

# mixamo の使い方

約 2500 種類の高品質な 3D モーションデータが取り放題の Web サービス「mixamo」の使い方を記します。mixamo は本来、有料サービスですが、期間限定で無料とのことです。無料というのが信じられないほど高品質なデータが大量にあります。控えめに言っても神です。神以外の何者でもないです。是非有効活用してください。

## 1. アカウント作成

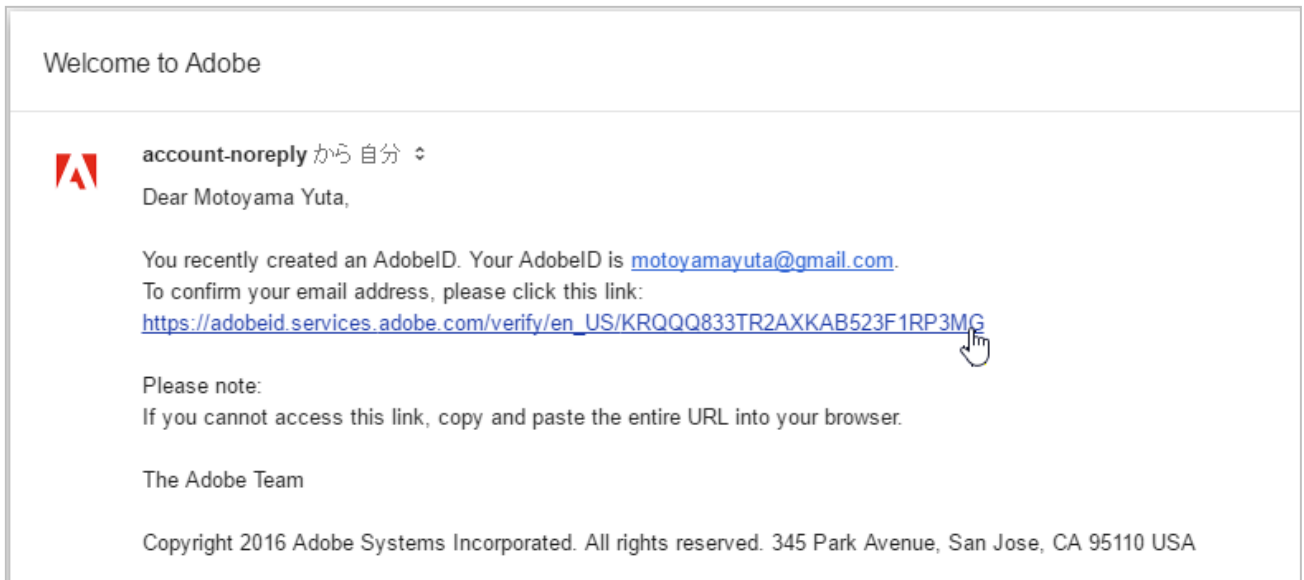
(1) <https://www.mixamo.com/> にアクセス

(2) SIGN UP をクリック

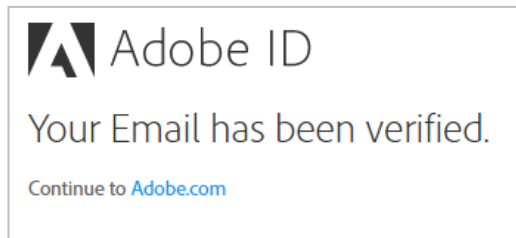


(3) 情報を入力する

## (4) E メールが届く。メール内のリンクをクリックする



## (5) アカウント作成完了です。

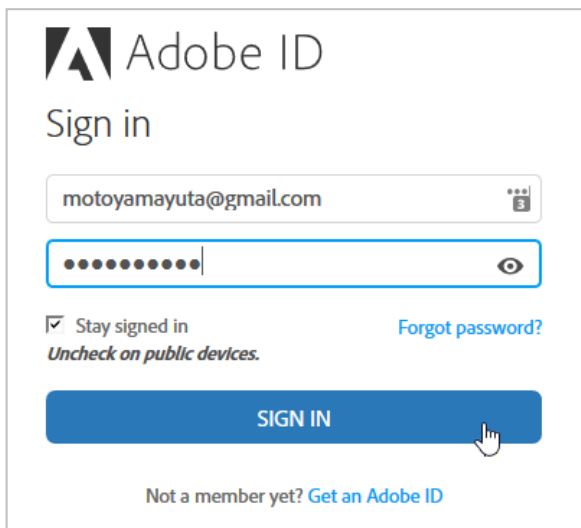


