

## 一、在Blender2.93中，将pmx转为fbx

- 1.1 准备工作
- 1.2 在Blender中添加MMD插件
- 1.3 Blender中的快捷键
- 1.4 绑定骨骼

## 三、UE中的使用

- 3.1 导入UE
- 3.2 骨骼重定向

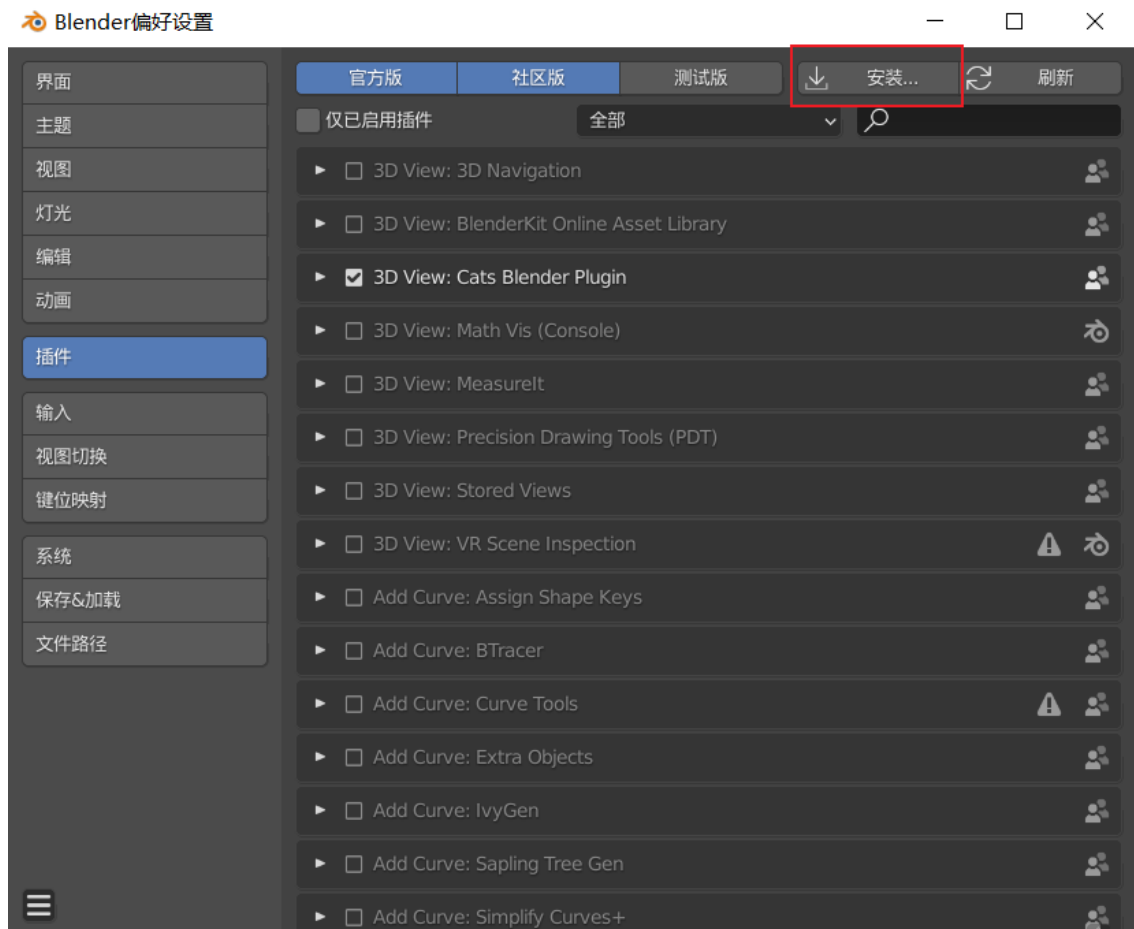
# 一、在Blender2.93中，将pmx转为fbx

## 1.1 准备工作

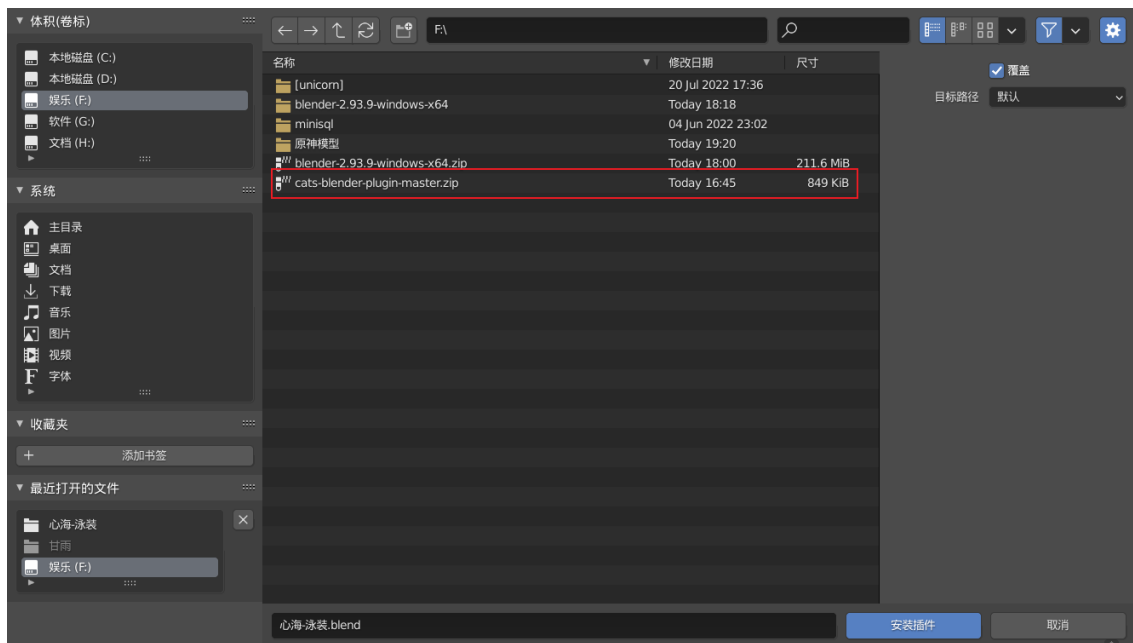
- 1. blender 2.93: [Blender下载和汉化 - Blender中国社区 \(blendercn.org\)](https://blendercn.org/)
