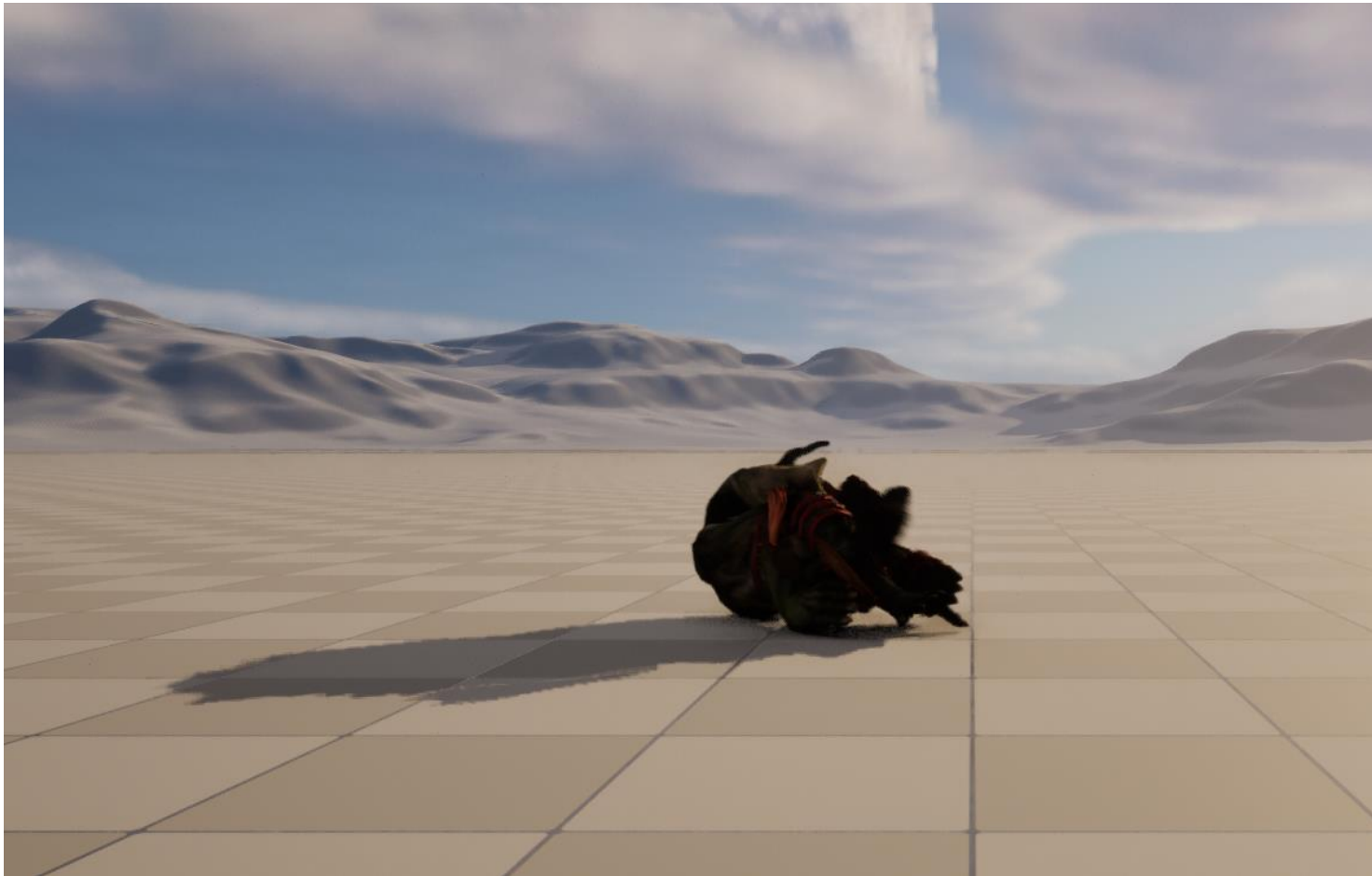
⑦ インポート結果の確認



The screenshot displays the Unreal Engine 5 interface. The main viewport shows a character model standing on a checkered floor in a desert landscape with mountains and a cloudy sky. The character is wearing a dark, bulky outfit with a large, horned helmet. The interface includes a top menu bar with options like 'ファイル', '編集', 'ウィンドウ', 'ツール', 'ビルド', '選択', 'アクタ', and 'ヘルプ'. Below the menu is a toolbar with various icons for file operations, selection, and playback. The right side of the interface features the 'アウトライナー' (Outliner) panel, which lists the scene's components. The selected item is 'Warrok_W_Kurniawan_Physic'. The bottom of the interface shows the 'コンテンツドローワー' (Content Drawer), '出力ログ' (Output Log), and '派生データ' (Derived Data) panels.

