

5.5



언리얼 엔진 5.5

아트 1



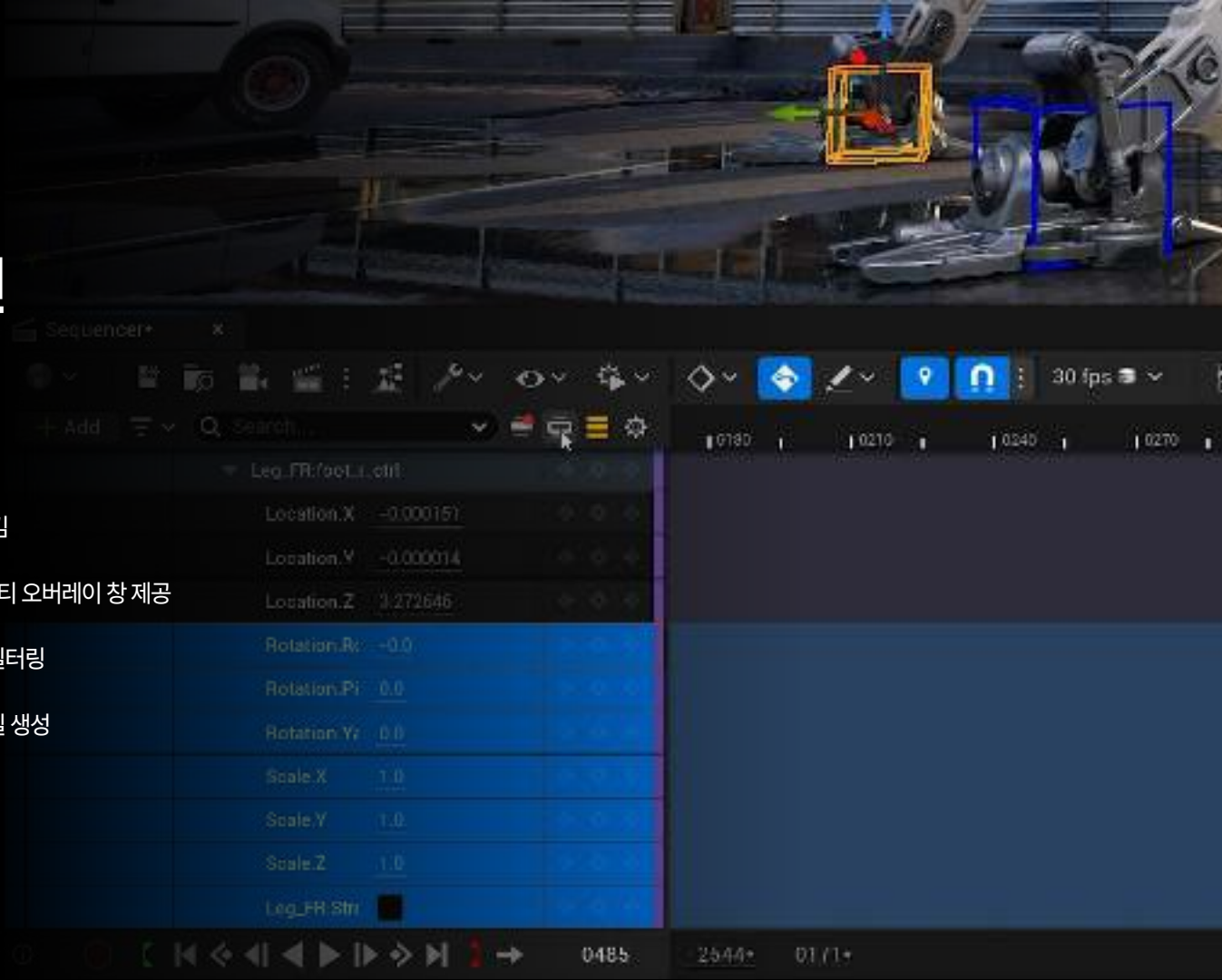
캐릭터 & 애니메이션



언리얼 엔진 5.5 - 캐릭터 & 애니메이션

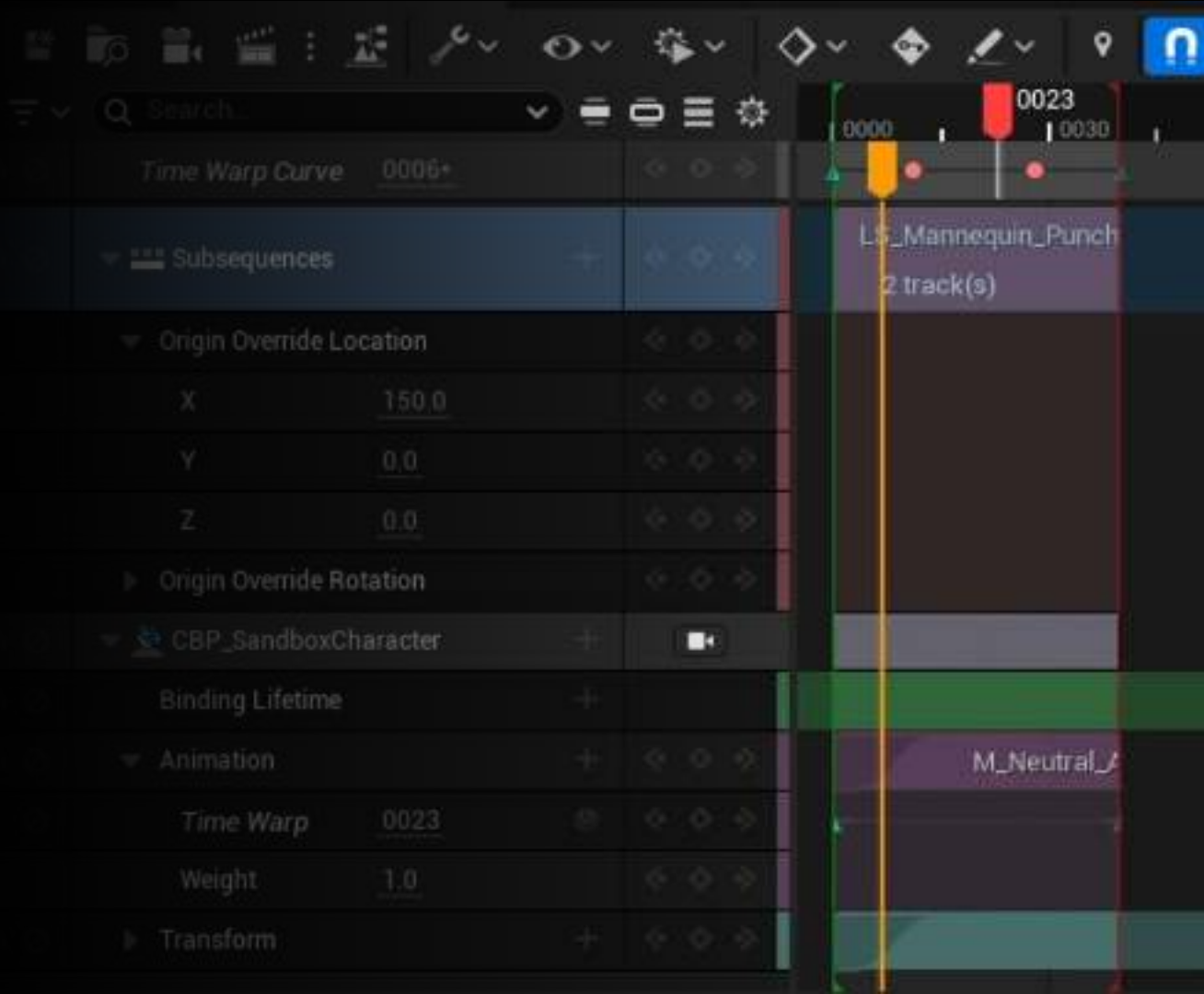
시퀀서 사용성 개선

- 커스터마이징 가능한 필터
- 선택된 바인딩, 트랙 및 채널 단독 표시, 숨김
- 바인딩, 트랙, 섹션, 채널, 키에 대한 프로퍼티 오버레이 창 제공
- 뷰포트에서 선택된 시퀀스 콘텐츠에 대한 필터링
- 녹화된 카메라를 통한 테이크 레코더 썸네일 생성



