



언리얼 페스트 2024 서울

컨트롤 릭과 시퀀서를 활용한 효율적인 애니메이션 파이프라인 워크플로

권오찬

Senior Evangelist
Epic Games Korea

언리얼 엔진

가장 강력한 리얼타임 3D 창작 플랫폼

건축

게임

영화 & TV

자동차

방송 & 라이브 이벤트

트레이닝 & 시뮬레이션

제조산업

광고



컨트롤 릭과 시퀀서를 활용한 효율적인 애니메이션 파이프라인

UE 5.4 애니메이션

애니메이션 작업 준비

- 외부 애니메이션 데이터 가져오기
- 캐릭터에 컨트롤 릭 적용하기

효율적인 애니메이션 작업

- 실시간 리타기팅으로 작업 효율 개선
- 시퀀서와 애니메이션 링크
- 레이어드 컨트롤 릭으로 애니메이션 수정 작업
- 커브 에디터 활용

UE 5.5 애니메이션 업데이트

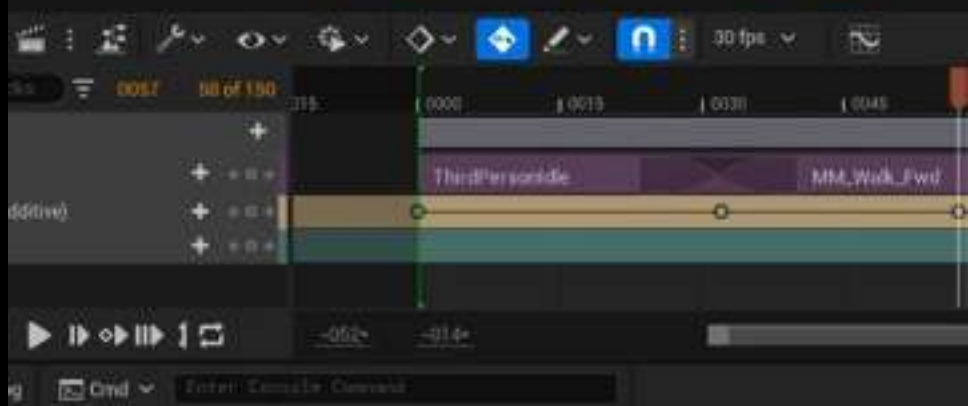
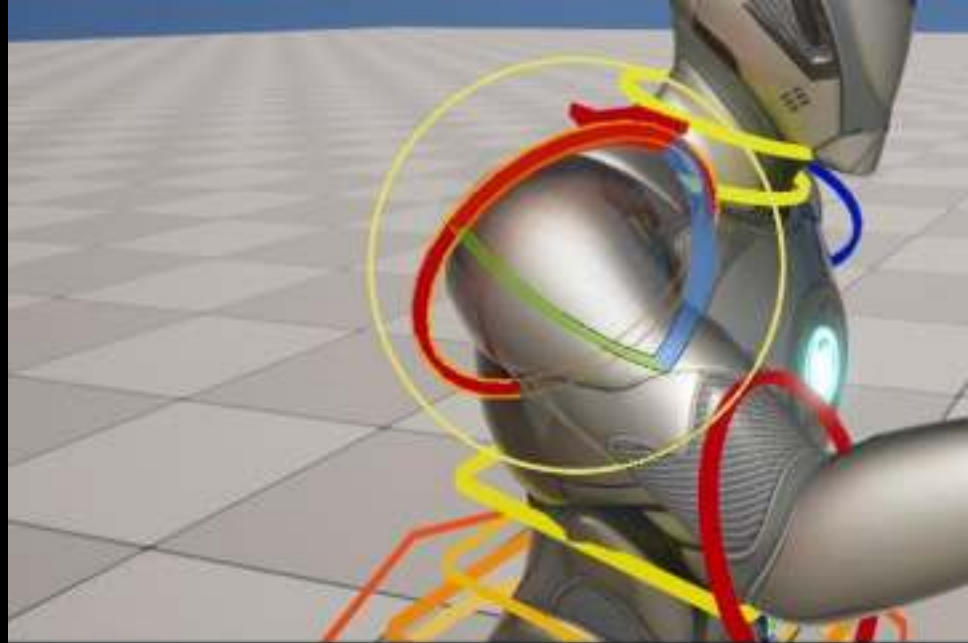
The image shows the Unreal Engine 5.4 interface. The central viewport displays a dark, atmospheric sci-fi scene with a character in a yellow suit. The interface includes a left-hand sidebar with various tool panels, a top toolbar, and a bottom section with a console and a timeline. Overlaid on the center of the viewport is the text '언리얼 엔진 5.4' in white and '새로운 애니메이션 기능' in purple and white.