- 2. cats-blender-plugin: [github上的一个blender插件](#)
- 3. UE

## 1.2 在Blender中添加MMD插件

- 1. 编辑 | 偏好设置
- 2. 插件 | 安装



- 3. 将github上的插件的zip直接安装进去



4. 安装完成后，工具栏会多了MMD、杂项、CATS三个工具

## 1.3 Blender中的快捷键

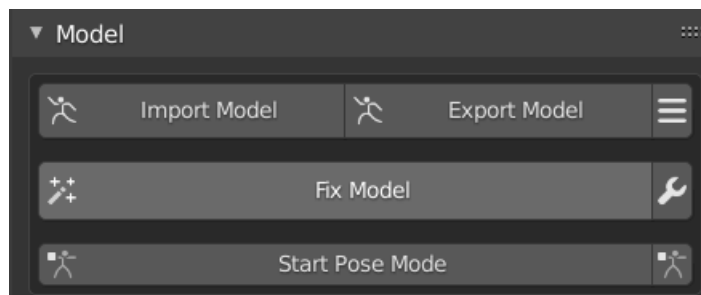
1. **A**：选中所有内容
2. **G**：移动
3. **S**：缩放
4. **鼠标中键**：旋转视角
5. **Shift+鼠标中键**：平移视角
6. 在**工具栏 | 条目**中，查看整体的尺寸
7. 在**工具栏 | 杂项 | MMD Shading**中，查看渲染后的模型



8.