다이내믹 시퀀서

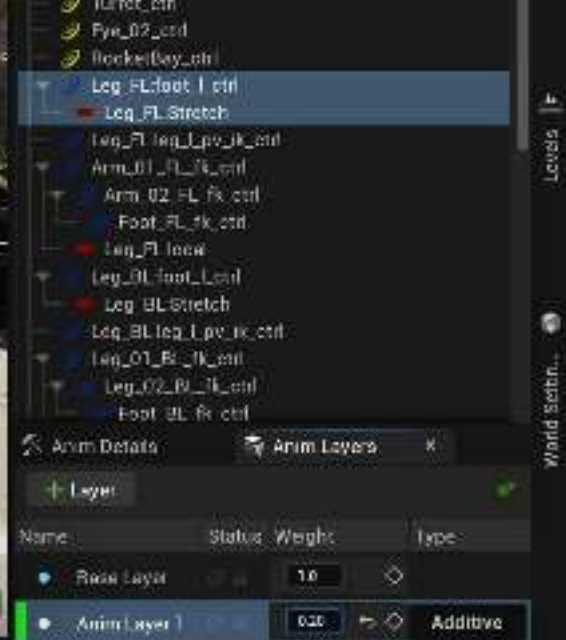
- 리플레이서블: 새로운 바인딩 타입 추가
- 커스텀 바인딩 타입 생성
- 트랙 및 섹션의 활성 상태 조건부 제어
- 타임워프 트랙: 커스텀 커브로 서브 시퀀스 및 스킴레탈 애니메이션의 재생 타이밍을 조절



