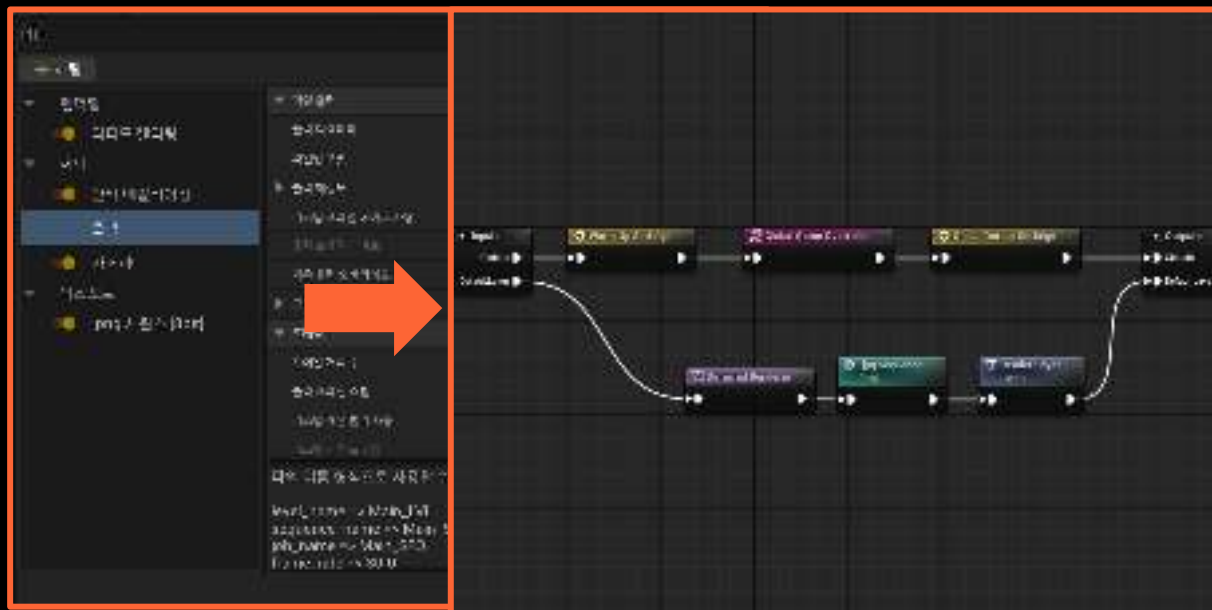


언리얼 엔진 5.5 버추얼 프로덕션



무비 렌더 큐 렌더링 설정



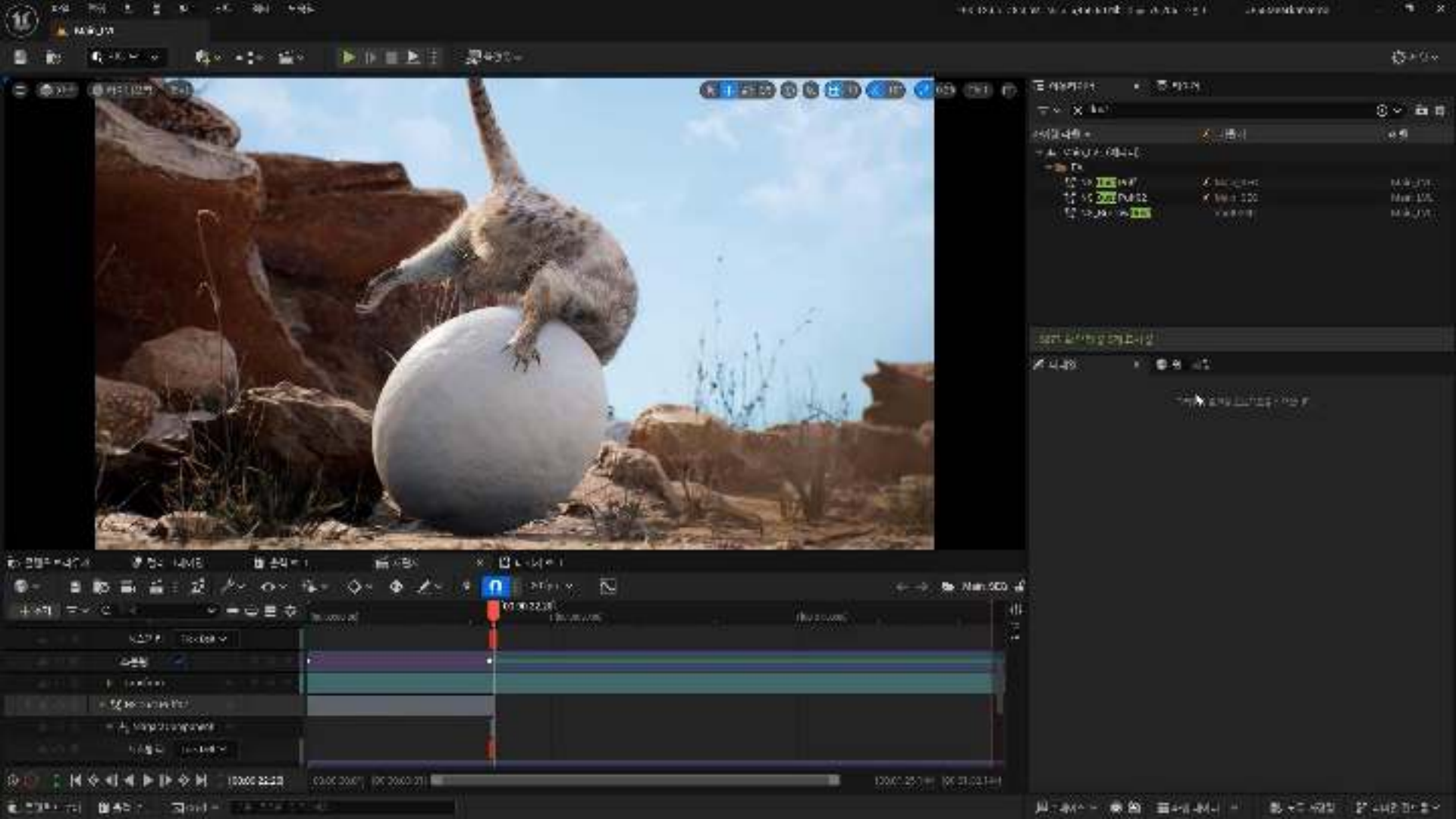
언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

무비 렌더 그래프 (MRG)

그래프 기반 워크플로 향상 및 기존 프리셋과의 호환성 향상

- 컬렉션에서 **스포너블 액터** 사용 가능
- 커스텀 **EXR 메타데이터**
- **Avid DNxHR** 과 **Apple ProRes** 출력
- **오브젝트 ID** 와 **Render All Cameras** 지원
- **콘솔 변수** 오버라이드
- **파이프라인 툴**을 위한 **스크립트 태그**





언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

무비 렌더 그래프 (MRG)

모든 에셋 유형에 대한 렌더 레이어 지원

- 불균질 볼륨 홀드아웃 지원
- 반투명 오브젝트 지원
- 나이아가라 FX 반투명 오브젝트를 통해 지원
- 랜드스케이프 지원
- 스카이 애틀머스피어 스카이 스피어 불필요