## 1.4 绑定骨骼

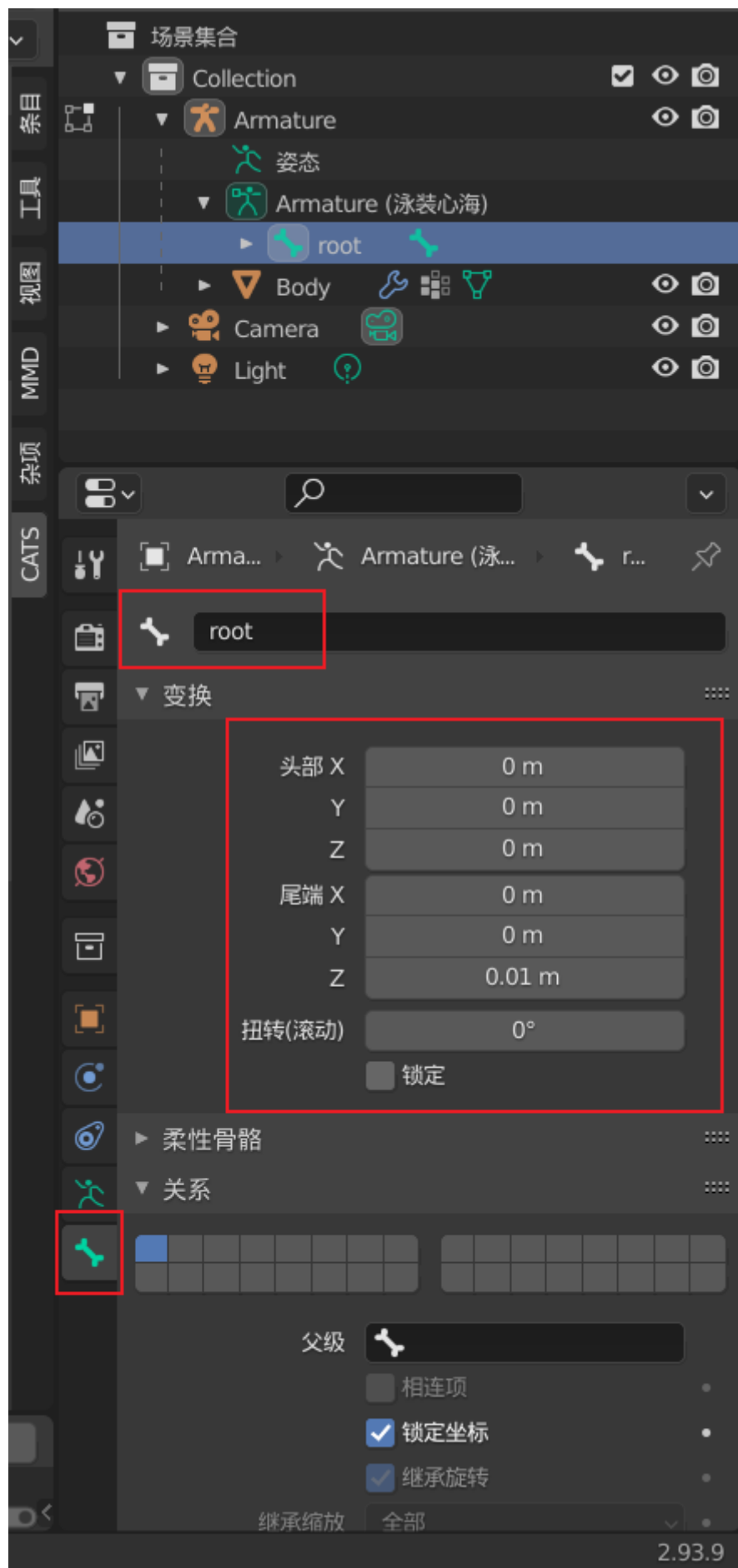
1. 在**工具栏 | CATS | Fix Model**中，一键绑定骨骼



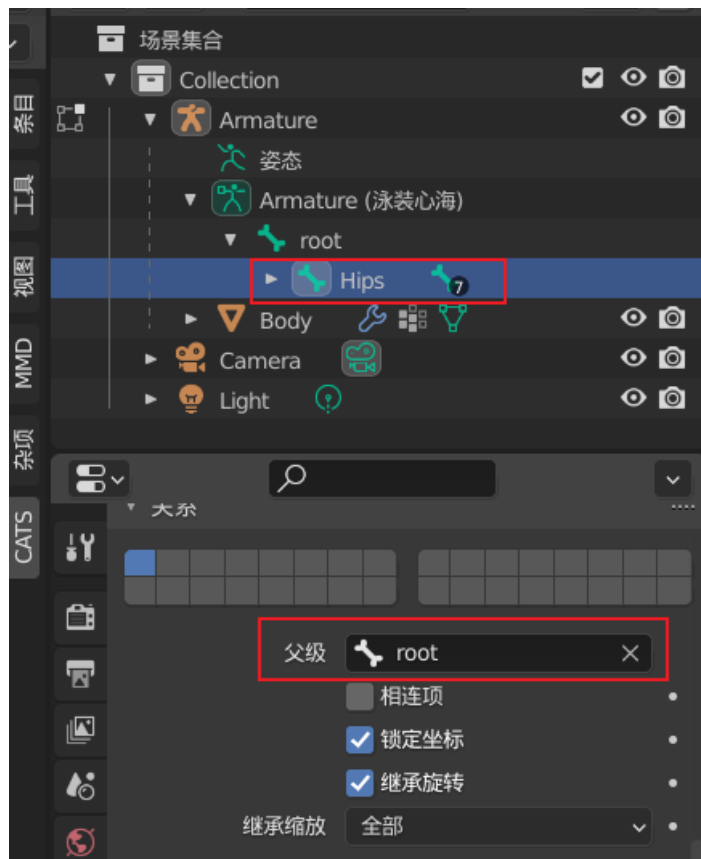