언리얼 엔진 5.5 - 캐릭터 & 애니메이션

애니메이션 레이어

- 원본 데이터에 영구적인 수정 방지
- 멀티 오브젝트 레이어
- 애디티브 / 오버라이드 지원
- 가중치 애니메이션 적용



언리얼 엔진 5.5 - 캐릭터 & 애니메이션

애니메이션 디포머

- 기본적인 디포머가 포함된 플러그인 제공
- 시퀀서에서 직접 적용 가능
- 디포머 그래프를 통해 커스터마이징 가능







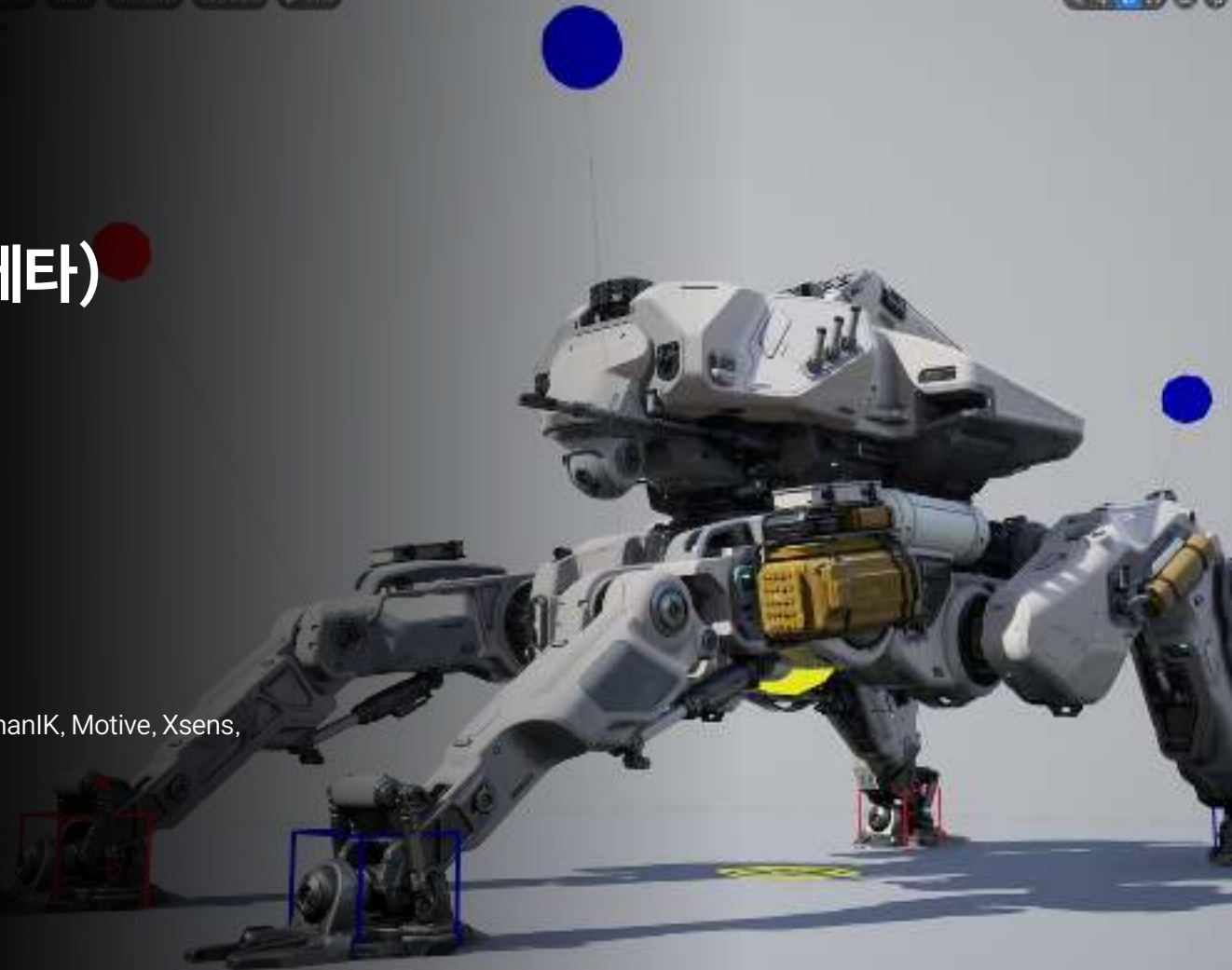




언리얼 엔진 5.5 - 캐릭터 & 애니메이션

모듈형 컨트롤 릭 (베타)

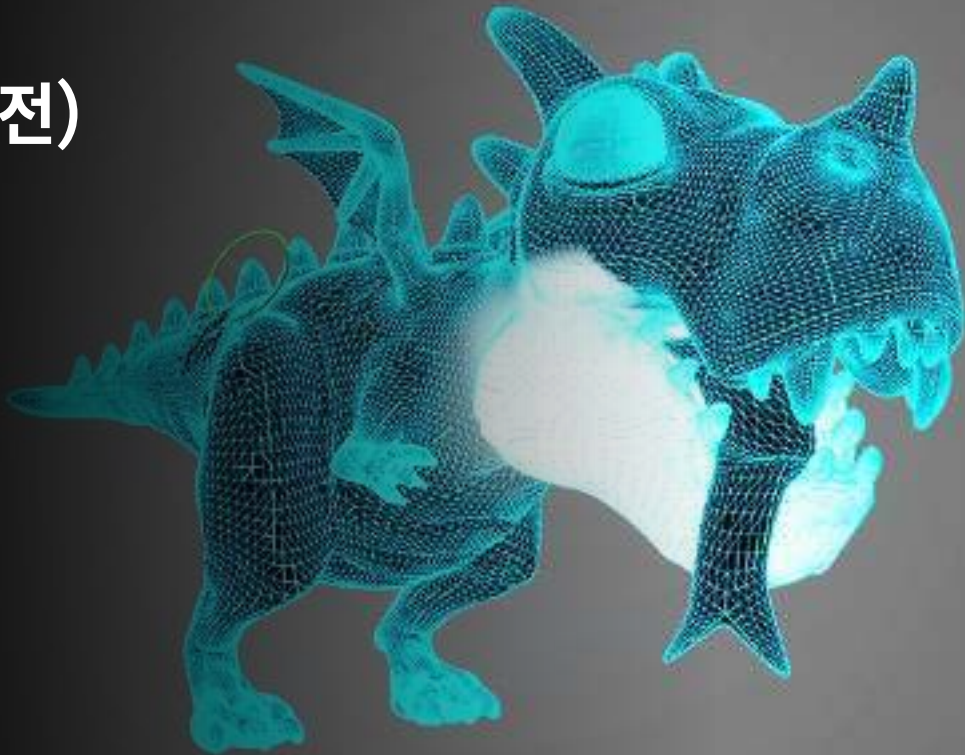
- 모듈 베리언트: 손쉬운 모듈 업데이트 지원
- 뷰포트 오버레이 UX 향상
- 모듈 계층구조 단순화
- 4족 모듈, 비히클 모듈 추가
- 2족 모듈 Vicon, Mixamo, mGear, HumanIK, Motive, Xsens, Advanced Skeleton 지원