언리얼 엔진 5.4

새로운 애니메이션 기능

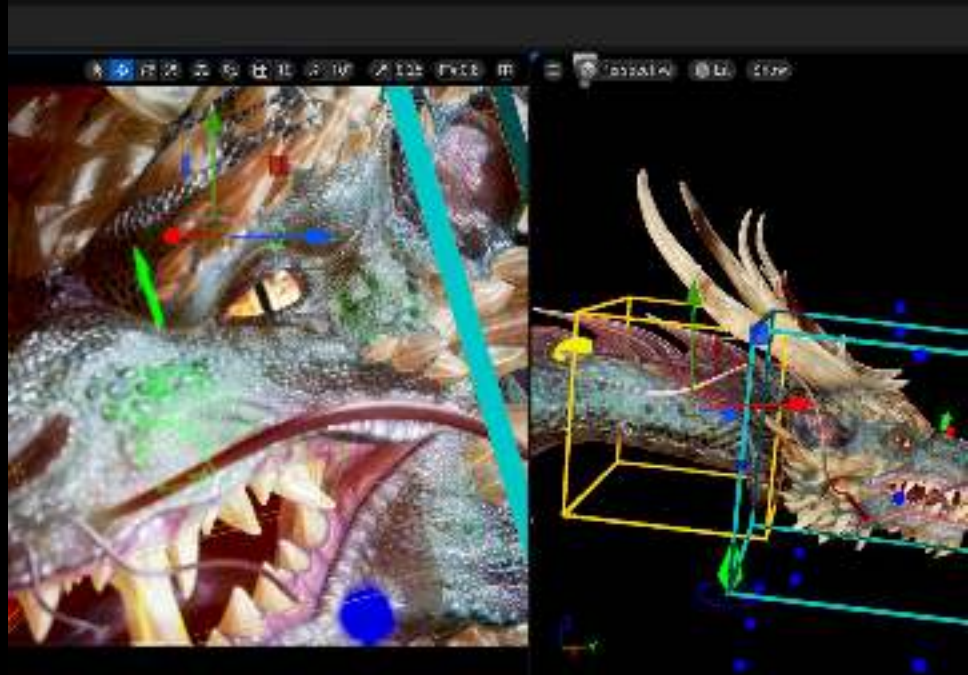
레이어드 컨트롤 릿

- 베이킹 없이 키 애니메이션 수정이 가능하여 언제든지 원본으로 되돌리기 가능
- 절차적 애니메이션 지원



애니메이션 작업 개선

- 블루프린트 / Python의 기능과 확장성이 개선
- 새로운 기즈모
- 시퀀서 가독성 개선
- 컨스트레인트 2.0



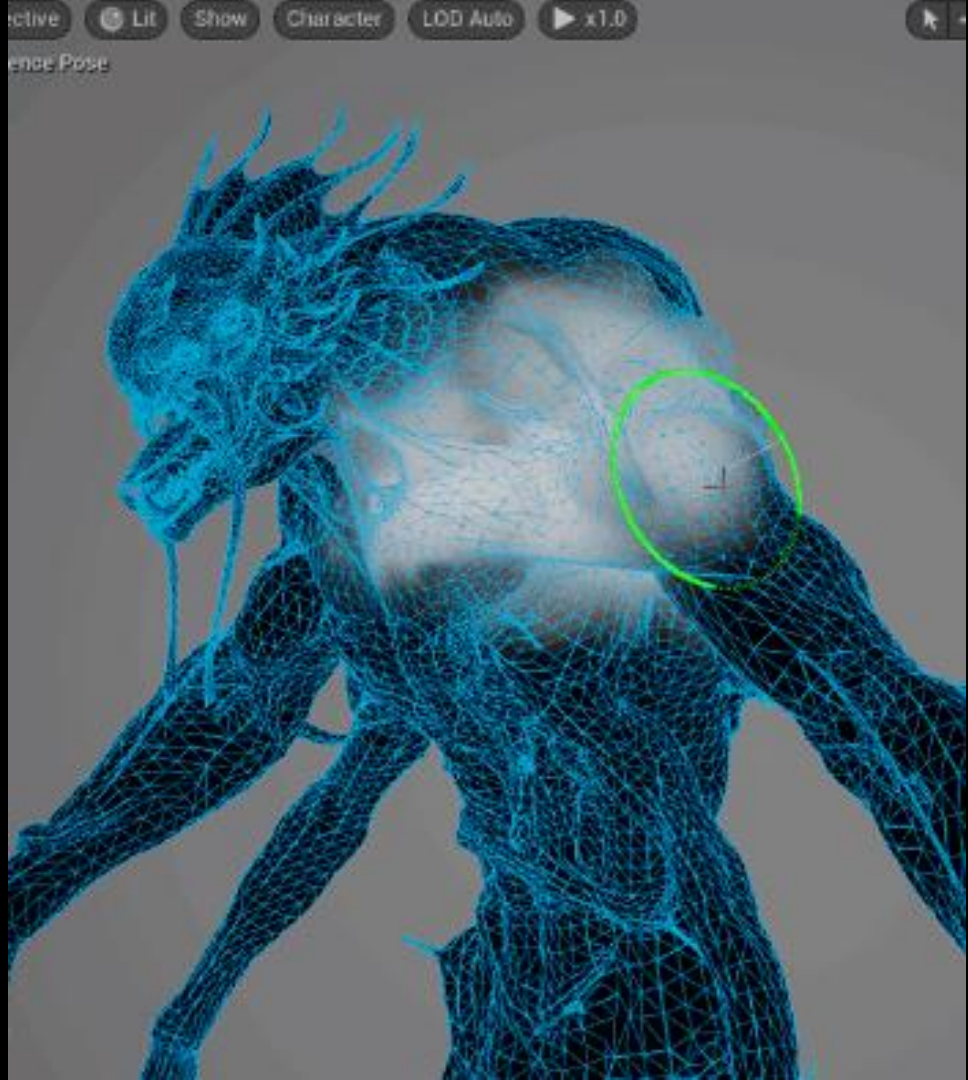
리타기팅 개선

- 이족 보행 캐릭터의 애니메이션 리타기팅이 획기적으로 개선
- 포스트 리타깃 페이프로 정교한 리타깃 제어



스켈레탈 에디터

- 본 추가 및 수정 작업
- 스키닝 작업
- 메시 클리닝 작업



모듈형 컨트롤릭

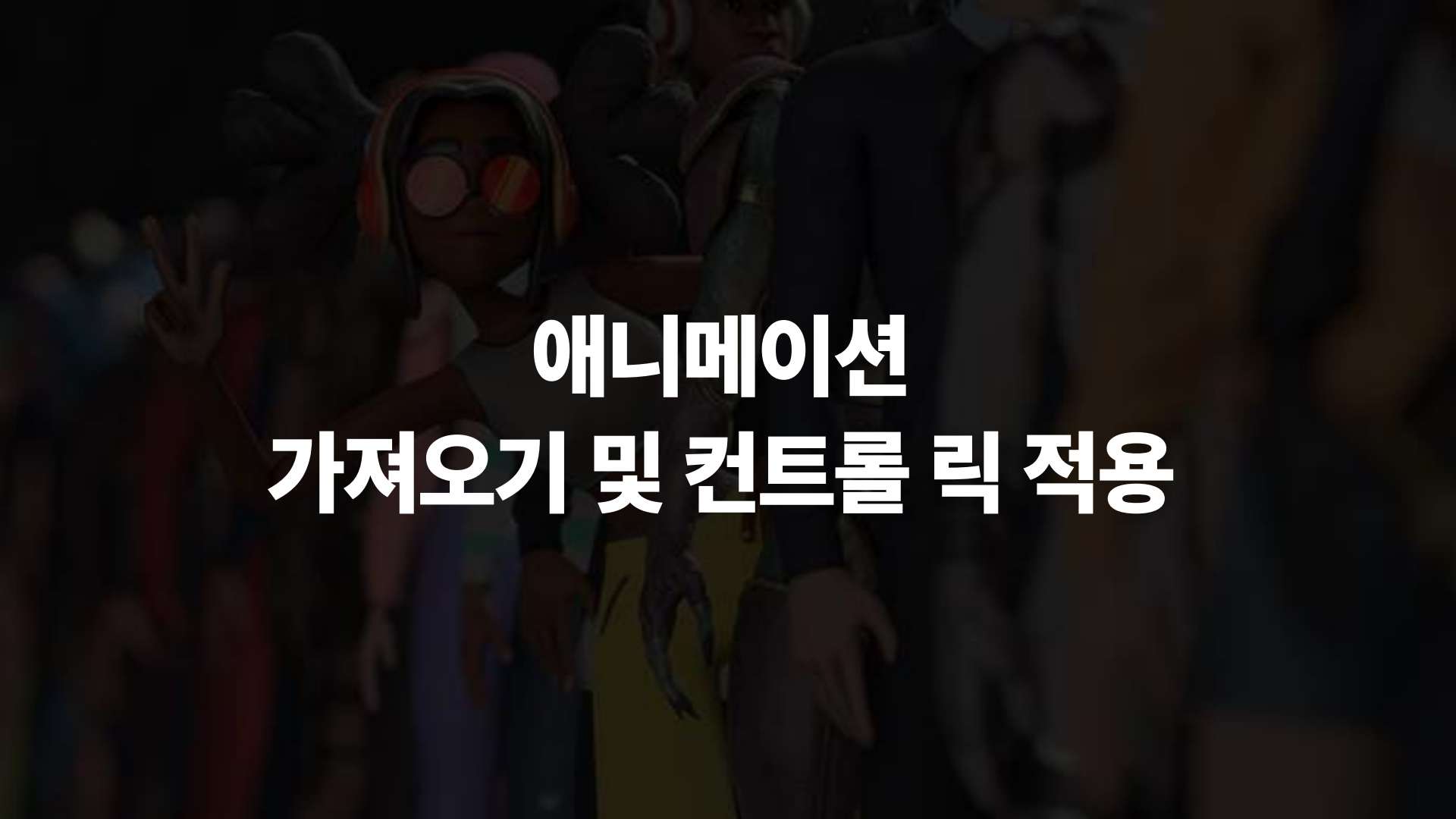
- 각 부위별 컨트롤릭 모듈을 조합하여 클릭 몇 번으로 컨트롤릭 세팅이 가능
- 모듈의 조합을 통해 최소한의 개발 비용으로 다양한 캐릭터에 대응



디포머 그래프 라이브러리

- 기본 기능을 함수 형태로 제공하여 누구나 사용할 수 있도록 접근성 향상





애니메이션 가져오기 및 컨트롤 릭 적용

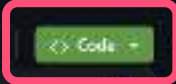
MIXAMO

- 루트 본이 없음
- 본 이름과 계층 구조가 맞지 않음
- 본 축(Axis) 틀어짐



master 5 Branches 0 Tags

Go to file



Clone

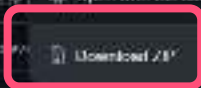
HTTPS GitHub CLI

