

# Unreal Engine 4 リアルタイムビジュアライゼーション 正誤表

## ■ P99

- ・ 図2-1-154と、図2-1-155の画像が入れ違っている



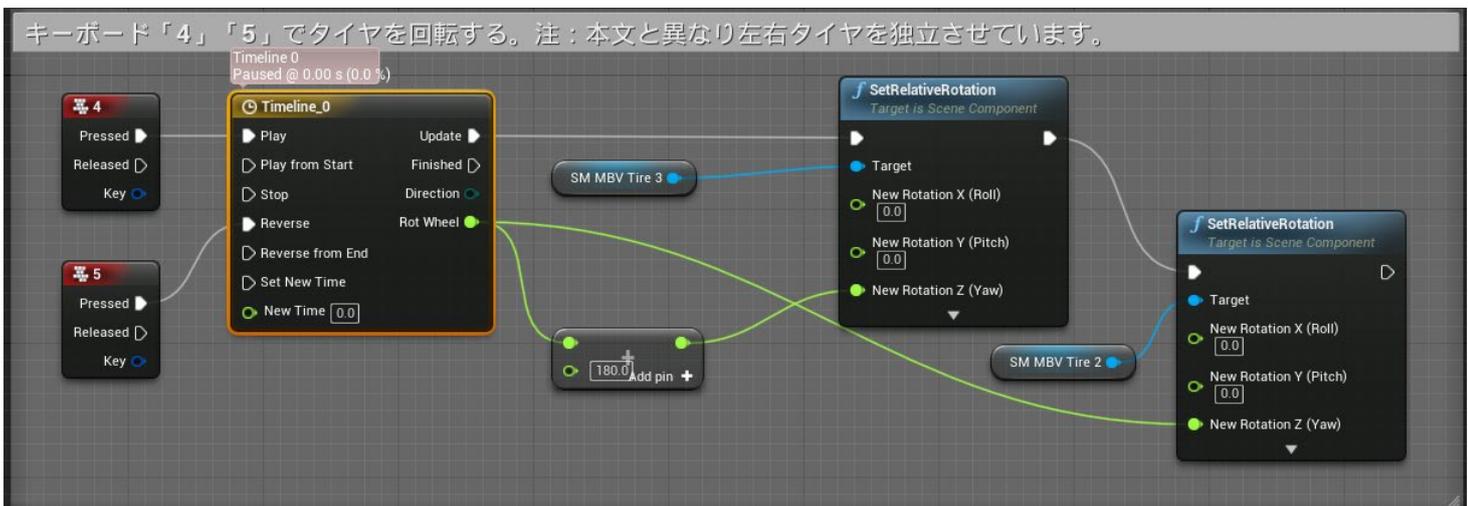
## ■ P123 本文4行目

誤：「スケルトナルメッシュ」タブで

正：「スタティックメッシュ」タブで

## ■ P460 ブループリントの修正

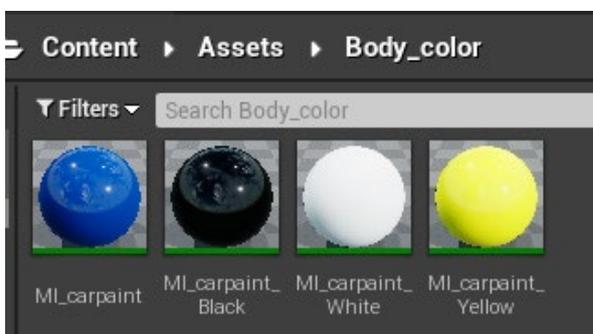
- ・ 図8-2-29 差し替え



前ページの画像のようにブループリントを修正し、車輪の回転を左右で独立させました。  
アセットの作り方によっては逆向きになる場合があるので、この方法をお勧めします。

#### ■ P461 マテリアル名の修正

- ・ 図8-2-32 差し替え



紙面のマテリアル名がサンプルファイルと異なっていたので修正しました。

2020/5/1 作成

<本書サポートサイト>

<https://www.shuwasystem.co.jp/support/7980html/5982.html>

<秀和システム>

<https://www.shuwasystem.co.jp/>