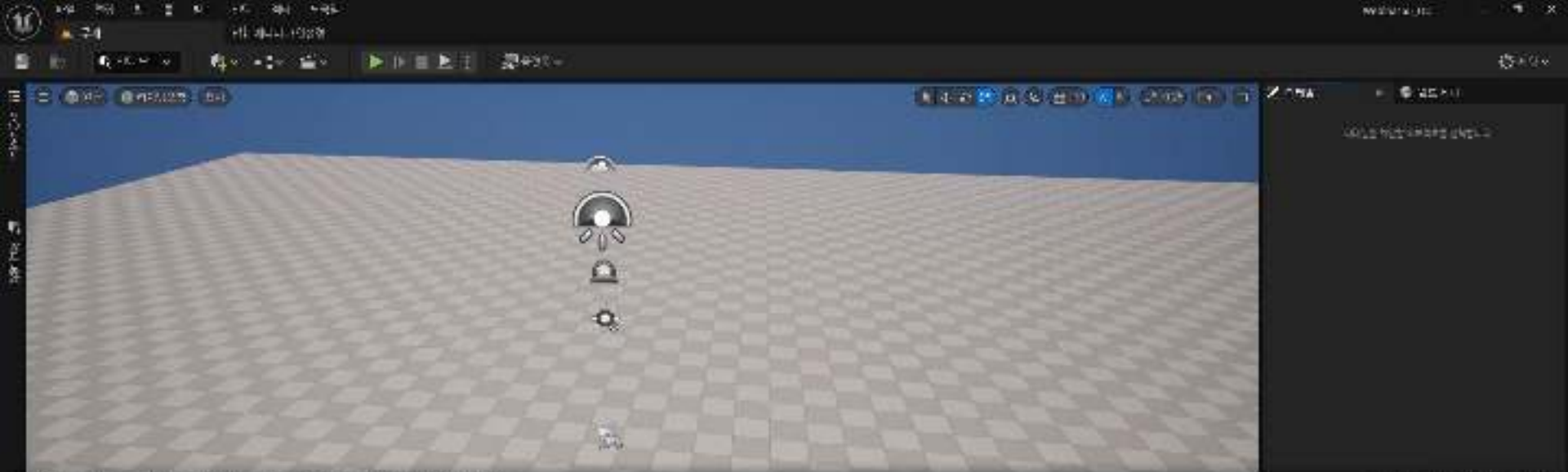


언리얼 엔진 5.5 - 캐릭터 & 애니메이션

스켈레탈 에디터 (정식 버전)

- 뷰포트 UX 개선
- 웨이트 전송 툴 추가
- 선택 툴에서 Grow/Shrink/Flood 기능 지원
- 쿼드 메시 편집 (실험 단계)
- 본 다중 편집





3D Viewport: A perspective view of a white, grid-patterned floor and a blue sky. A vertical stack of four light icons is centered on the floor.