## 2. モーションデータの収集

- (1) mixamo のトップページへアクセスし、Log in をクリック（ログイン済みの場合は不要）

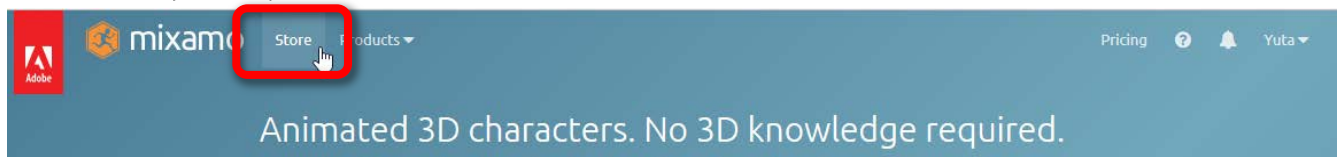


- (2) さきほど作成したアカウント情報でログイン

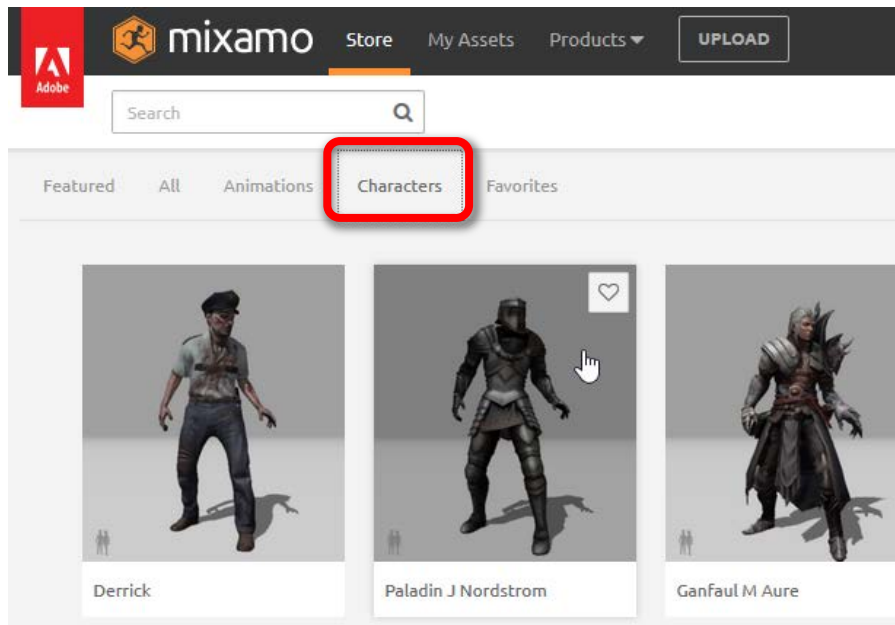


- (3) 画面上部の右側に名前が表示されていれば、ログインできている。

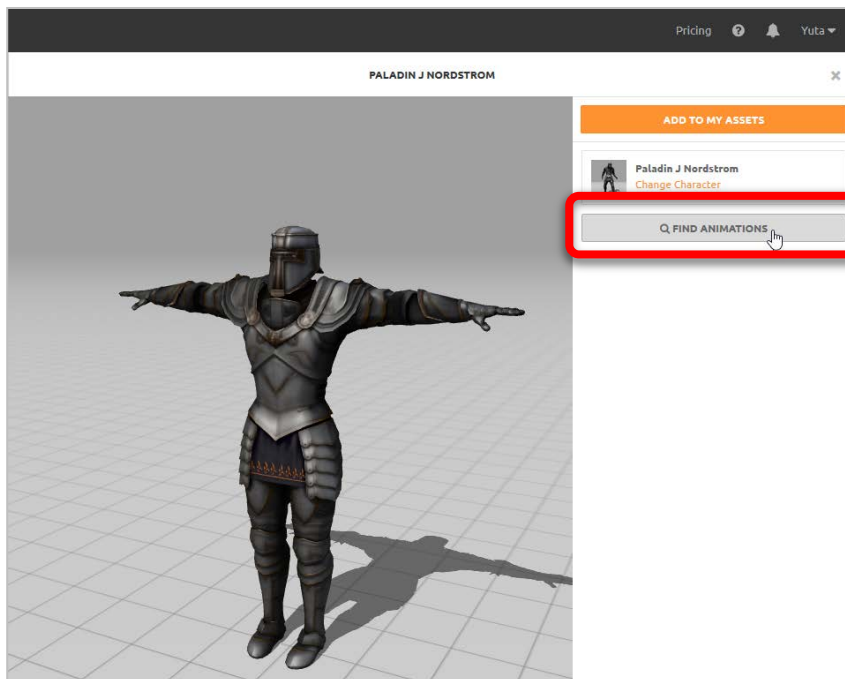
Store をクリックする



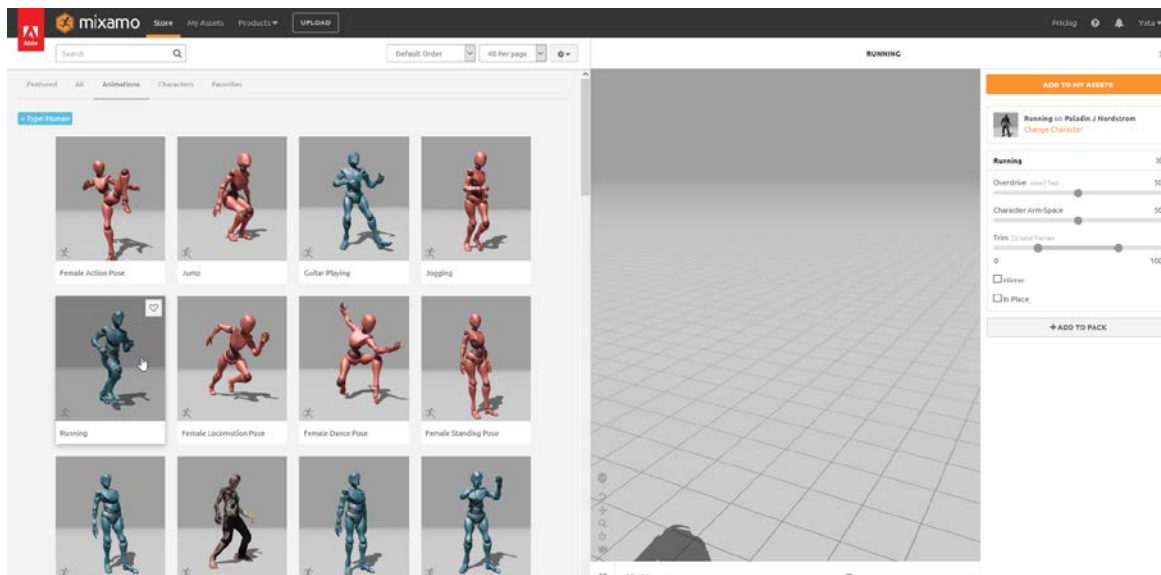
(4) まずは 3D モデルを選択しよう。Characters をクリックし、好きなキャラクターを選ぶ



