

# ue-9. Unreal Engine 5 におけるアセットの活用

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

金子邦彦



## 選択モード

さまざまなモードの切り替え



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' (Selection Mode) dropdown menu is highlighted with a red box. The main viewport shows a 'Vehicle Template' scene with a track and a 'ビューポート' (Viewport) label. The Outliner panel on the right is also highlighted with a red box, showing a tree view of the scene's hierarchy. The Outliner panel includes a search bar, a list of objects with their types, and a status bar indicating '36アクタ(36をロード済み)'.

**アウトライナー**  
すべてのアクターを階層構造で表示

**ビューポート**

アイテムラベル	タイプ
VehicleExampleMap (エディ	ワールド
Landscape	フォルダ
Landscape	Landscape
SM_Cube4	StaticMeshA
SM_Cube5	StaticMeshA
SM_Cube6	StaticMeshA
SM_Cube7	StaticMeshA
Lighting	フォルダ
DirectionalLight	DirectionalLi
ExponentialHeightFog	Exponential

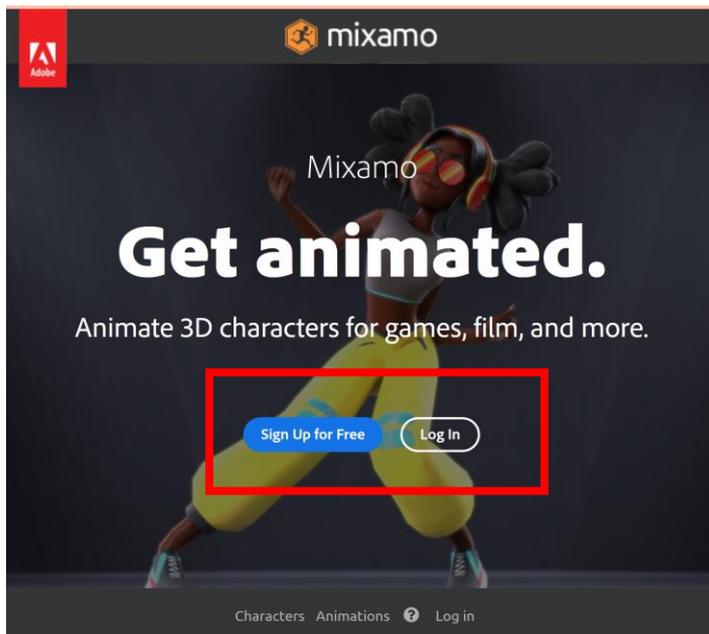
36アクタ(36をロード済み)