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

인카메라 VFX 툴세트 정식 버전

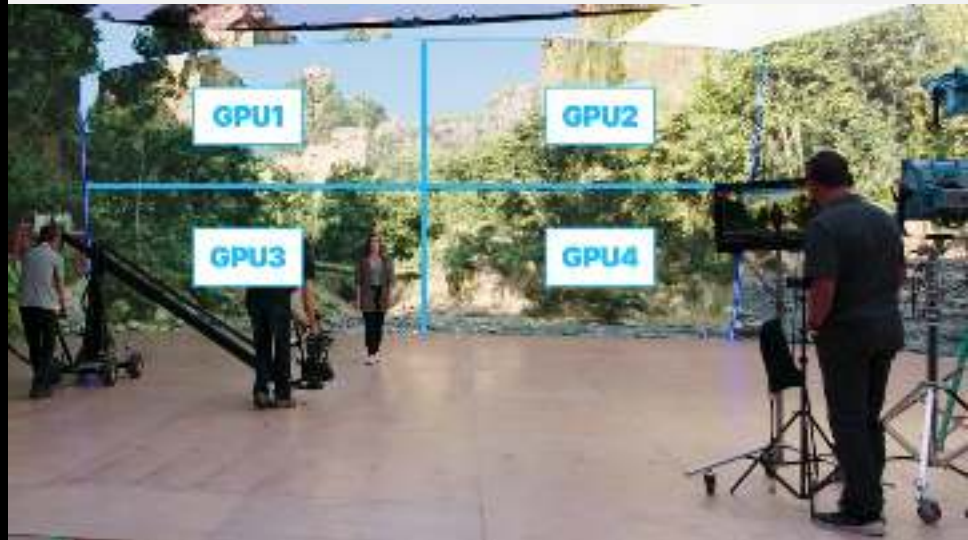
- ICVFX용 SMPTE2110
- 카메라 캘리브레이션 슬버
- 버추얼 스카우팅
- 컬러 그레이딩 패널
- DMX



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

SMPTE2110 정식 버전

- 언리얼 엔진의 코어 SMPTE 2110 지원에 대한 다양한 **안정성 향상**
- 시스템에서 프레임록 손실을 자동으로 감지 및 복구하여 **지속적인 동기화 유지**
- 타임코드 제공자로 **PTP** 사용
- 2110 미디어 소스에 대한 **OpenColorIO** 지원



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

버추얼 스카우팅

- UE 5.5에서 버추얼 스카우팅 정식 버전으로 제공
- 커스텀 가능한 BP 트랜스폼 기즈모
- VR 콘텐츠 브라우저 및 에셋 배치



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

버추얼 카메라

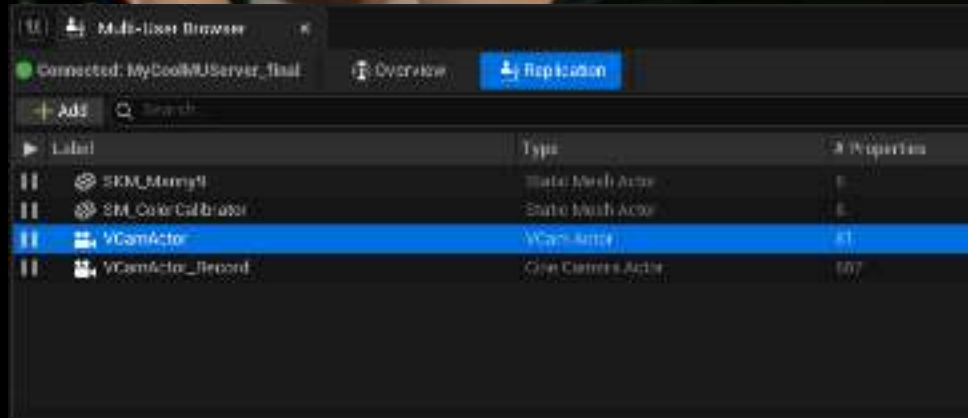
- 사진 및 북마크 브라우저
- 테이크 캐러셀
- 포스트 스무딩
- 컴포트 톨트