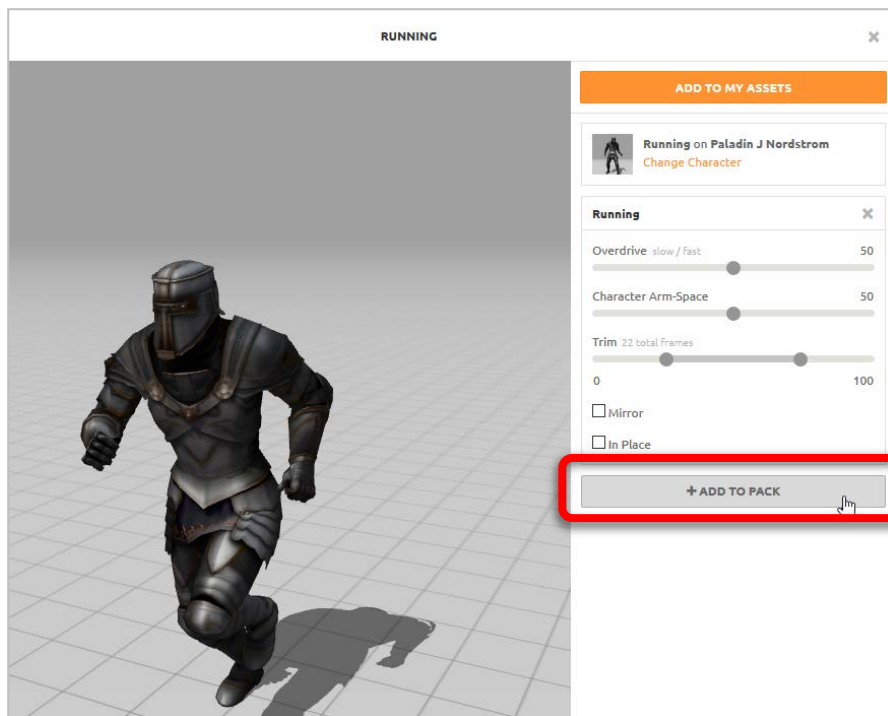
(5) キャラクターを決めたら、FIND ANIMATIONS をクリックする



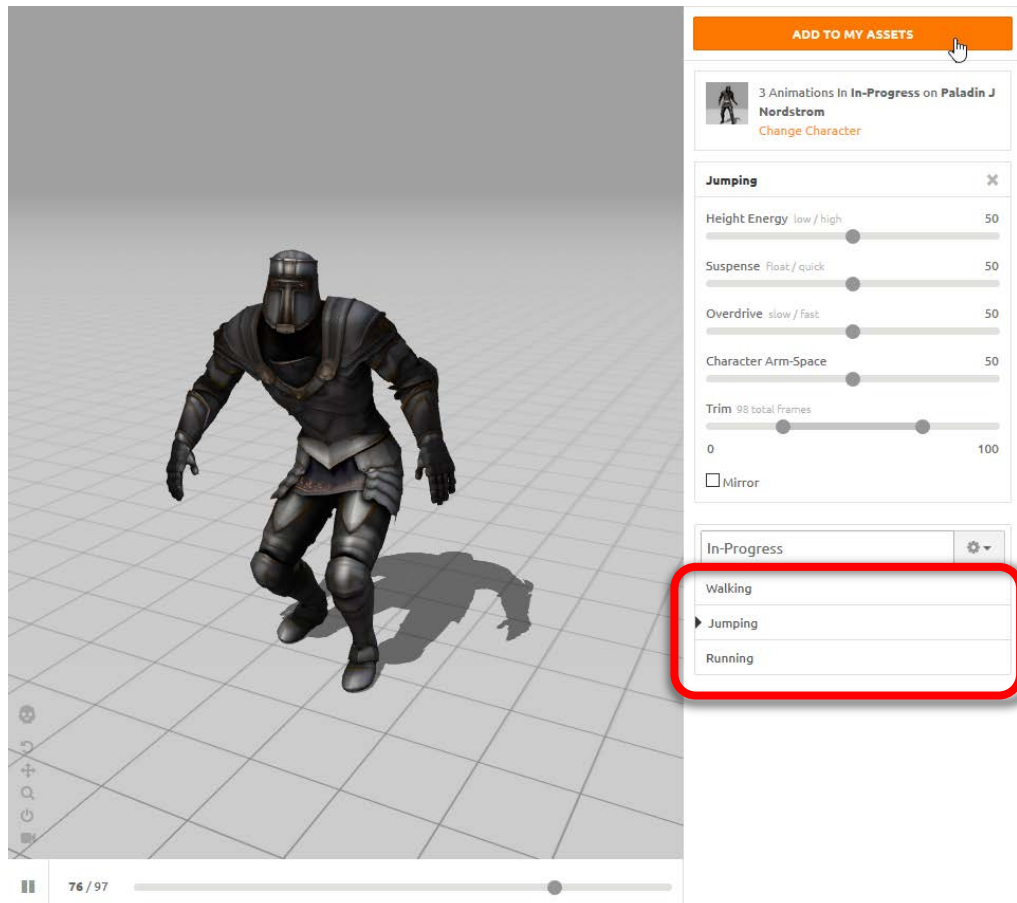
(6) 画面左側から、好きなモーションを選択する。適宜、左上の検索欄も使おう



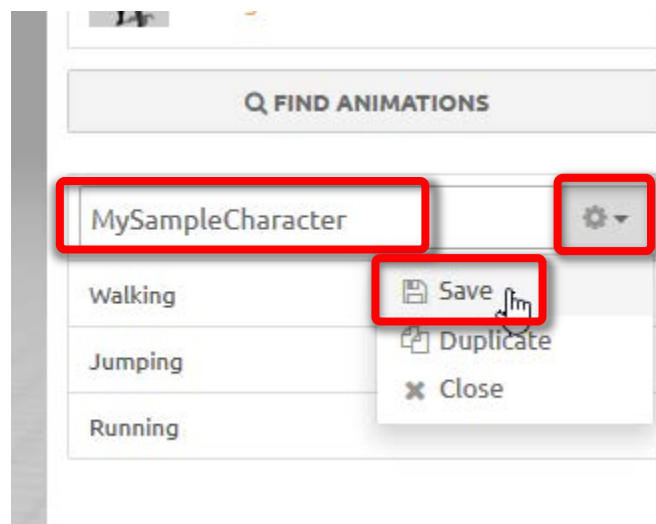
(7) 使いたいモーションが見つかったら、ADD TO PACK をクリックする