https://github.com/enziop/mixamo_converter.git

Clone using the web UI

Open with GitHub Desktop

Download ZIP



enziop	Merge pull request #32 from owen-dowling
update	changed property of
LICENSE.txt	31st commit
README.md	fixed blender code
mixamo.py	review instead of
mixamoclean.py	sample for that purp

About

Blender addon for converting mixamo animations to Unreal 4 roomation

- Reacting
- GitHub 3.0 license
- Activity
- 556 stars
- 17 watching
- 154 forks
- Report repository

Releases

No releases published

Packages

No packages published

Contributors



Languages

Mixamo Converter

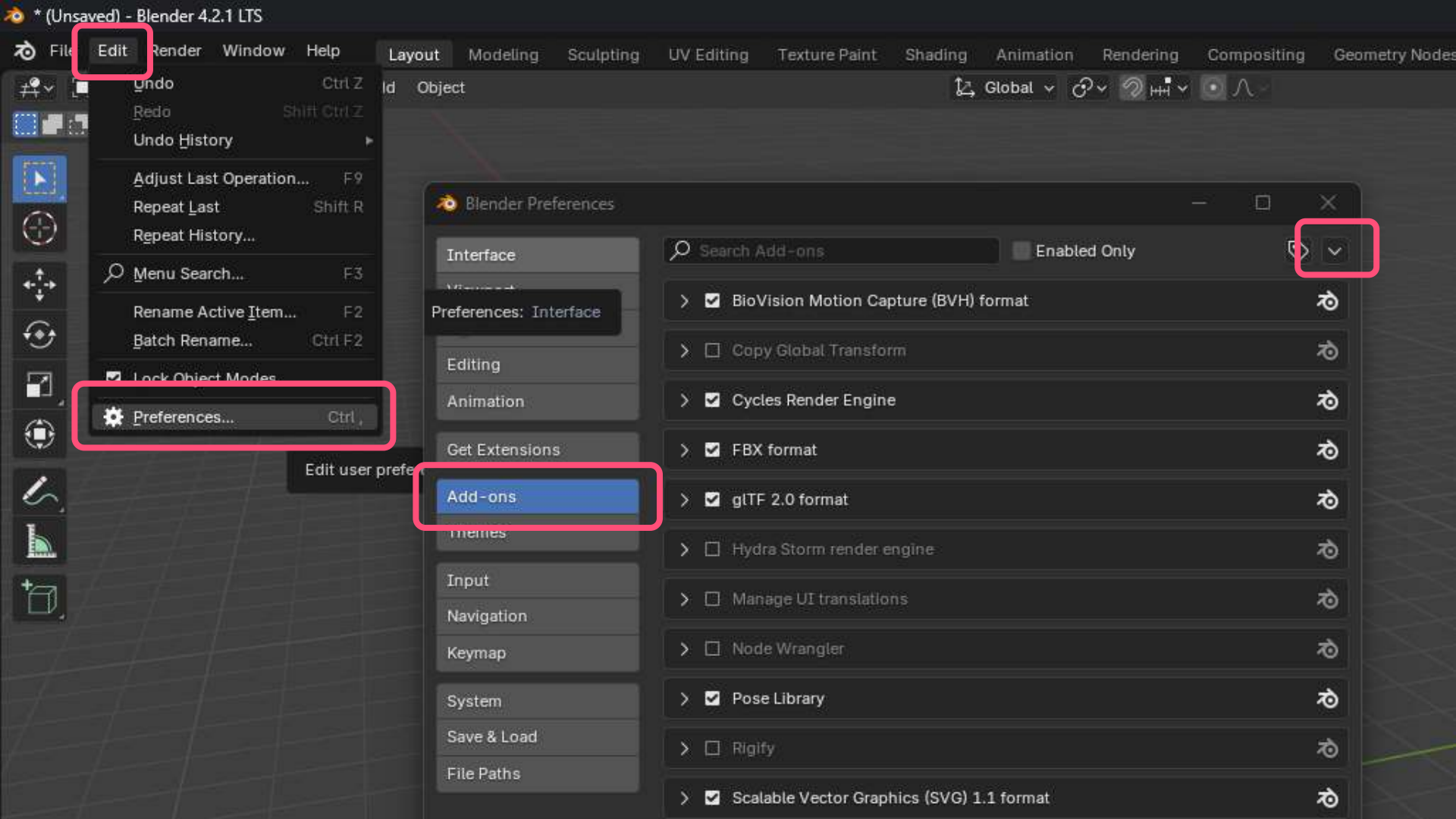
is a Blender Plugin that Converts Mixamo animations to work in Unreal Engine 4 with root motion Blender 2.80 or newer needed to work. For Blender 2.78+ use Blender27 branch of the converter.