## 詳細タブ

アクターの詳細情報の編集  
アクターの移動・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/>



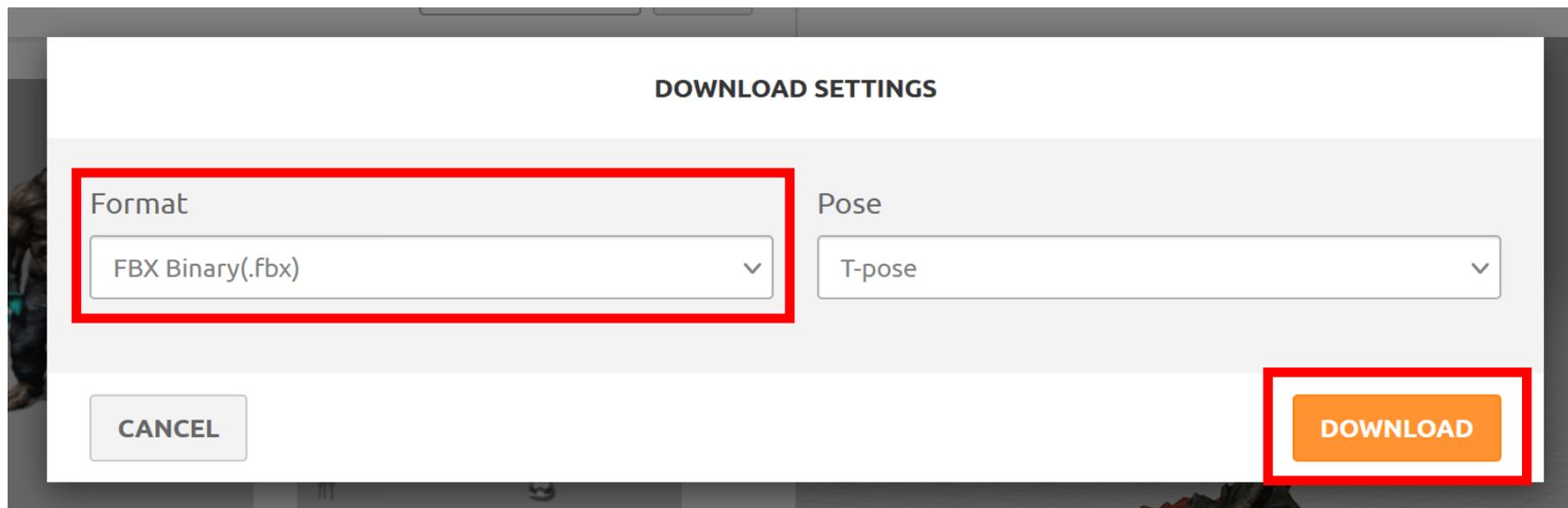
The image is a screenshot of the Mixamo website. At the top, the navigation bar includes the Adobe logo, the Mixamo logo, and the menu items "Characters" and "Animations". The "Characters" menu item is highlighted with a red rectangular box. Below the navigation bar is a search bar and a "48 Per page" dropdown menu. The main content area is a grid of character animation thumbnails. Each thumbnail shows a 3D model in a specific pose, with a small running icon in the bottom-left corner and a text label below it. The labels are: "Shoved Reaction With Spin", "Defeated", "Capoeira", "Taunt", "Old Man Idle", and "Sitting Laughing". On the right side of the page, there is a large 3D preview window showing a detailed, dark green, muscular character model named "WARROK W KURNIAWAN" in a dynamic pose. To the right of this preview window is a vertical sidebar with several buttons: "DOWNLOAD" (orange), "SEND TO AERO", "UPLOAD CHARACTER", and "FIND ANIMATIONS" (with a magnifying glass icon). At the bottom of the preview window, there is a play button, a progress indicator showing "0/0", and a volume slider.

# ② キャラクタを選択し、「DOWNLOAD」をクリック



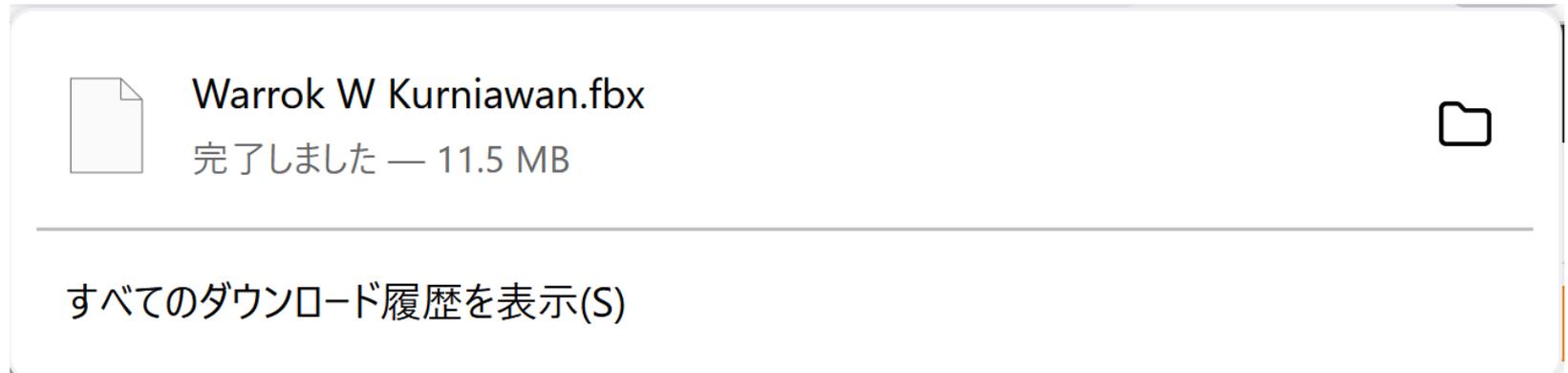
The screenshot displays the Mixamo website interface. At the top, the navigation bar includes the Adobe logo, the Mixamo logo, and tabs for 'Characters' and 'Animations'. A search bar is located on the left, and a user profile 'KUNIIHIKO' is on the right. The main content area is divided into two sections. 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 large 3D view of the 'Warrok W Kurniawan' character is displayed. A red box highlights the 'DOWNLOAD' button in the right-hand menu, which also includes buttons for 'SEND TO HERO', 'UPLOAD CHARACTER', and 'FIND ANIMATIONS'.