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

멀티 유저 리플리케이션

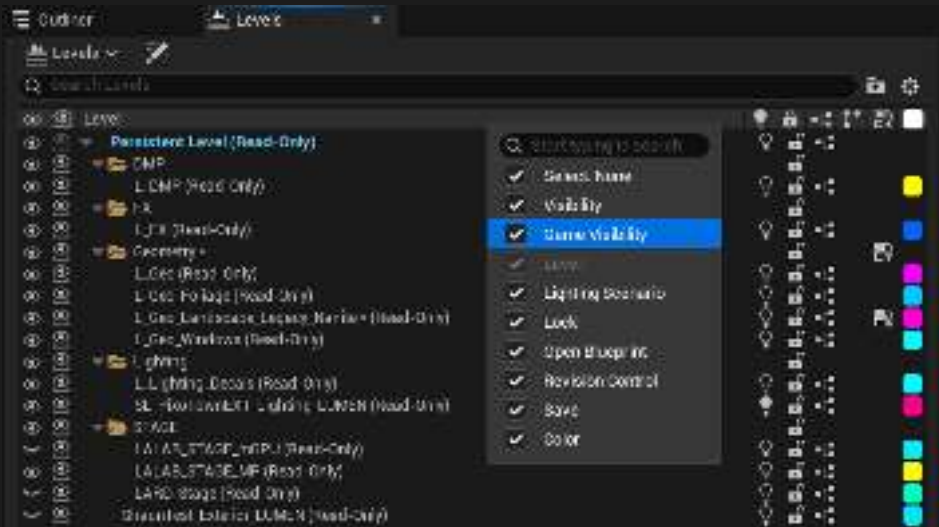
- 멀티 유저 브라우저에 새롭고 간소화된 **리플리케이션 탭** 추가
- 리플리케이션 설정을 복원할 수 있도록 **프리셋** 저장 및 로드 기능 제공
- **인사이트** 지원



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

레벨 비저빌리티 제어

- 레벨 패널에 비저빌리티 컬럼이 추가
- 서브 레벨의 가시성을 실시간으로 토글 가능

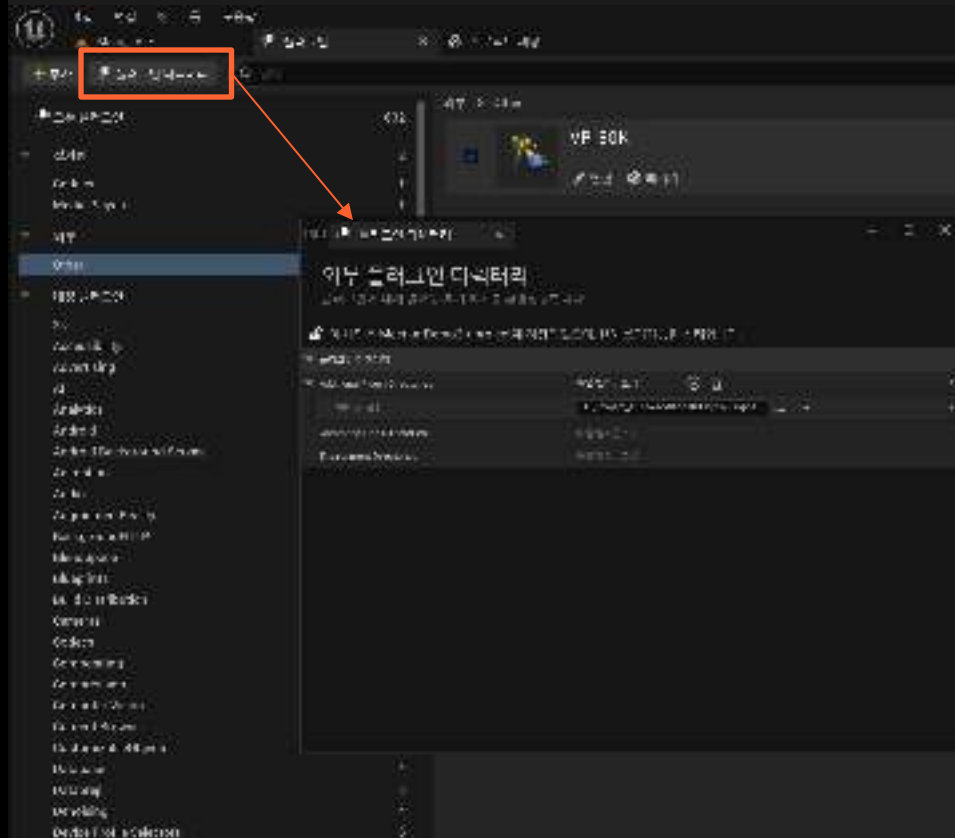


언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

외부 플러그인 디렉터리

- 자주 사용하는 콘텐츠를 플러그인으로 관리
- 엔진 및 프로젝트 외부 폴더 지정 가능
- .uproject에 직접 추가하거나, 플러그인 창에서 관리