Item Label	タイプ
Untitled (エディタ)	ワールド
HLOD	フォルダ
Lighting	フォルダ
DirectionalLight	DirectionalLi
ExponentialHeightFog	ExponentialI
SkyAtmosphere	SkyAtmosph
SkyLight	SkyLight
VolumetricCloud	VolumetricC
Landscape	Landscape
PlayerStart	PlayerStart
Warrok_W_Kurniawan_Pt	SkeletalMes
Warrok_W_Kurniawan_Pt	SkeletalMes
Warrok_W_Kurniawan_Physic	SkeletalMes
WorldDataLayers-1	WorldDataL

⑦ プレイ



重力などにより，キャラクタが転倒する

2 アニメーションのインポート

① 「Animations」 を選ぶ



<https://www.mixamo.com/>

The screenshot shows the Mixamo website interface. At the top, the 'mixamo' logo is on the left, and 'Characters' and 'Animations' are navigation tabs. The 'Animations' tab is highlighted with a red box. Below the navigation is a search bar and a '48 Per page' dropdown. The main content area is divided into two sections. On the left is a grid of character models, each with a small thumbnail and a name: 'Warrok W Kurniawan', 'Mutant', 'Remy', 'Vanguard By T. Choonyung', 'Ely By K. Atienza', 'Exo Gray', and three others. On the right is a large preview window for 'WARROK W KURNIAWAN'. The preview window shows a 3D model of the character in a dynamic pose. To the right of the preview window are several buttons: 'DOWNLOAD' (orange), 'SEND TO AERO', 'UPLOAD CHARACTER', and 'FIND ANIMATIONS'. At the bottom of the preview window is a play button and a progress bar showing '0/0'.

② 動きを選択し、「DOWNLOAD」をクリック



The screenshot displays the Mixamo website interface. At the top, the navigation bar includes the Adobe logo, the Mixamo logo, and tabs for 'Characters' and 'Animations'. A search bar is located on the left, and a dropdown menu shows '48 Per page'. The main content area is titled 'SHOVED REACTION WITH SPIN ON WARROK W KURNIAWAN'. On the left, a grid of animation thumbnails is highlighted with a red border. The thumbnails include: 'Shoved Reaction With Spin', 'Defeated', 'Capoeira', 'Taunt', 'Old Man Idle', and 'Sitting Laughing'. On the right, a large 3D preview window shows a character model in a dynamic pose. A red box highlights the 'DOWNLOAD' button in the top right corner of the preview area. Below the preview, a settings panel for 'Shoved Reaction With Spin' is visible, featuring sliders for 'Reaction' (50), 'Overdrive' (50), 'Character Arm-Space' (50), and 'Trim' (0 to 100), along with a 'Mirror' checkbox.

③ フォーマット (Format) を選び、 「DOWNLOAD」をクリック

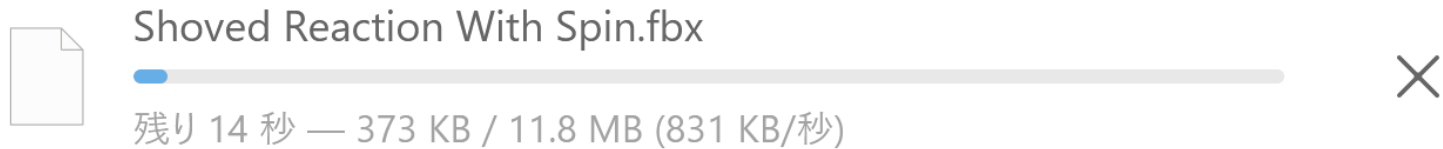


DOWNLOAD SETTINGS

Format	Skin
<input type="text" value="FBX Binary(.fbx)"/>	<input type="text" value="With Skin"/>
Frames per Second	Keyframe Reduction
<input type="text" value="30"/>	<input type="text" value="none"/>