### 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

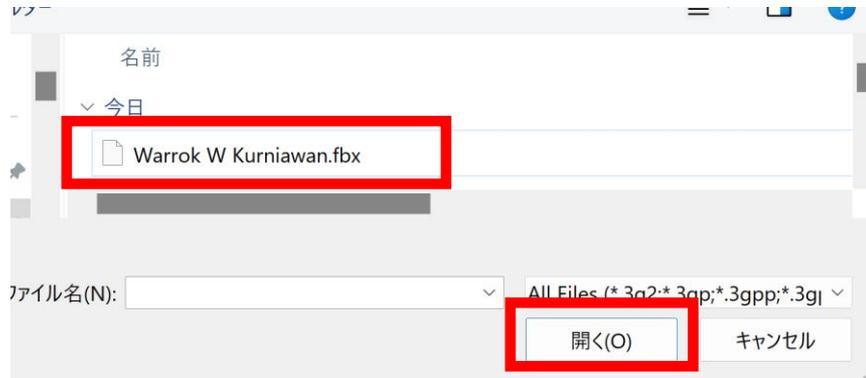
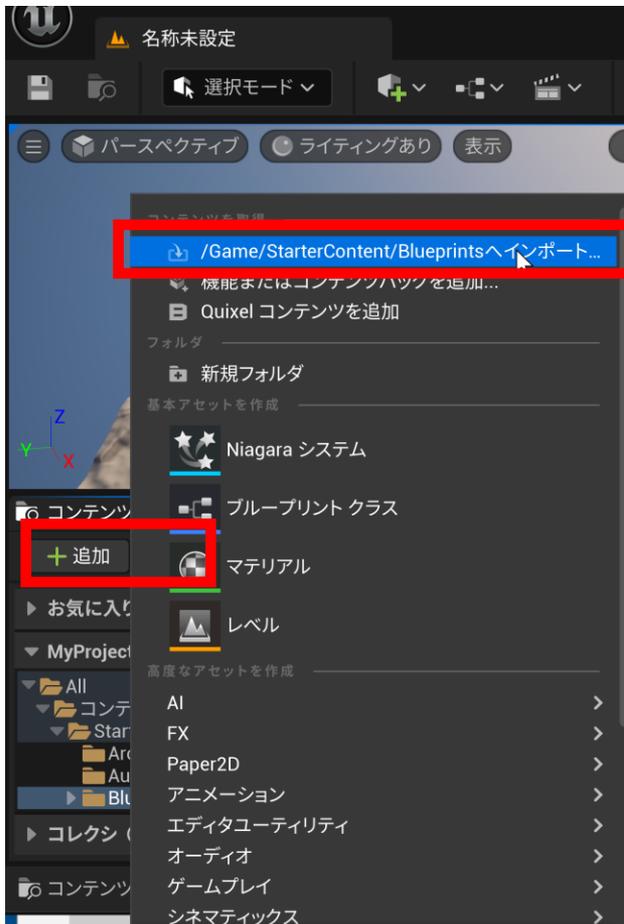
# プロジェクトの作成



「ゲーム」, 「**ブランク**」を選び, 「**作成**」をクリック  
既定（デフォルト）の設定では, 「**BluePrint**」、  
「**Desktop**」、**スターターコンテンツあり**になっている