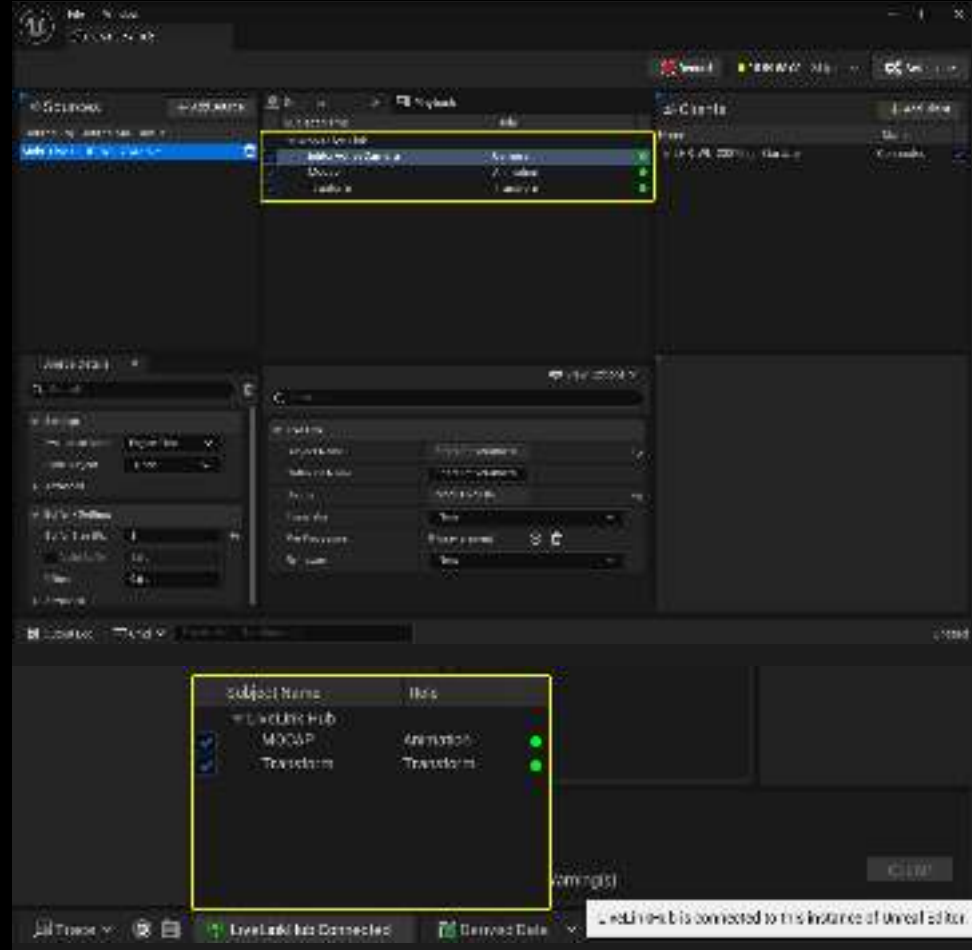
```
205         },  
206     ],  
207     "AdditionalPluginDirectories": [  
208         "../UE55_Additional/Plugins"  
209     ]  
210 }
```



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

라이브 링크 허브

- 서드파티 플러그인
- 데이터 리타이밍
- 타임코드 지원
- 버추얼 서버젝트
- 스켈레탈 어태치먼트
- 녹화



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

퍼포먼스 캡처를 위한 타임코드 향상

- 애니메이션 에셋 에디터에 타임코드 표시
- Media 타임코드를 시퀀서에서 지원
- 라이브 링크 서브젝트 테이크 레코딩에 타임코드 트랙 추가
- 시퀀서 타임코드를 뷰포트에서 확인 가능