It can

- convert single animations (FBX or Collada) if they are previously imported by the user
- Batch convert all input FBX and Collada files from a folder to a new location
- Renames the bones in the skeleton to match the manicule unreal skeleton

Installation

https://github.com/enziop/mixamo_converter



Edit

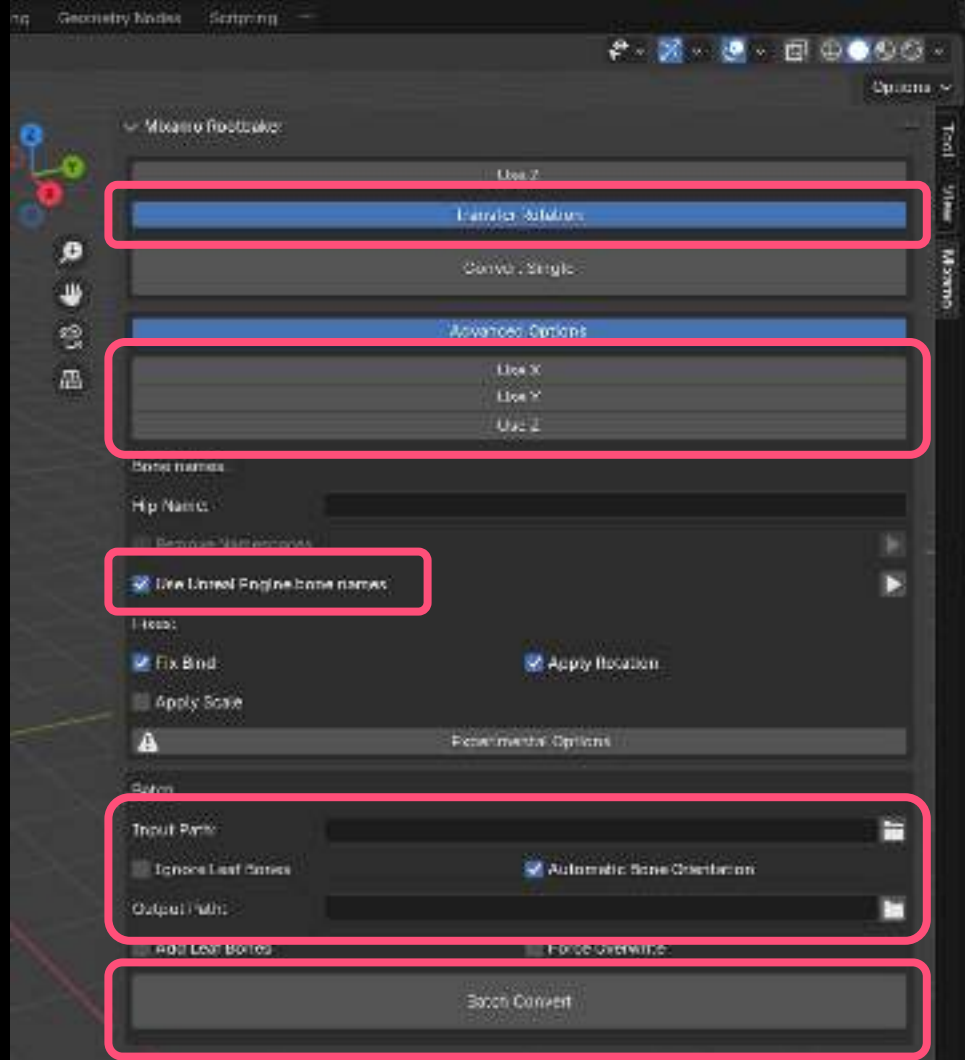