The screenshot shows the Unreal Engine project creation screen. On the left, there are categories: '最近使用したプロジェクト' (Recently used projects), 'ゲーム' (Game), '映画、テレビ、ライブイベント' (Movies, TV, Live Events), and '建築' (Architecture). The 'Blank' project template is highlighted with a red box. Below it are other templates: '携帯 AR' (Mobile AR), 'バーチャルリアリティ' (Virtual Reality), and 'ビークル' (Vehicle). On the right, the 'Blank' project details are shown, including the text 'まったく空のプロジェクトです。コードは入っていません。' (This is a completely blank project. No code is present.) and the 'プロジェクト デフォルト' (Project Default) settings, which are set to 'ブループリント' (Blueprint) and 'C++'. The 'ターゲット プラットフォーム' (Target Platform) is set to 'Desktop'. At the bottom, the project location is 'E:\Documents\Unreal Projects' and the project name is 'MyProject7'. The '作成' (Create) button is highlighted with a red box.

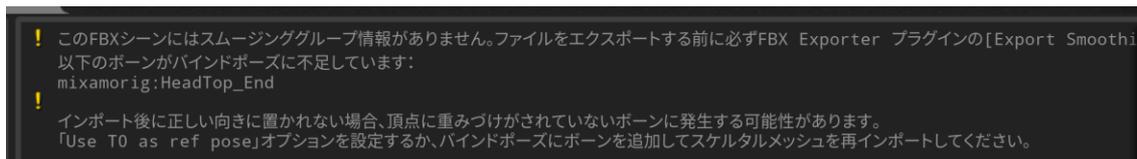
# ⑤ Unreal Engine でのインポート操作



先ほどダウンロードしたファイルを選ぶ。



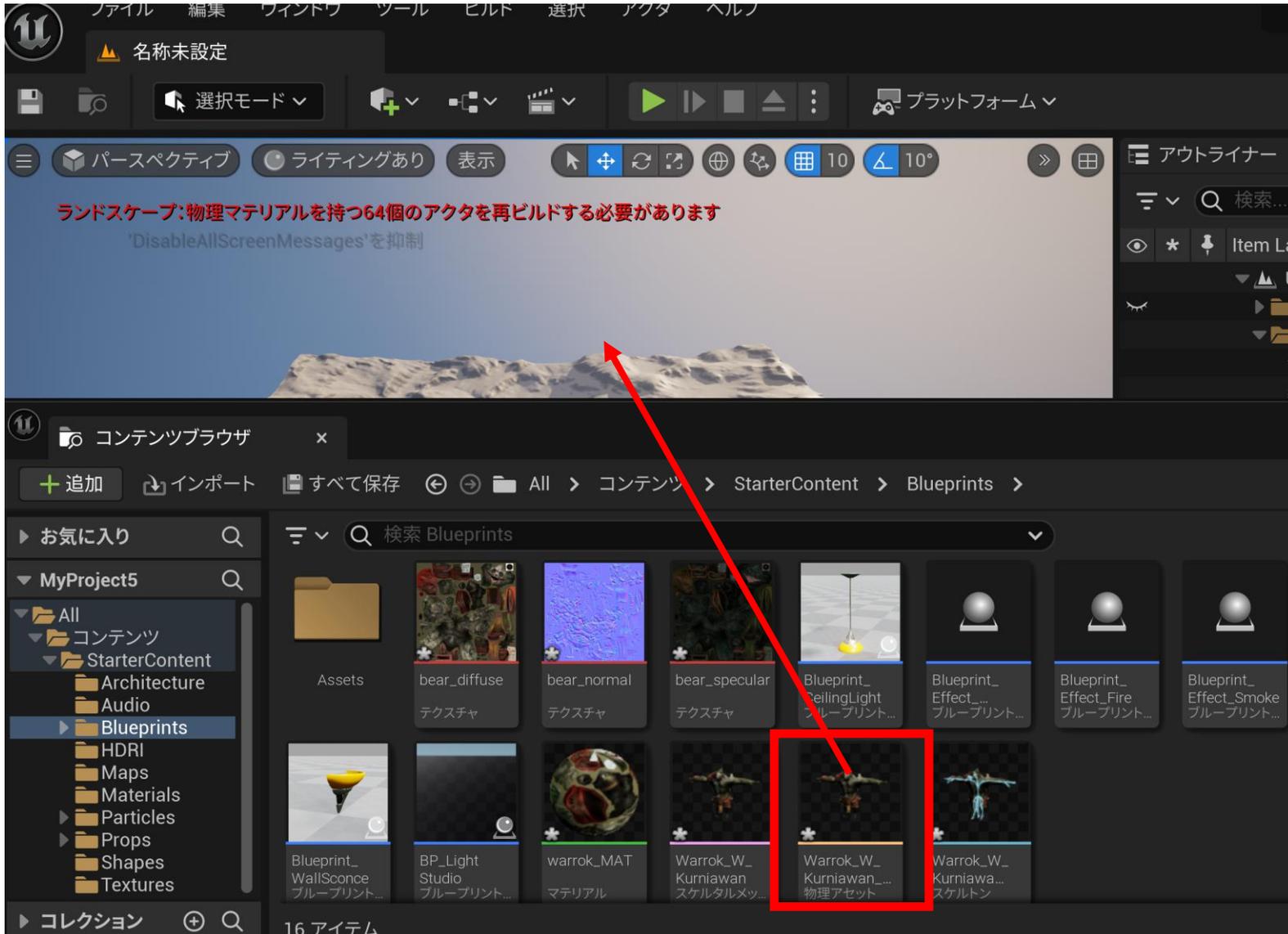
「インポート」をクリック



- ・「コンテンツドロワー」をクリック
- ・コンテンツブラウザで、「追加」を選び、「/Game ... インポート」を選ぶ

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。

# 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

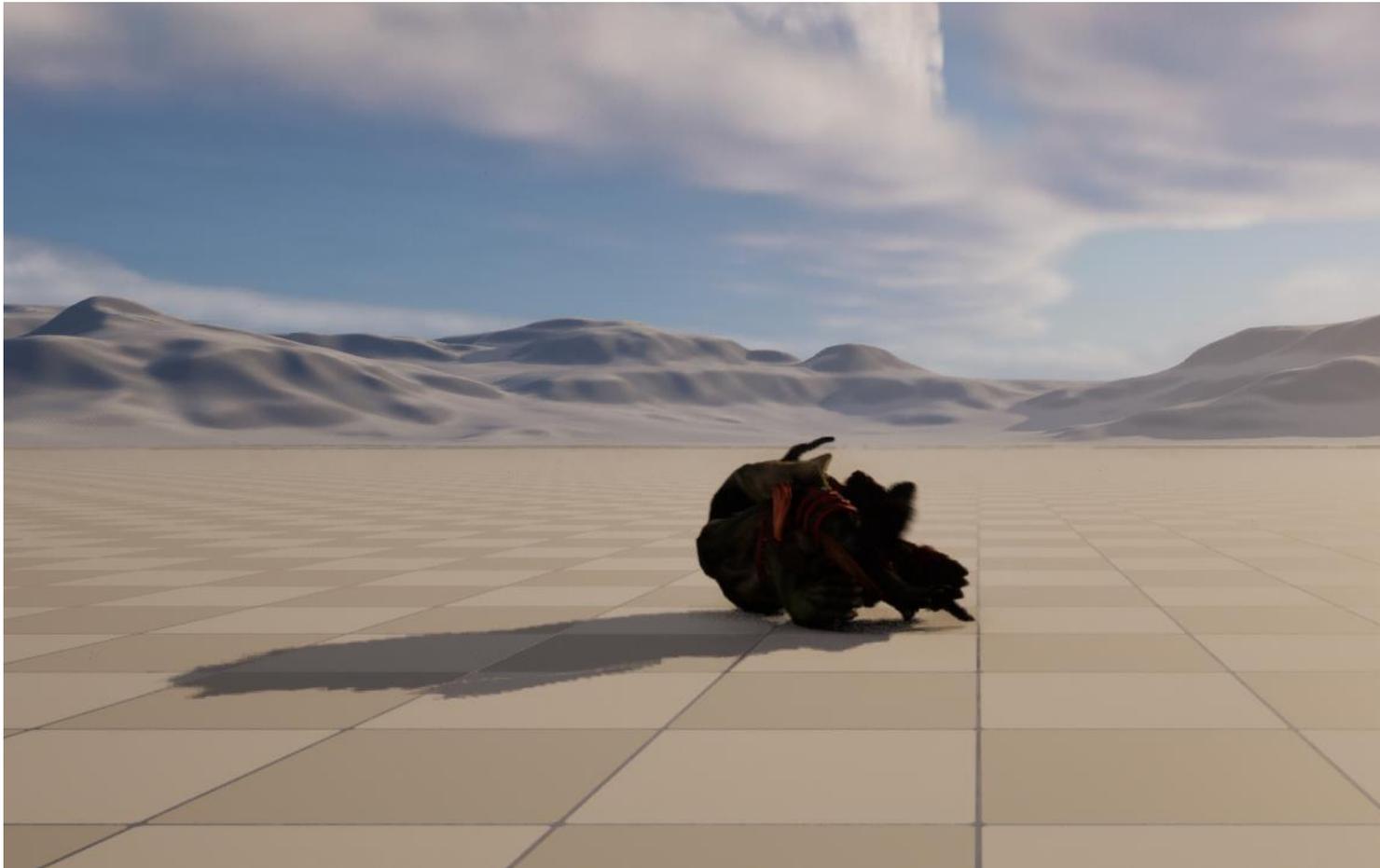