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

컬러 그레이딩 패널

- 포스트 프로세스
- 시네 카메라
- nDisplay
- 색 보정 영역



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

미디어 IO 홀드아웃 컴포짓

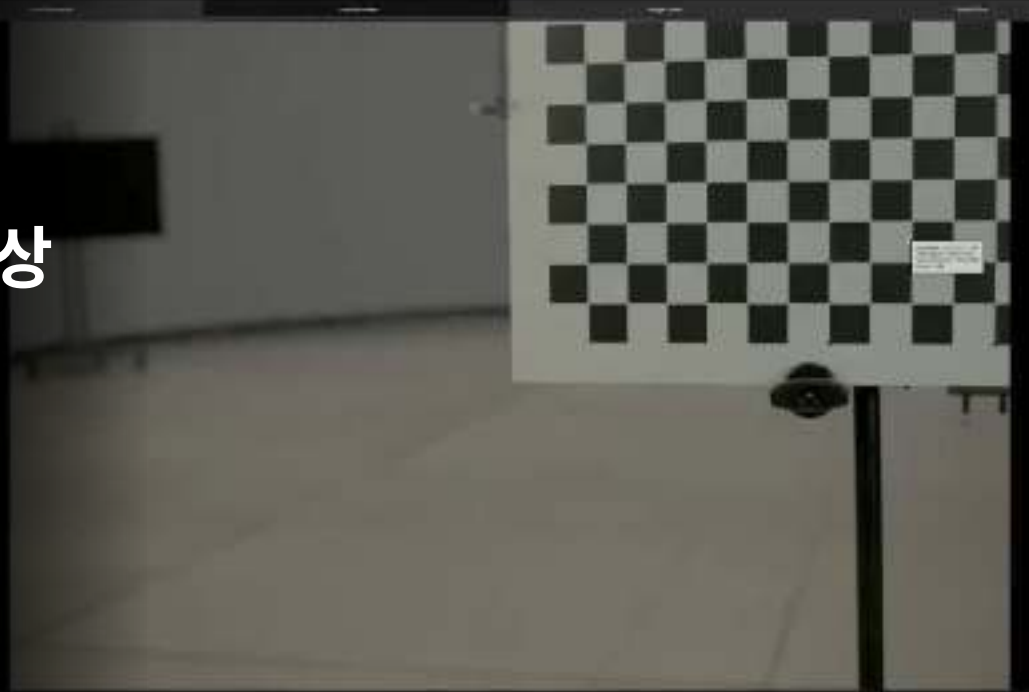
- 언릿 머티리얼 전용
- 비디오/미디어 플레이트의 TSR 및 톤 커브 우회
- 반투명 오브젝트가 있는 경우도 정상 작동