Preferences... Ctrl,

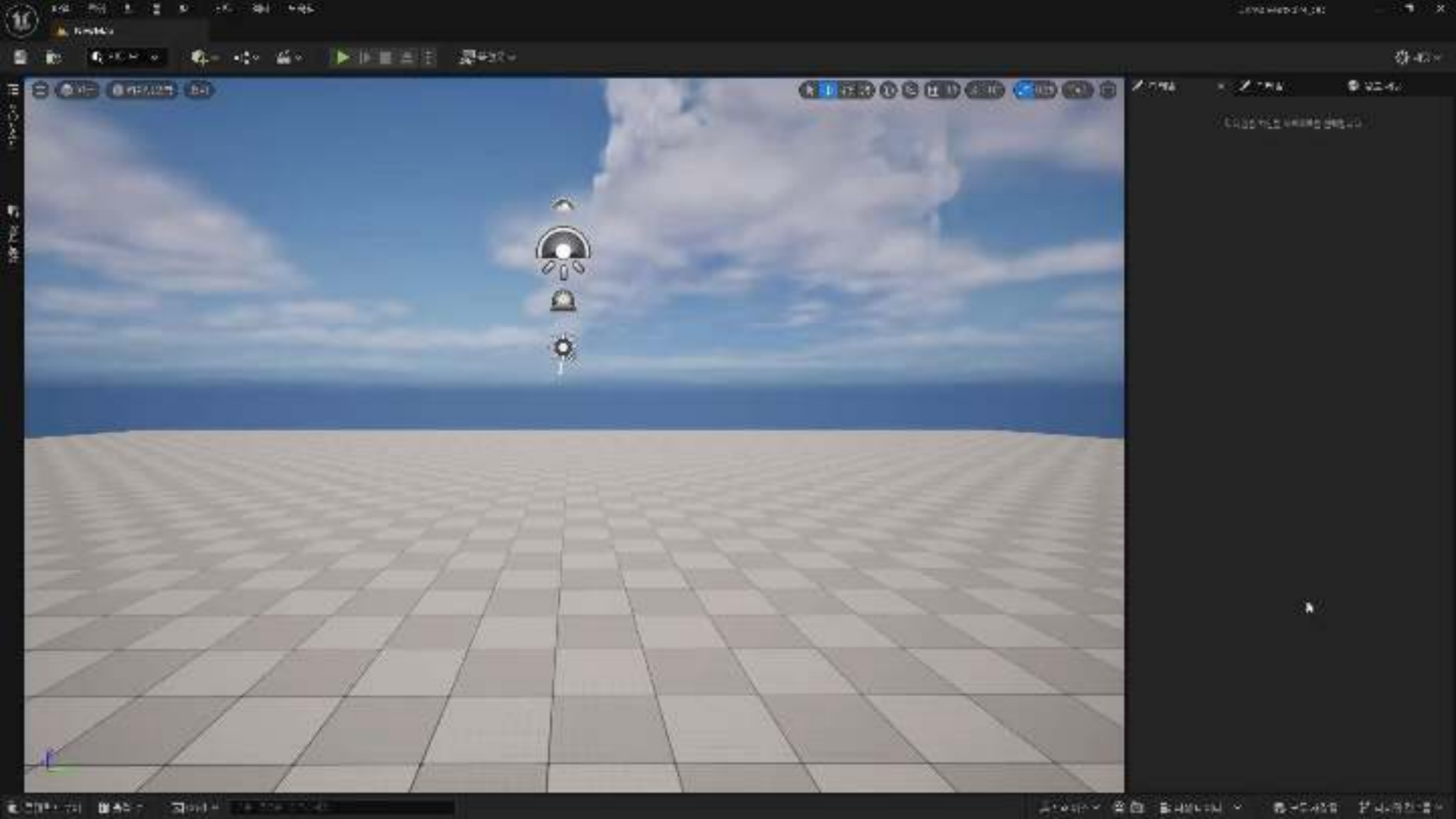
Add-ons



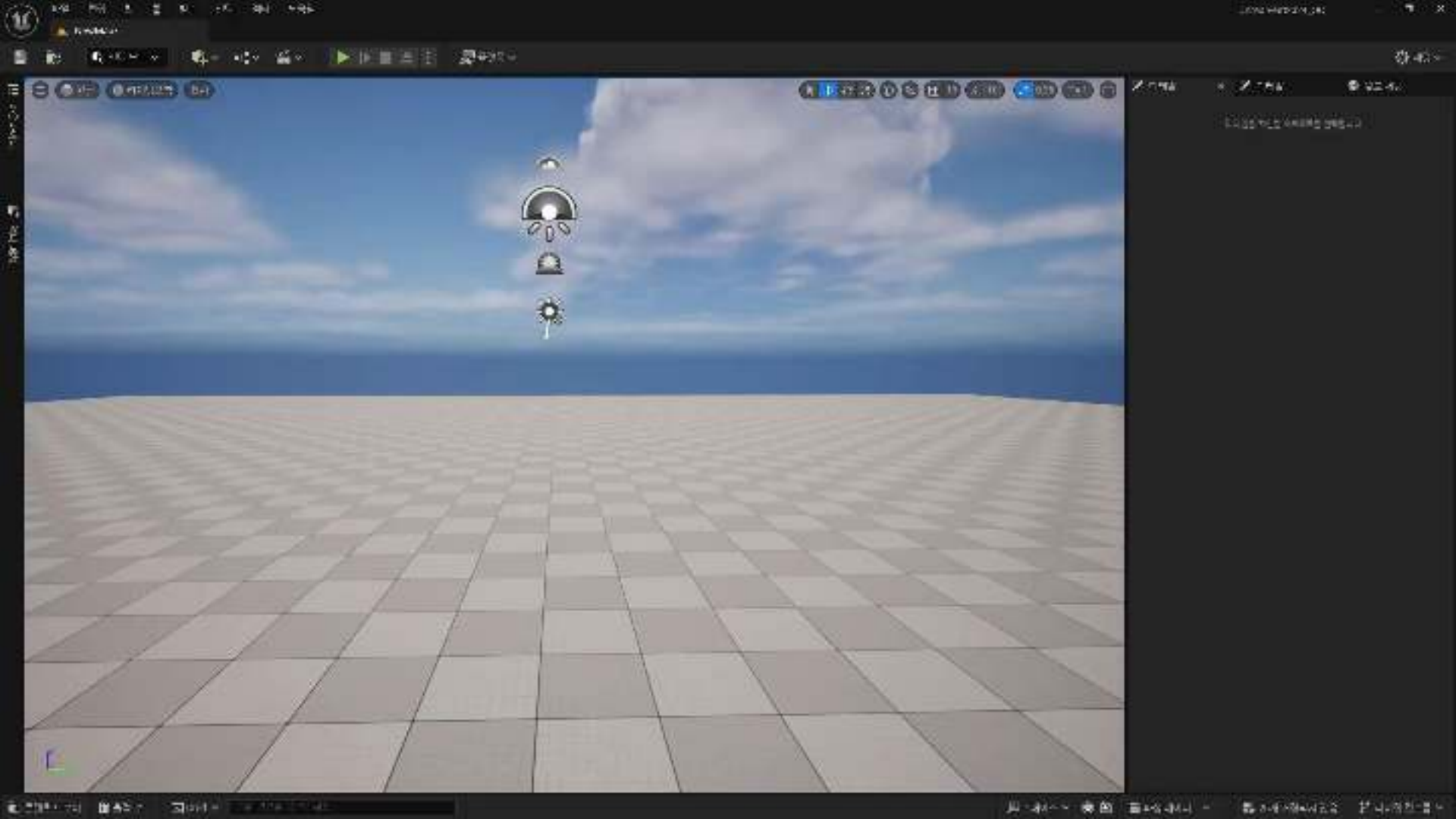
Mixamo Converter

- **Transfer Rotation**
골반 본의 회전 값을 루트본에 적용
- **Use X / Y / Z**
골반 본의 이동 값을 루트본에 적용
- **Use Unreal Engine bone names**
본의 이름을 언리얼 엔진 마네킨과 동일하게 변경
- **Input / Output Path**
변환 할 파일이 들어있는 폴더 / 변환 된 파일이 저장될 폴더
- **Batch Convert**
변환 실행