# ⑦ インポート結果の確認



The screenshot displays the Unreal Engine 5 interface. The main viewport shows a character model standing on a checkered floor in a desert environment with mountains and a cloudy sky. The top menu bar includes 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'. The right-hand side features the 'アウトライナー' (Outliner) panel, which lists various assets and their types. The selected asset is 'Warrok\_W\_Kurniawan\_Physic' of type 'SkeletalMes'. Below the Outliner, there is a '詳細' (Details) panel showing the selected asset's name and a '+ 追加' (Add) button. The bottom status bar shows '125 アクタ(1個選択されています)' (125 Actors (1 selected)).

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 navigation bar includes the Adobe logo, the Mixamo logo, and tabs for "Characters" and "Animations", with "Animations" highlighted by a red box. A search bar and a "48 Per page" dropdown are also visible. The main content area is a grid of character models. The first row includes "Warrok W Kurniawan", "Mutant", and "Remy". The second row includes "Vanguard By T. Choonyung", "Ely By K. Atienza", and "Exo Gray". The third row shows three more models. On the right side, a large preview window displays the "WARROK W KURNIAWAN" character in a dynamic pose. To the right of the preview are buttons for "DOWNLOAD", "SEND TO AERO", "UPLOAD CHARACTER", and "FIND ANIMATIONS". At the bottom of the preview window, there is a playback control bar with a play/pause button and a progress indicator 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 user profile 'KUNIHICO' is on the right. The main content area is titled 'SHOVED REACTION WITH SPIN ON WARROK W KURNIAWAN'. On the left, a grid of 9 animation thumbnails is shown, each with a small running icon in the bottom-left corner. The thumbnails are labeled: 'Shoved Reaction With Spin', 'Defeated', 'Capoeira', 'Taunt', 'Old Man Idle', 'Sitting Laughing', and three unlabeled thumbnails. A red border highlights this grid. On the right, a large 3D preview window shows a green, horned character in a dynamic pose. A red box highlights the 'DOWNLOAD' button in the top right corner of the preview window. Below the preview, there are controls for 'Reaction', 'Overdrive', 'Character Arm-Space', and 'Trim', each with a slider set to 50. A 'Mirror' checkbox is also present. At the bottom of the preview window, there is a play/pause button and a progress bar showing '0/0'. A mouse cursor is visible near the bottom right of the preview window.