(8) 以上の手順(6~7)を繰り返し、モーションを必要な分だけ追加していく

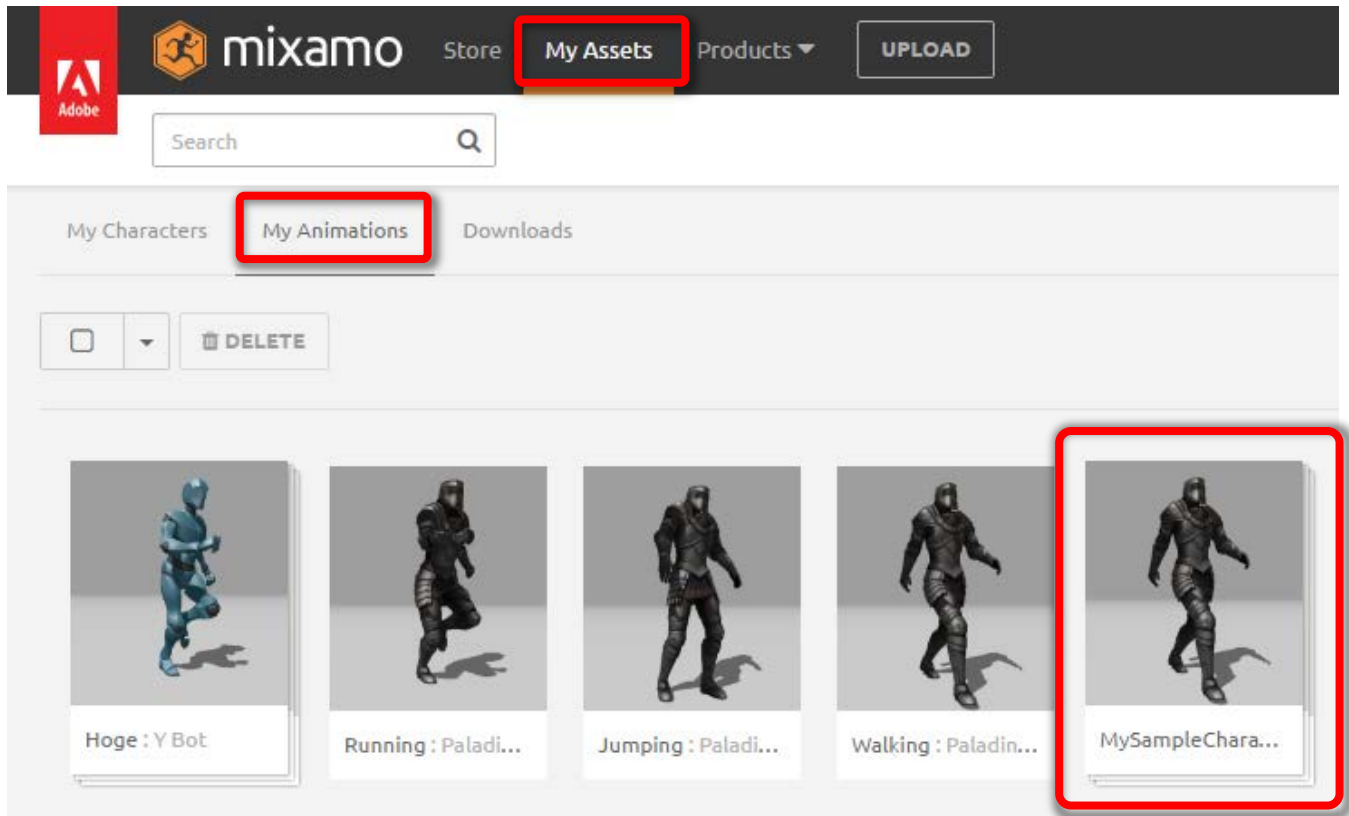


(9) このセットに好きな名前を付ける。セット名を好きに入力し、歯車>Save をクリックする。

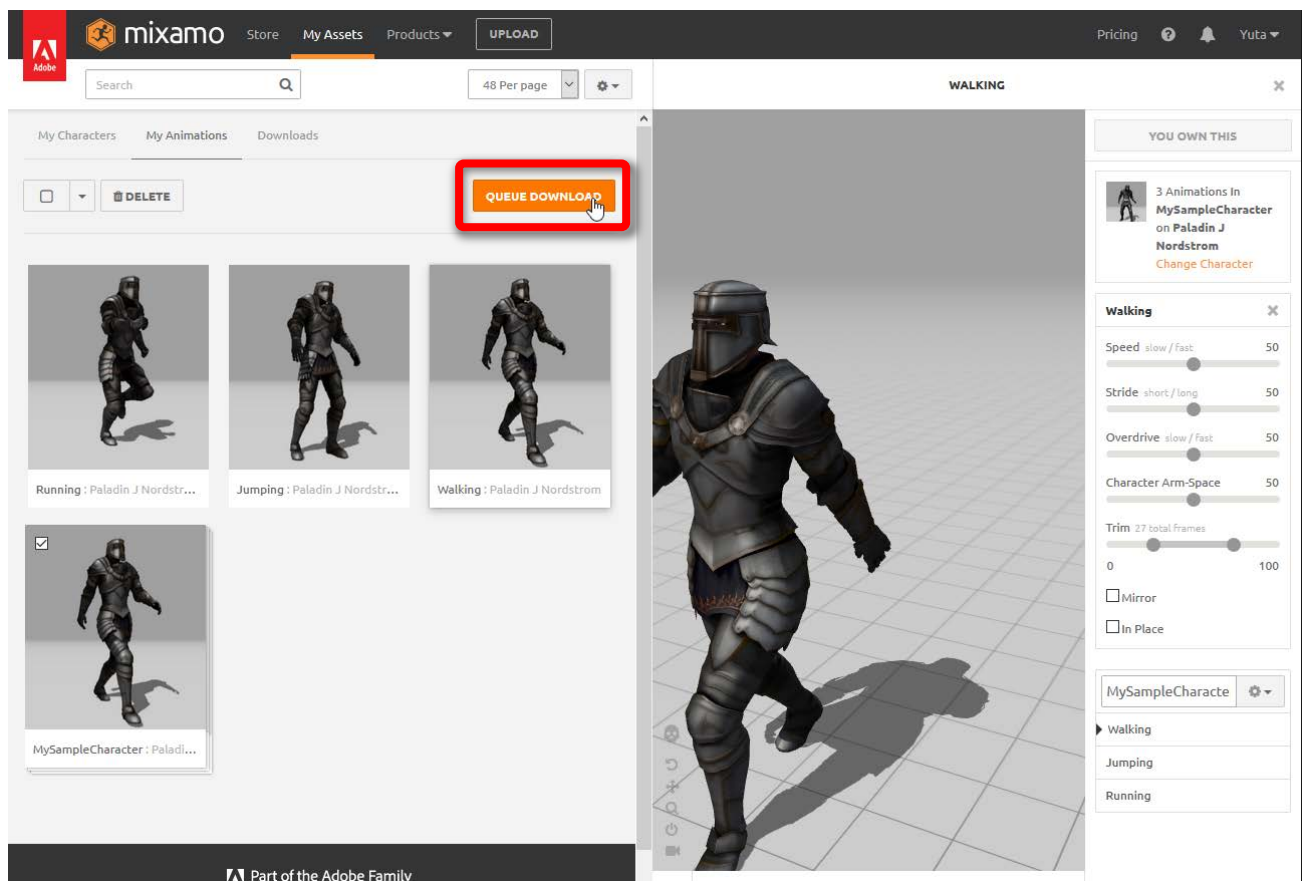


### 3. モーションデータのダウンロード

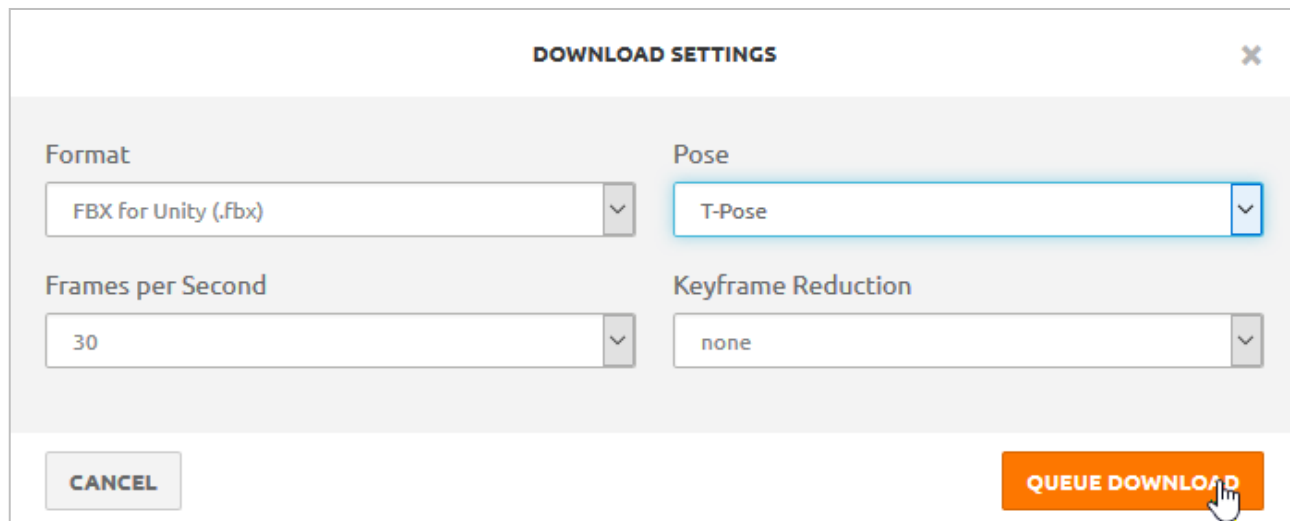
- (1) 画面上部の My Assets をクリックし、My Animations をクリックする。  
先ほど名前を付けたセットがあるので、それをクリックする。




- (2) QUEUE DOWNLOAD をクリックする



(3) 設定を行う。Unity で使う場合は以下のようにして、QUEUE DOWNLOAD をクリック



(4) しばらく待つと、DOWNLOAD ボタンが押せるようになるので、押す。

	Asset	Type	Filetype	Status
<input type="checkbox"/>	 MySampleCharacter (Paladin J Nordstrom)	Animation Pack	FBX for Unity (.fbx)	<div>DOWNLOAD</div>