언리얼 엔진 5.5 - 버추얼 프로덕션

카메라 캘리브레이션 정확도 향상

- 렌즈 및 카메라 파라미터 추정 정확도가 대폭 향상
- 렌즈 디스토션과 노달 오프셋 동시 조절
- TSR을 사용하여 렌즈 디스토션 적용



언리얼 엔진 5.5

모션 디자인

- 2D 모션 그래픽 제작용 전문 툴
- 3D 셰이프
- 클로너
- 이펙터
- 모디파이어
- 애니메이터



언리얼 엔진 5.5 - 모션 디자인

클로너 및 이펙터 콜리전

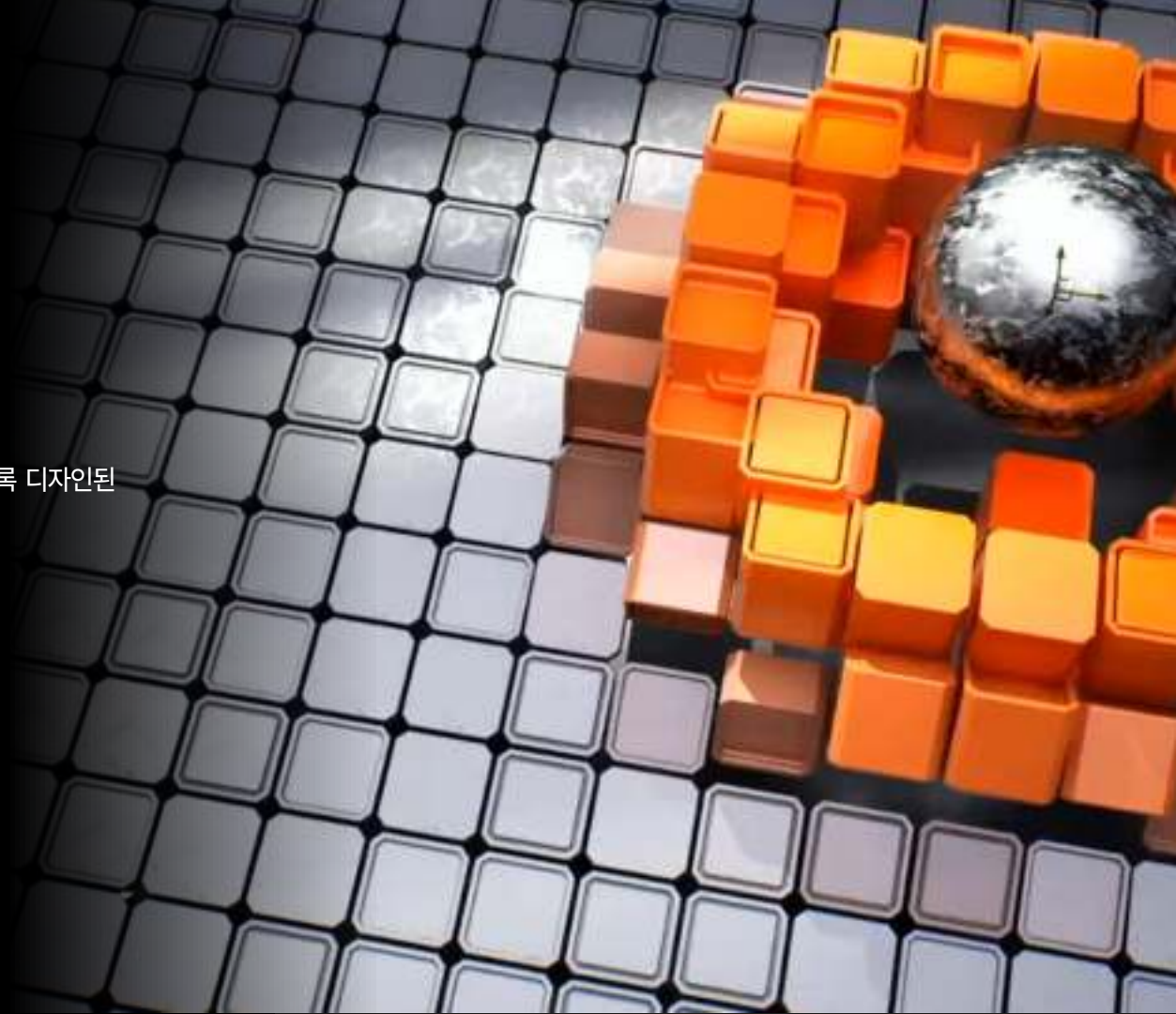
- 파티클 및 메시 콜리전
- 복잡한 프로시저럴 이펙트와 다이내믹 인터랙션 지원



언리얼 엔진 5.5 - 모션 디자인

밀어내기 이펙터

- 클로너를 이펙터의 중심점으로부터 밀어내도록 디자인된 강력한 툴
- 동시에 색상 조절 가능



언리얼 엔진 5.5 - 모션 디자인

머티리얼 디자이너 PBR 워크플로

- 완벽한 PBR 워크플로우 지원
- 복잡한 머티리얼을 손쉽게 제작



UE 5.5 출시 노트를 확인하세요



5.5