2. **编辑模式**，添加 | **单段骨骼**，添加一个单端骨骼



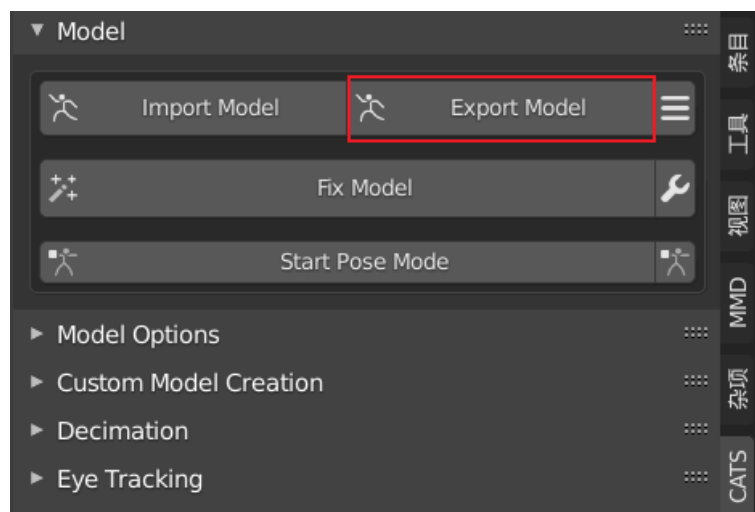
3. 将之前添加的骨骼的名字命名为**root**，位置设为**(0,0,0.01)**