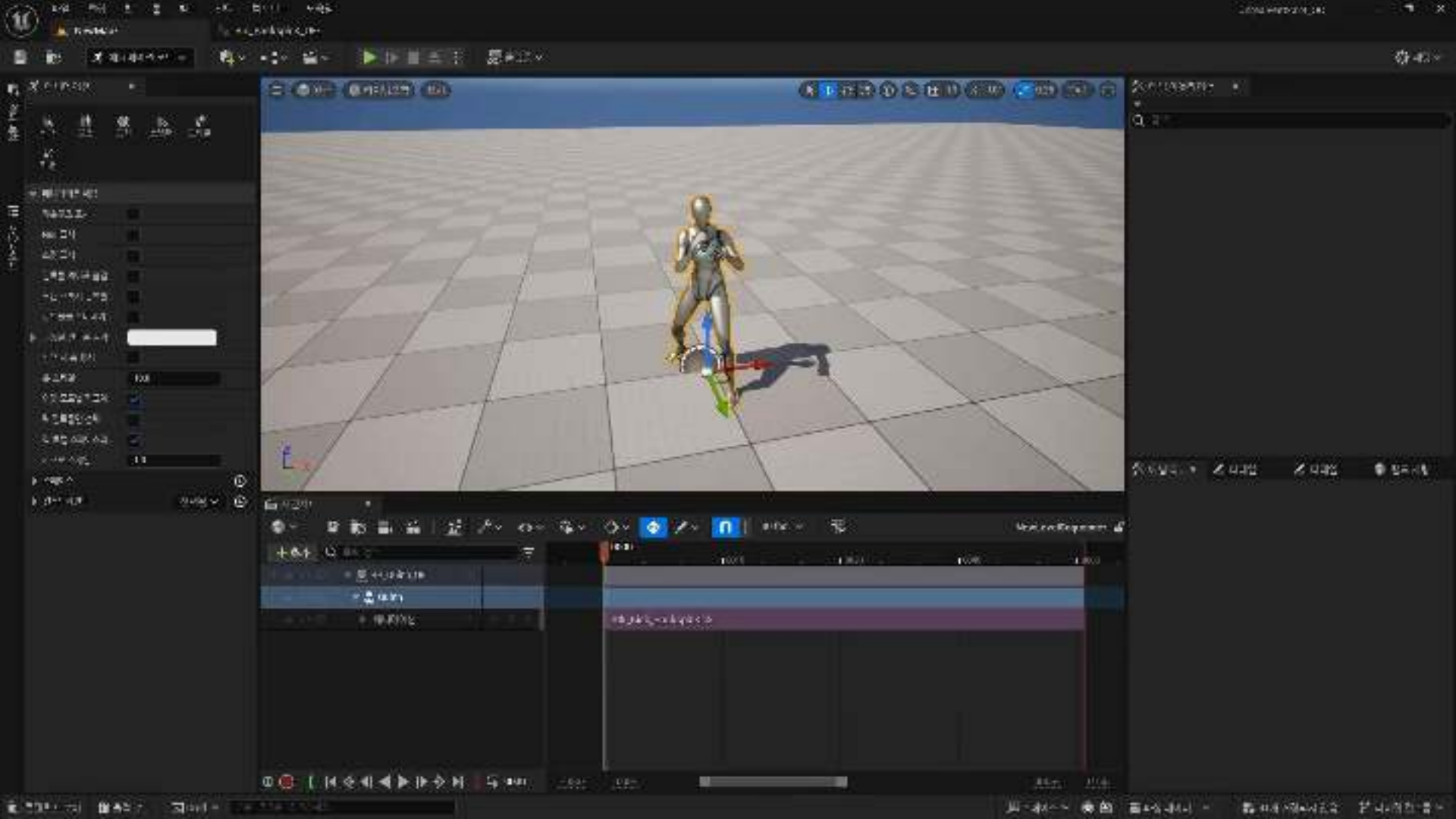


리얼타임 리타기팅

여러 캐릭터에 사용될
공용 애니메이션 작업 효율 높이기



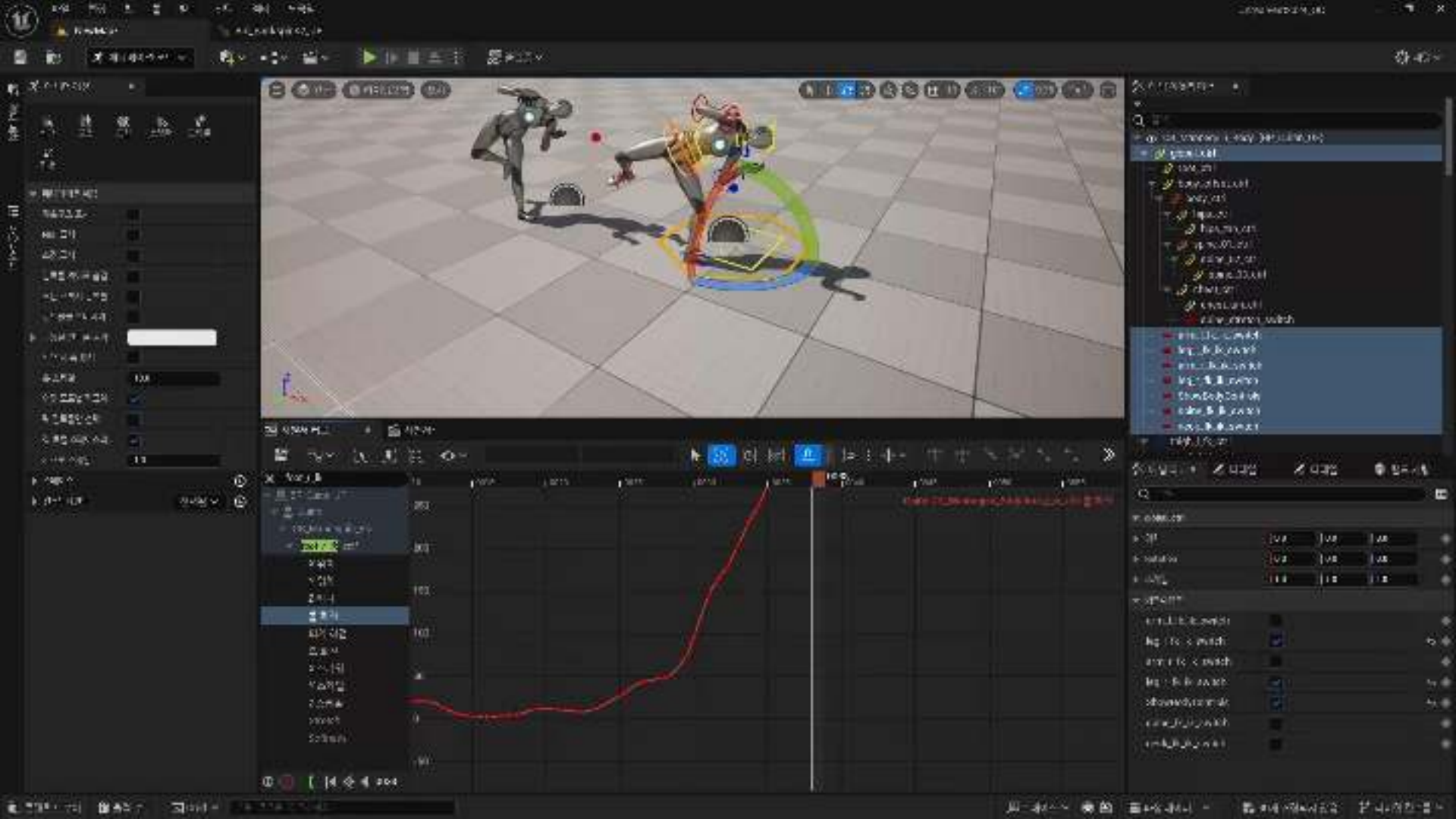




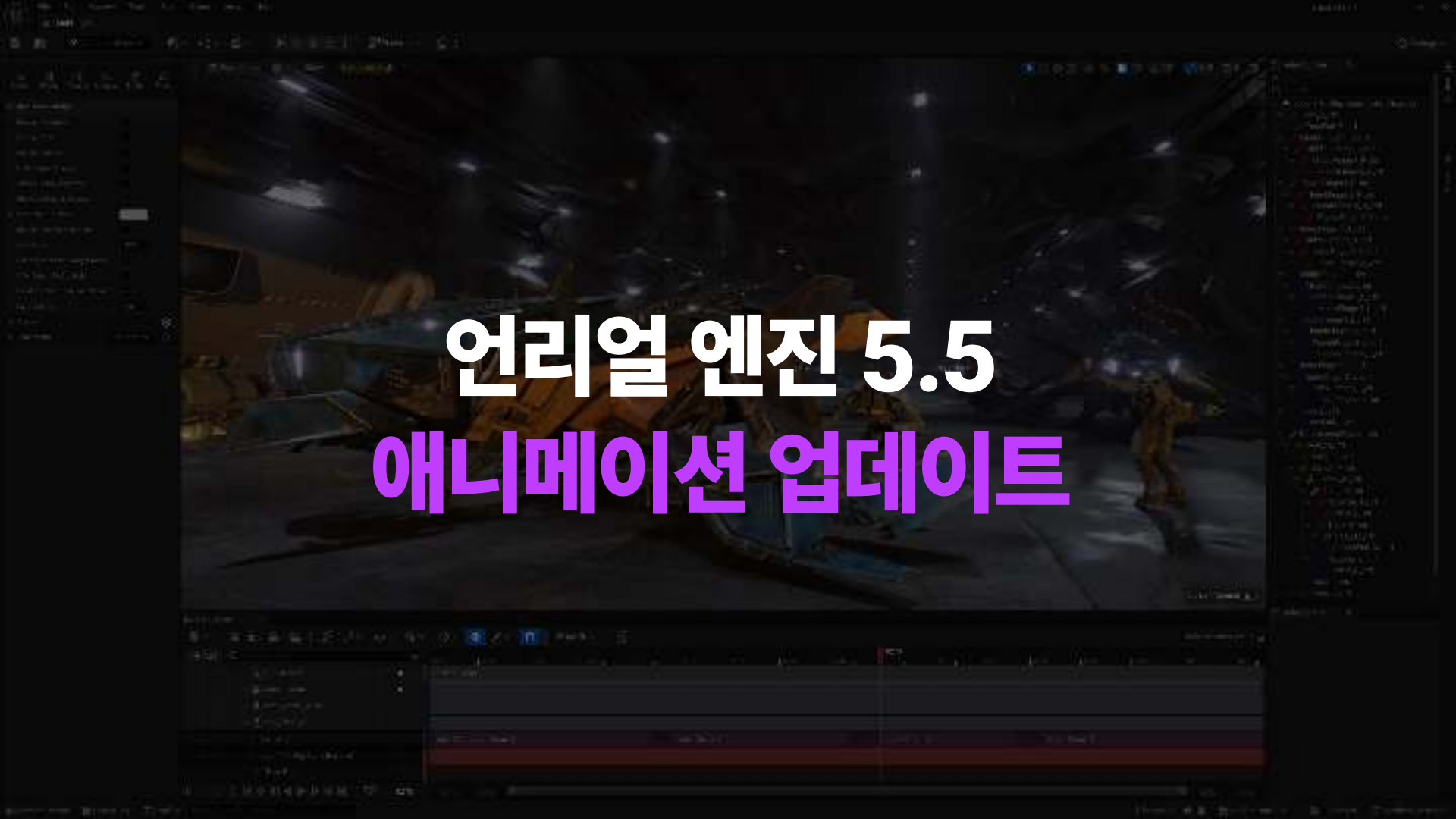










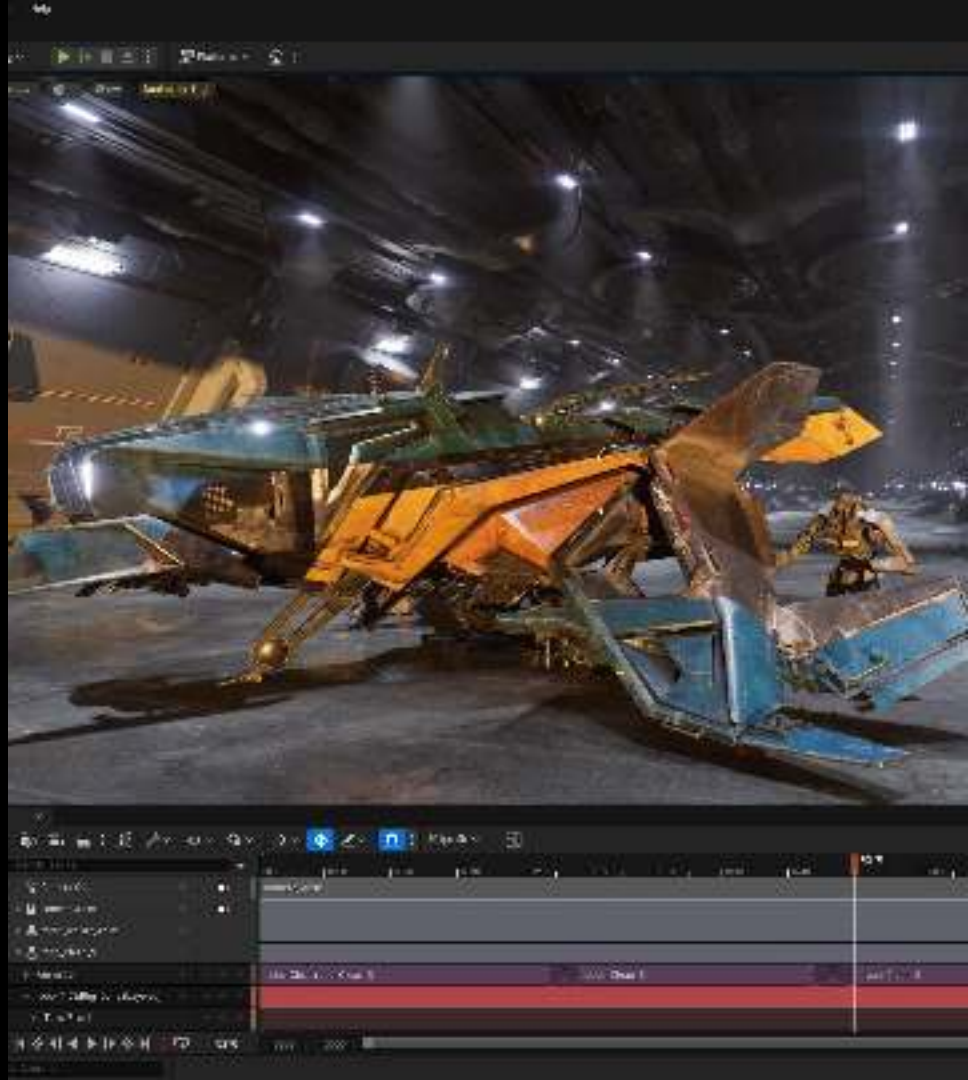
The image shows the Unreal Engine 5.5 development environment. The central viewport displays a dark, industrial