

Persyaratan

- PC/Laptop
- Minimum penyimpanan 50gb | Rekomendasi penyimpanan 100gb+
- Software Blender (v4.5)
- Unreal Engine 5 (v5.7.4)
- MetaHuman Creator Core Data

Langkah Buka Asset Environment

1. Install Blender
2. Buka Blender
3. Drag & Drop file FBX ke Blender
4. Klik 'Import FBX'
5. Tunggu proses import selesai

Langkah Install MetaHuman Core Data

1. Install Unreal Engine 5 versi 5.7.4
2. Klik dropdown disamping button 'Launch' dan pilih 'Option'
3. Ceklis MetaHuman Core Data dan klik 'apply'
4. Tunggu hingga proses download selesai

Langkah Buka Asset Karakter

1. Intall Unreal Engine 5 versi 5.7.4
2. Buka Unreal Engine 5
3. Buat blank project atau buka project yang sudah ada
4. Tunggu proses membuka/membuat project
5. Klik 'Edit' dan 'Plugins'
6. Cari 'MetaHuman'
7. Ceklis 'MetaHuman Creator', 'MetaHuman Creator – UAF support', dan 'MetaHuman SDK'
8. Restart Now
9. Klik kanan pada folder 'Content' di Content Browser Source Panel
10. Klik 'Show in Explorer'
11. Drag & drop folder 'Karakter', 'MetaHumans', dan 'Outift_Karakter'
12. Tunggu proses pemindahan folder
13. Buka folder karakter dan pilih BP_(Nama) karakter yang mau di tampilkan di viewport
14. Drag & drop BP (Blueprint) karakter ke viewport

Langkah buka Project Unreal Engine 5

1. Intall Unreal Engine 5 versi 5.7.4
2. Buka Unreal Engine 5
3. Klik 'My Project'
4. Klik 'Browse' dan buka folder project Unreal Engine 5
5. Klik file dengan extention '.uproject'
6. Klik 'Open'

Catatan

- Pastikan versi software sama atau melebihi persyaratan
- Pastikan Spesifikasi PC/Laptop cukup powerful untuk handle Unreal Engine 5

Develop using Blender v4.5 & Unreal Engine 5 v.5.7.4.

CPU AMD Ryzen 7 6800H

GPU Nvidia GeForce RTX3060

RAM 16GB