4. 将自动生成的骨骼的父级，设置为root



5. 在**工具栏 | CATS | Export Model**中，导出模型



## 三、UE中的使用

### 3.1 导入UE

1. 将**fbx**文件直接拖入UE，**不导入动画、转换场景单元、不勾选强制X轴**

### 3.2 骨骼重定向

1. 找到系统默认的角色

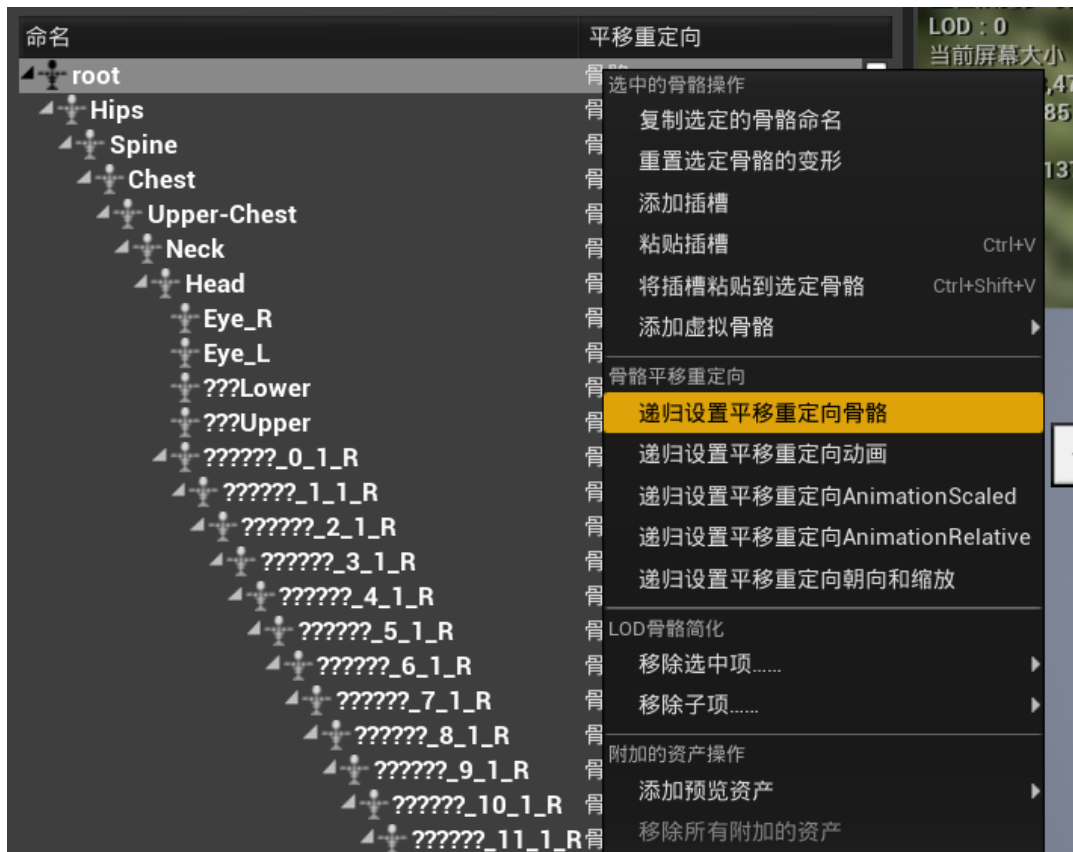
1. **重定向管理器 | 选择绑定 | 选择人型绑定**
2. **自动映射，修改姿势 | 使用当前姿势**

2. 找到导入的模型

1. **重定向管理器 | 选择绑定 | 选择人型绑定**
2. **自动映射，然后将骨骼一一对应**

### 3. 修改姿势 | 使用当前姿势

### 4. 在骨骼树中, 选项 | 选择重定向选项, 在根节点中, 右键, 递归设置平移重定向骨骼



### 3. 将默认角色的动作 映射到 导入的模型上

#### 1. 在Mannequin | Animation中, 找到AnimBP动画蓝图, 右键 | 重定向动画蓝图 | 复制动画蓝图并重定向

#### 2. 选择导入的模型, 修改设置目标文件夹, 重定向, 动作就映射好了

### 4. 替换默认角色

#### 1. 在ThirdPersonBP | Blueprints | ThirdPersonCharater, 在视口中, 点击角色, 细节 | 骨骼网格体, 替换为导入的角色

#### 2. 动画类设置为刚刚重定向的角色的动作

### 5. 将双腿张开一点

#### 1. 在骨骼树中, 分别选中Left-leg、Right-leg, 旋转一下

#### 2. 再进行一次前面的动画重定向