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



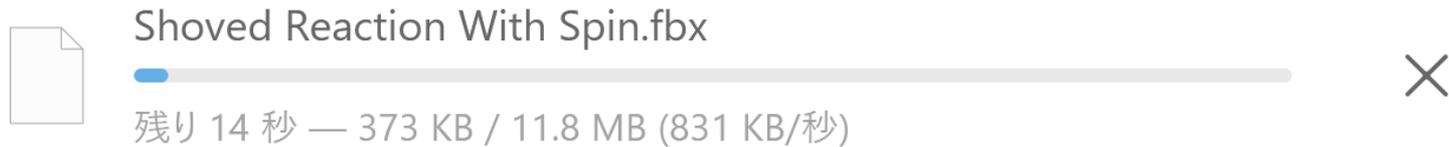
**DOWNLOAD SETTINGS**

<p>Format</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 2px;">FBX Binary(.fbx) ▼</div>	<p>Skin</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">With Skin ▼</div>
<p>Frames per Second</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">30 ▼</div>	<p>Keyframe Reduction</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;">none ▼</div>

CANCELDOWNLOAD

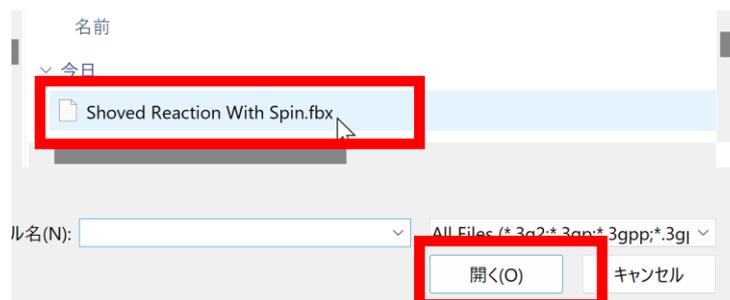
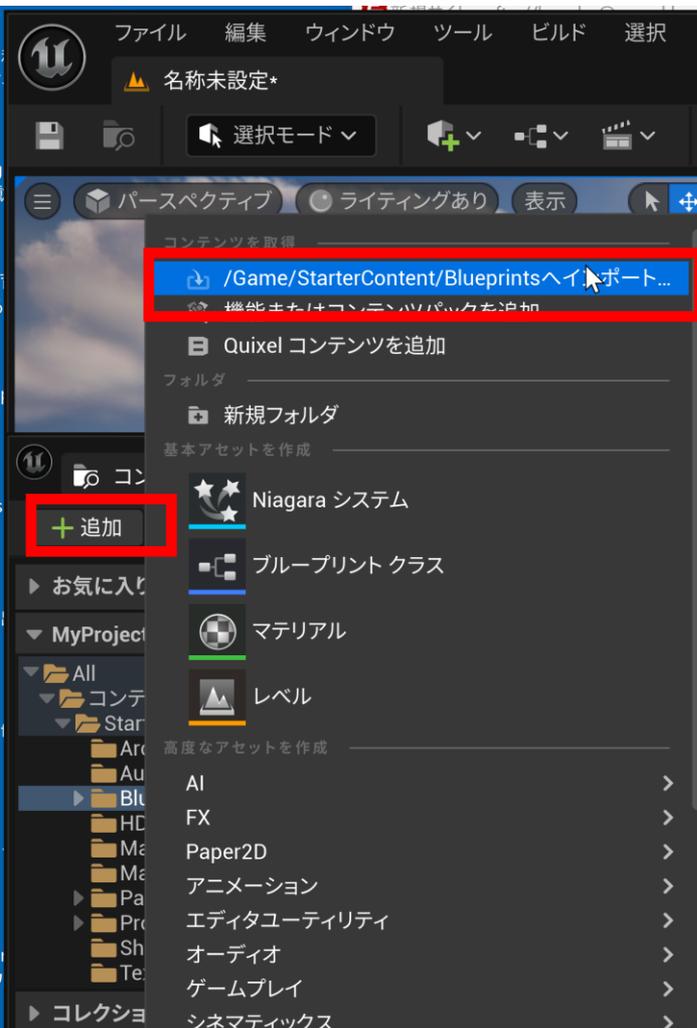
ここでは、フォーマットは、既定（デフォルト）の「**FBX Binary(.fbx)**」を選んでいる