scene with a character in a yellow suit. The interface includes a left-hand panel with various tool settings, a top toolbar, and a right-hand panel with a detailed property editor. The overall aesthetic is dark and technical, typical of a game engine's interface.

언리얼 엔진 5.5 애니메이션 업데이트



모듈형 컨트롤 릭

- 안정적인 사용이 가능하도록 안전성과 성능 개선
- 다양한 컨트롤 릭 모듈을 기본 제공하여 누구나 쉽게 설정하고 사용할 수 있도록 지원



디포머 그래프

- 복잡한 설정 없이 시퀀서에서 바로 사용 가능하도록 개선
- 강력하고 다양한 디포머를 다수 기본 제공하여 누구나 활용할 수 있도록 지원



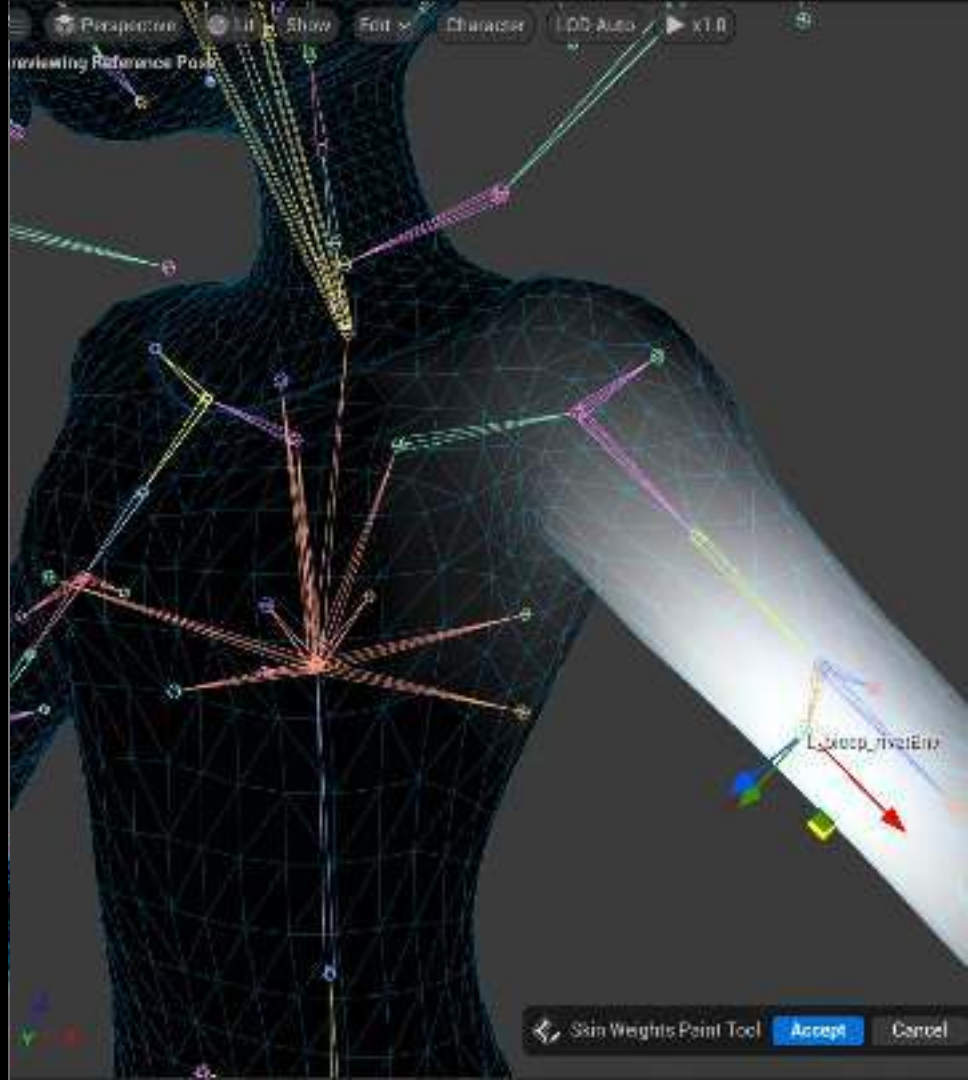
애니메이션 디포머

DCC툴에서나 가능했던 애니메이션 퀄리티의 연출을 언리얼 엔진에서 제공



스켈레탈 에디터

- 본 스키닝 트랜스퍼 (LOD 지원)
- 레이어로 분리된 다중 웨이트 지원
- 장래에는 DCC툴에서 가능한 기능들 모두 지원





감사합니다.