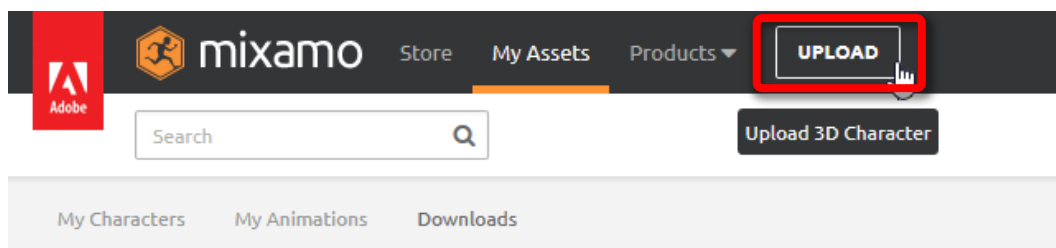
## 4. Auto Rigger（自動ボーン設定）機能

人型の 3D モデルを作るのは果てしなく面倒です。ゲームで使える 3D モデルを作るには、以下の作業を行う必要があります。

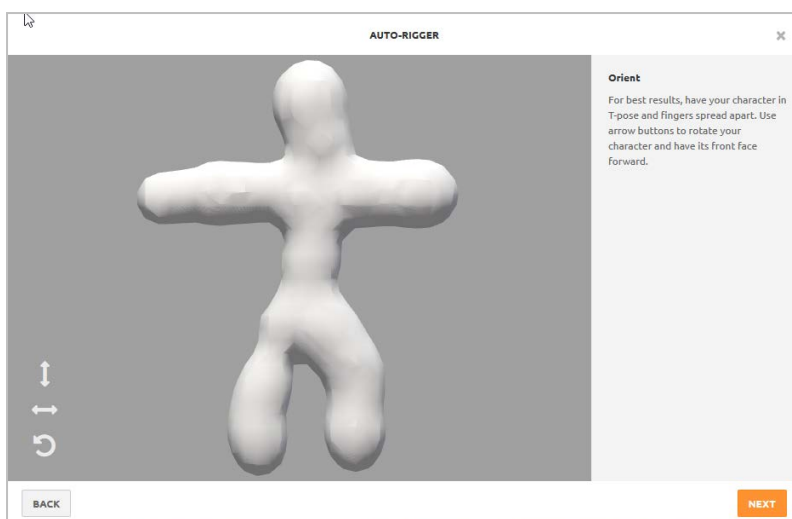
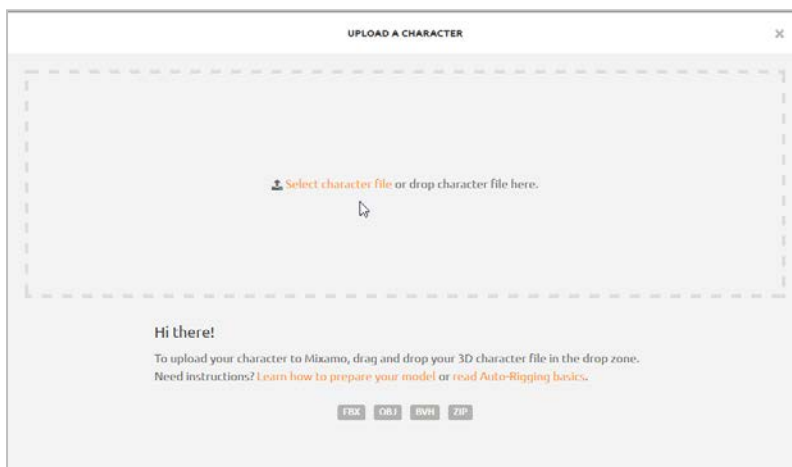
- ① モデリング（ポリゴンの作成）
- ② リギング（骨を作る）
- ③ スキニング（骨とポリゴンの関係（ウェイト）を調整する）

これらはとても難しいです。特にリギングとスキニングには独自のノウハウが必要です。そのリギングとスキニングを自動で行ってくれる機能が mixamo があるので、紹介します。また、既にボーン設定が済んでいる 3D モデルデータに mixamo のモーションを適用したいという場合も、以下の手順で行います。