## ④ ダウンロードの開始, ファイル名の確認

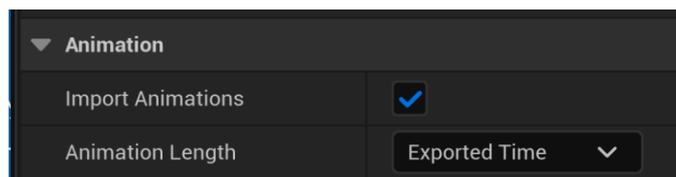


※ 使用しているWebブラウザの種類によって、  
表示が違うことがある

# 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



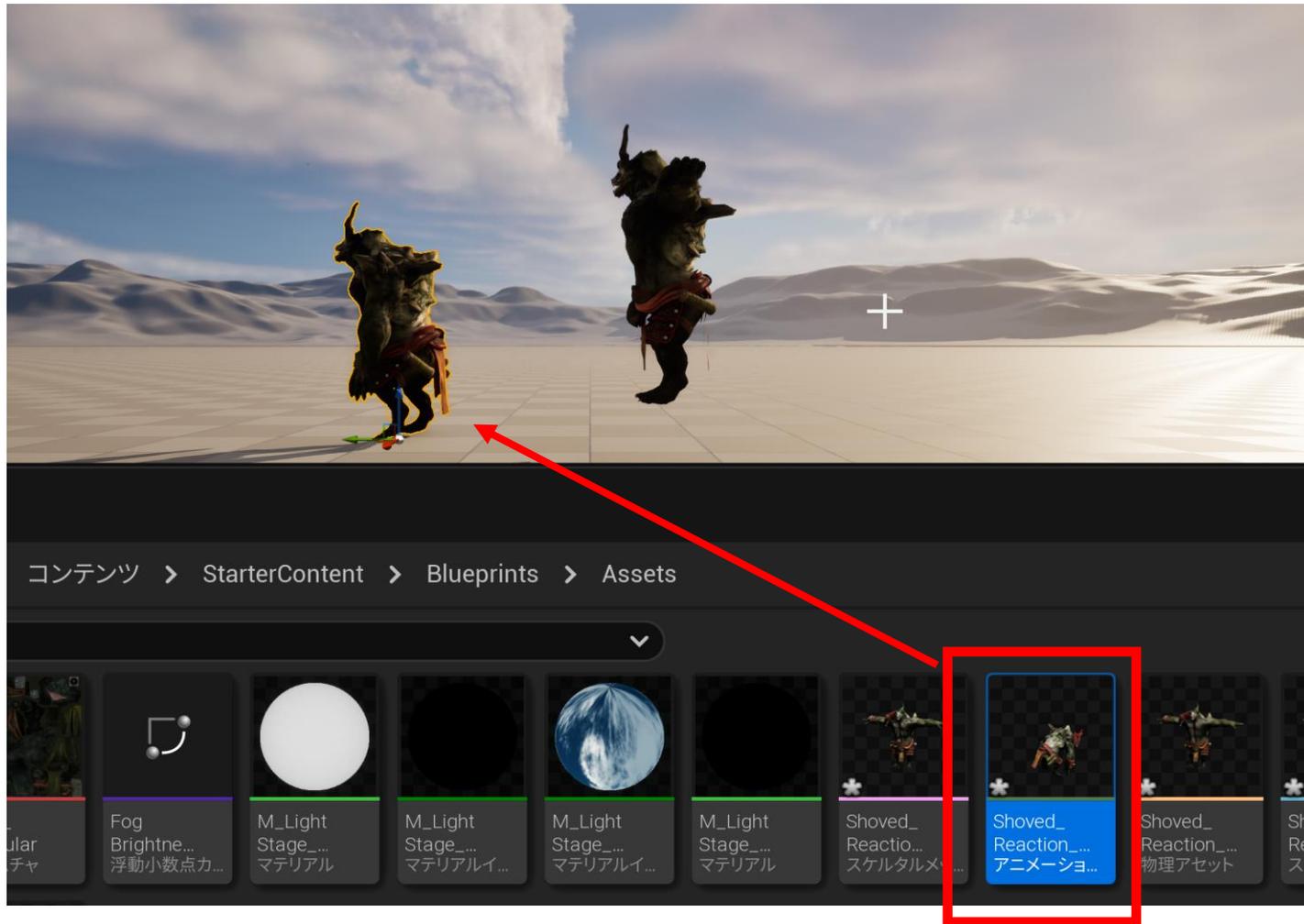
「全ファイルをインポート」をクリック



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