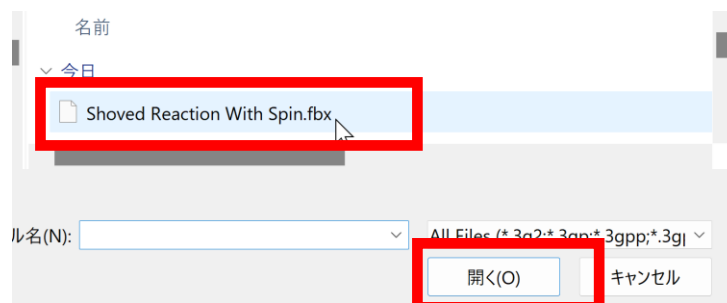
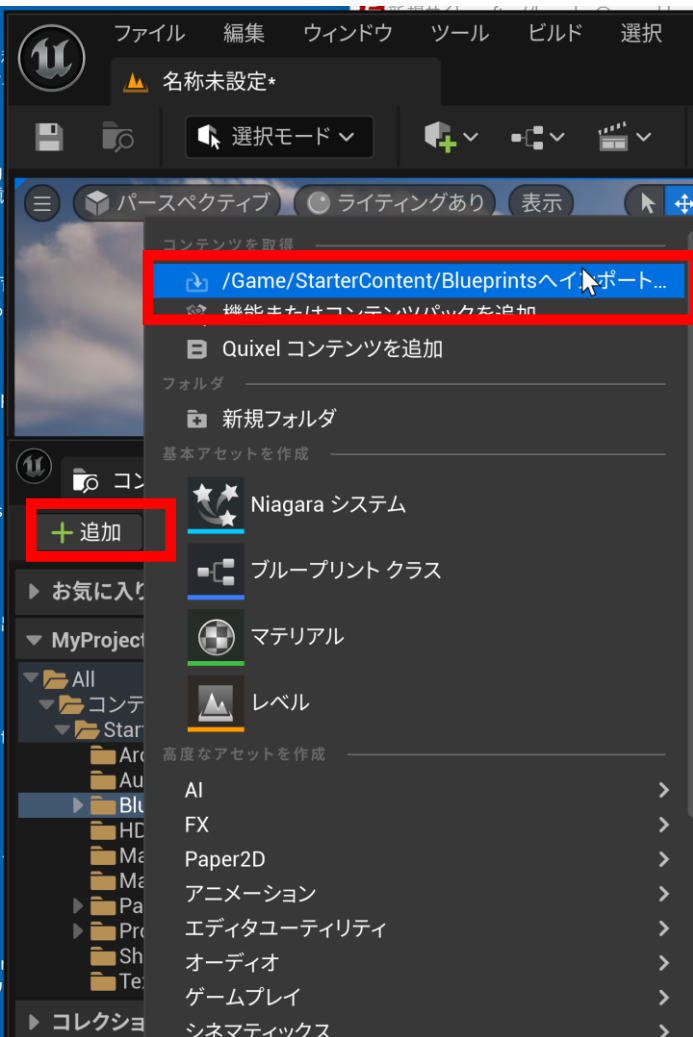
ここでは、フォーマットは、既定（デフォルト）の「**FBX Binary(.fbx)**」を選んでいる