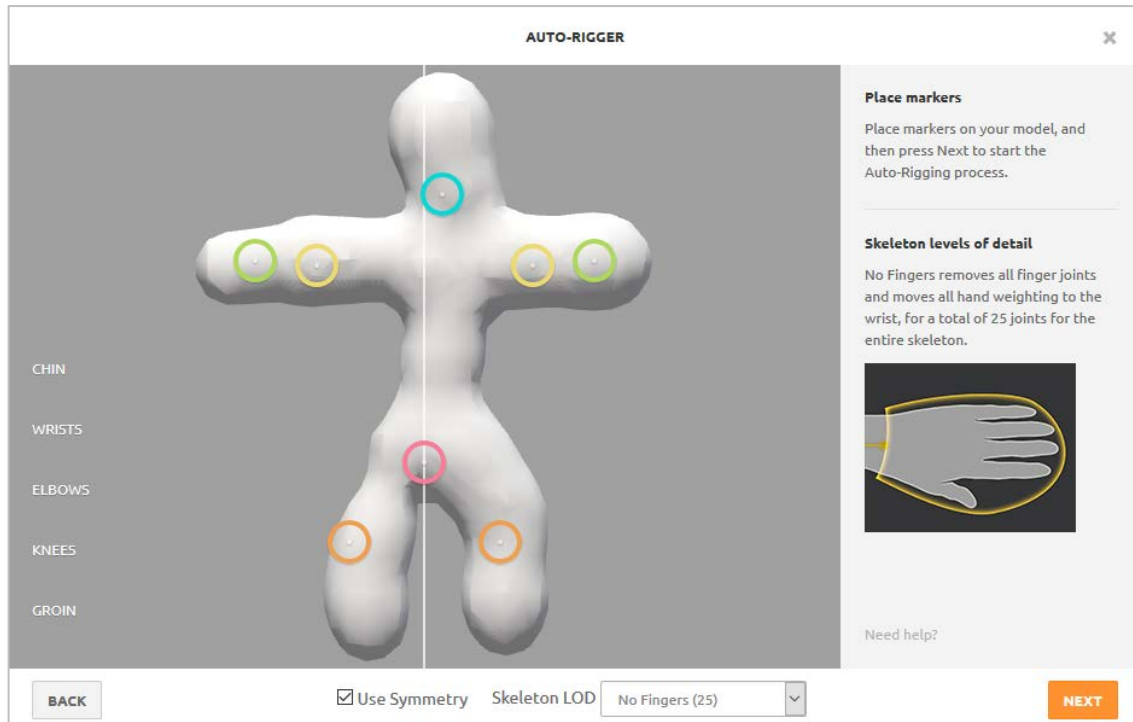
(1) UPLOAD をクリック



(2) FBX ファイルや OBJ ファイルをドラッグアンドドロップする



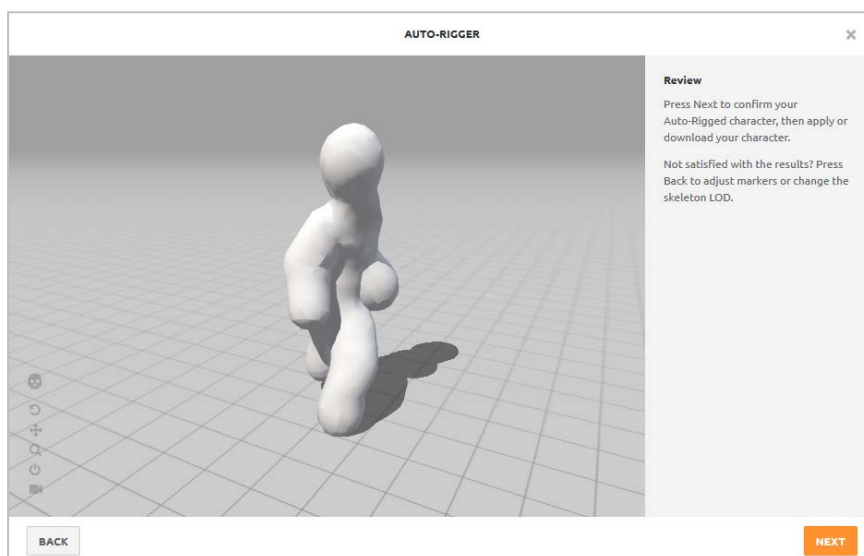
- (3) 丸をドラッグして、関節の位置を指定する  
(※このページの内容はボーン未設定のモデルにのみ必要となります)



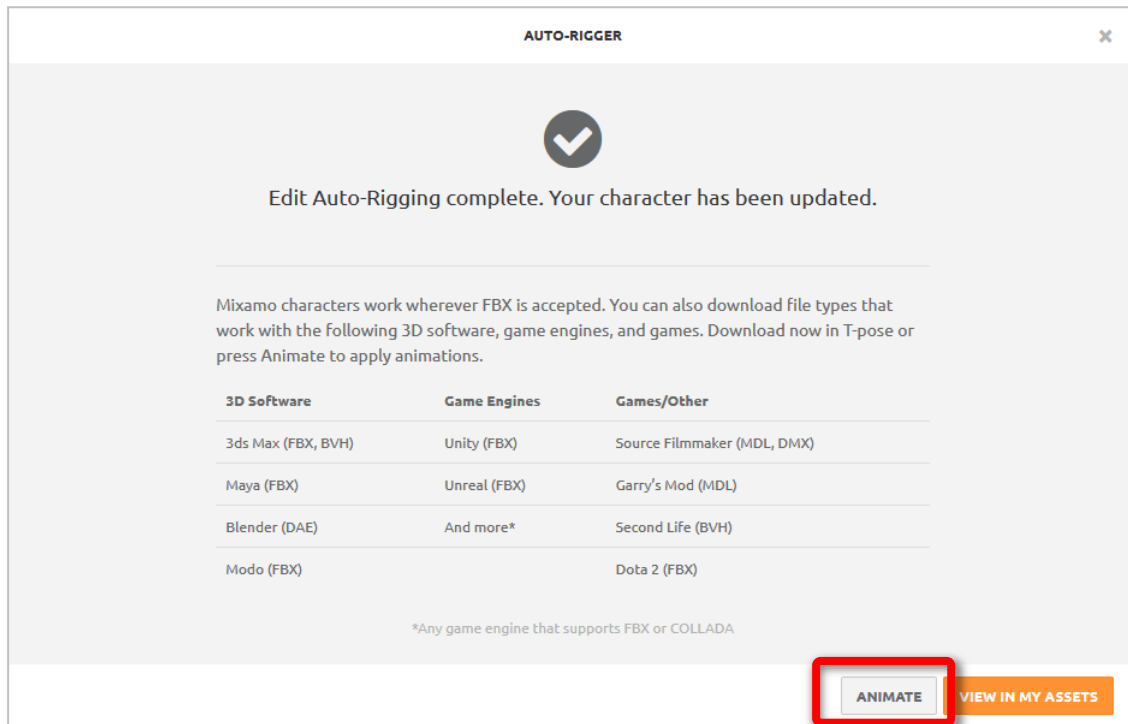
CHIN : あご  
WRISTS : 手首  
ELBOWS : ひじ  
KNEES : ひざ  
GROIN : 股間

どちらが RIGHT でどちらが LEFT であるかに注意

- (4) Skeleton LOD を 3D モデルの指の細かさに応じて選ぶ  
(5) NEXT をクリックして待つ  
(6) 完成。NEXT をクリック



## (7) ANIMATE をクリックして、モーションを設定していく



## (8) あとは普通にモーションを追加したりする