④ ダウンロードの開始, ファイル名の確認

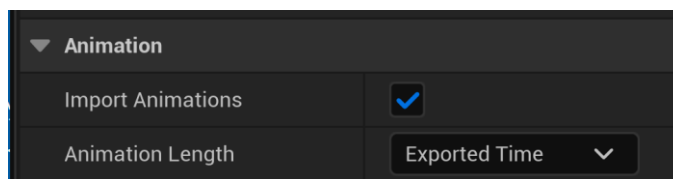


※ 使用しているWebブラウザの種類によって、
表示が違うことがある

⑤ Unreal Engine でのインポート操作



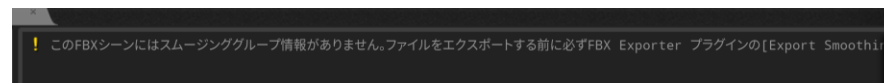
先ほどダウンロードしたファイルを選ぶ。



「**Import Animations**」にチェック



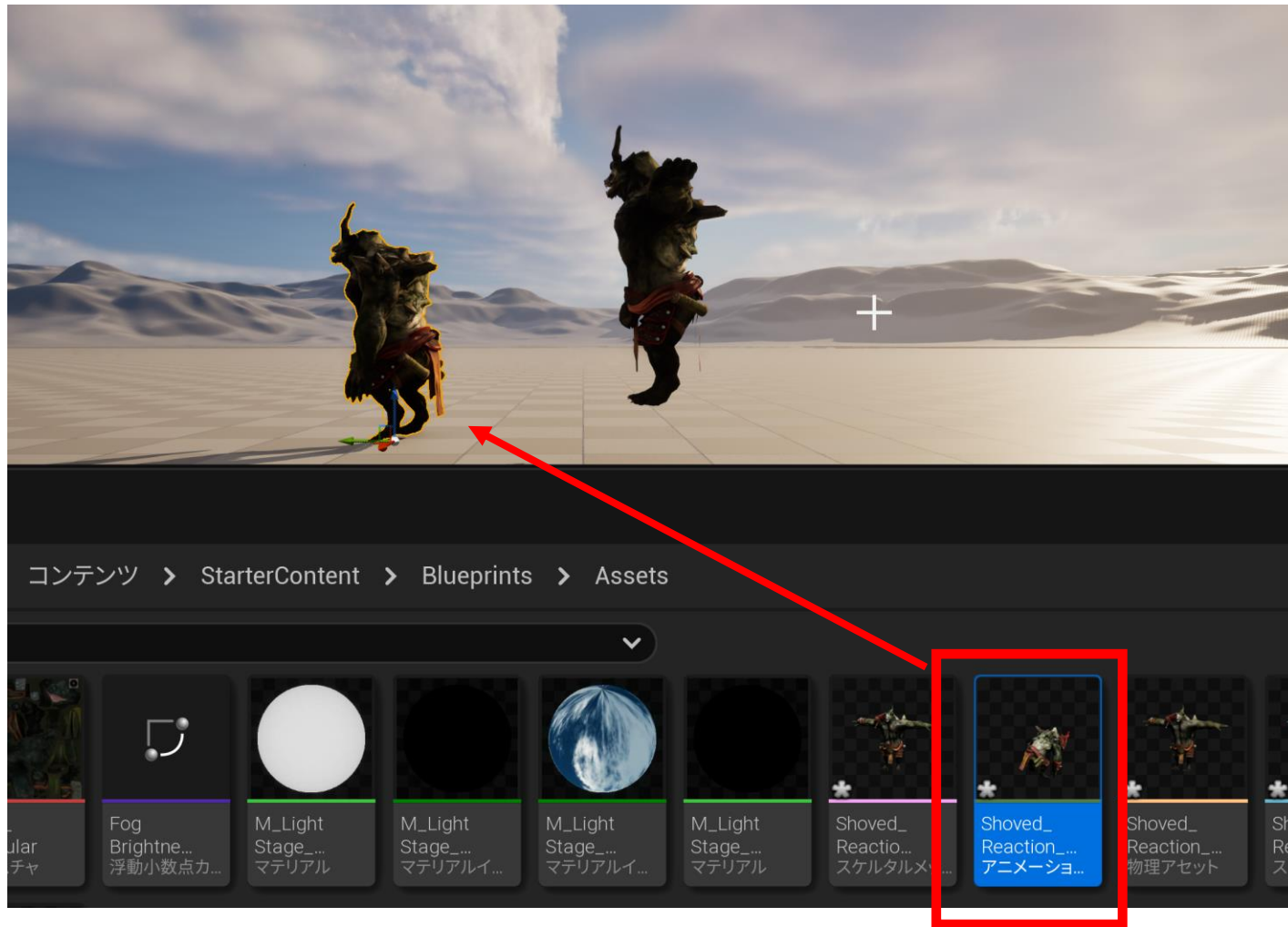
「**全ファイルをインポート**」をクリック



インポートのとき、警告メッセージが出る場合があるが、無視する。

「追加」を選び、
「/Game ... へインポート」を選ぶ

⑥ 「アニメーションシーケンス」をドラッグ&ドロップしてインポートする



複数ある中で「アニメーションシーケンス」を選ぶ

⑦ プレイ



「プレイ」をクリックして確認.

演習：mixamo でキャラクターを選び、Unreal Engine で使ってみる



- mixamo のページを開く
<https://www.mixamo.com/>
- キャラクターを選ぶ
- 動きを選び、ダウンロードする
- ダウンロードしたファイルを Unreal Engine 4 にインポート
- 「プレイ」により動きを確認する