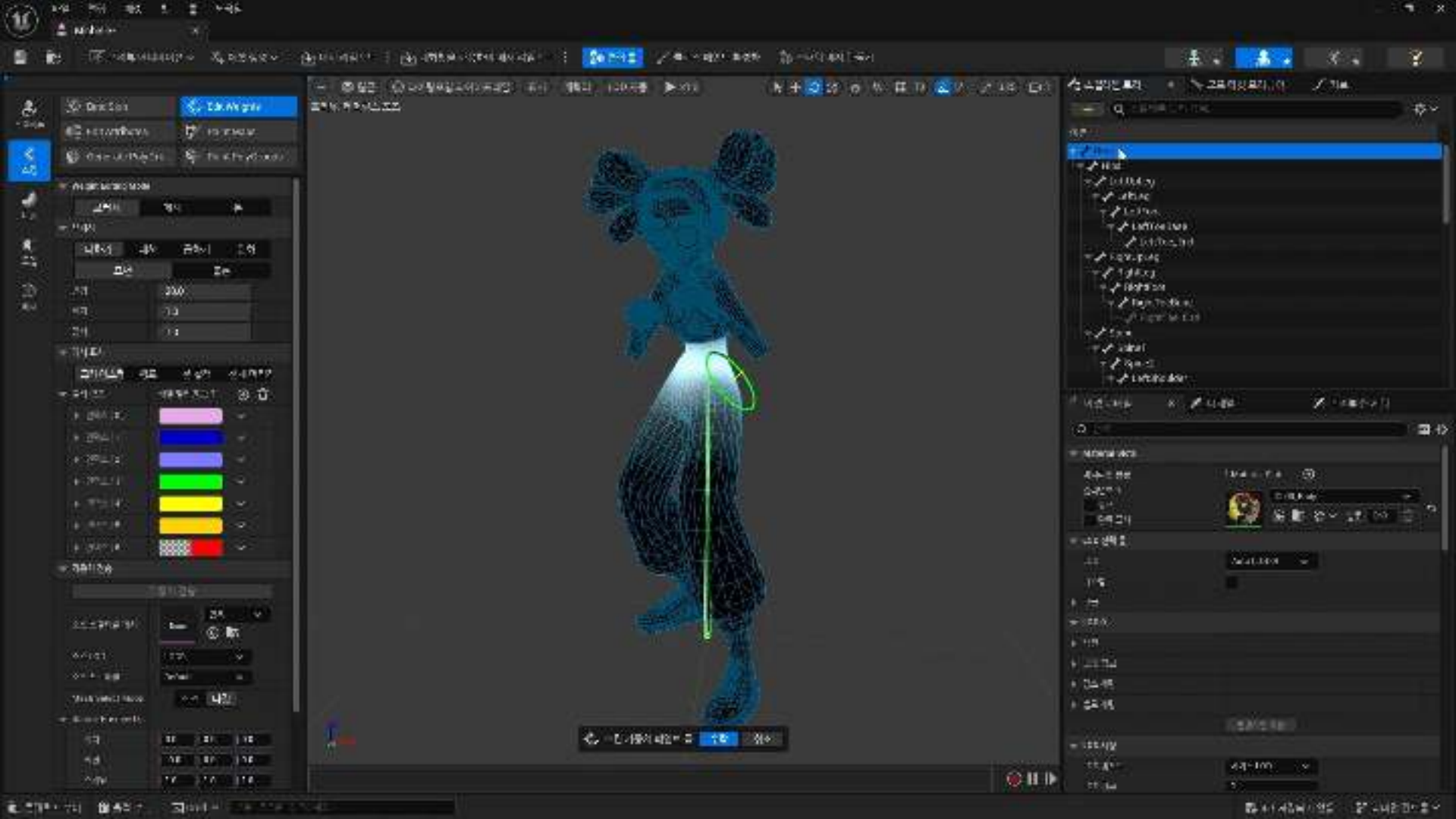
Left Panel: A list of objects and materials. The 'Materials' section is expanded, showing a list of materials with their respective icons and names.

Material Name	Icon
Material.001	[Material Icon]
Material.002	[Material Icon]
Material.003	[Material Icon]
Material.004	[Material Icon]
Material.005	[Material Icon]
Material.006	[Material Icon]
Material.007	[Material Icon]
Material.008	[Material Icon]
Material.009	[Material Icon]
Material.010	[Material Icon]
Material.011	[Material Icon]
Material.012	[Material Icon]
Material.013	[Material Icon]
Material.014	[Material Icon]
Material.015	[Material Icon]
Material.016	[Material Icon]
Material.017	[Material Icon]
Material.018	[Material Icon]
Material.019	[Material Icon]
Material.020	[Material Icon]
Material.021	[Material Icon]
Material.022	[Material Icon]
Material.023	[Material Icon]
Material.024	[Material Icon]
Material.025	[Material Icon]
Material.026	[Material Icon]
Material.027	[Material Icon]
Material.028	[Material Icon]
Material.029	[Material Icon]
Material.030	[Material Icon]
Material.031	[Material Icon]
Material.032	[Material Icon]
Material.033	[Material Icon]
Material.034	[Material Icon]
Material.035	[Material Icon]
Material.036	[Material Icon]
Material.037	[Material Icon]
Material.038	[Material Icon]
Material.039	[Material Icon]
Material.040	[Material Icon]
Material.041	[Material Icon]
Material.042	[Material Icon]
Material.043	[Material Icon]
Material.044	[Material Icon]
Material.045	[Material Icon]
Material.046	[Material Icon]
Material.047	[Material Icon]
Material.048	[Material Icon]
Material.049	[Material Icon]
Material.050	[Material Icon]

Right Panel: A panel with text, likely a Properties panel, showing a dropdown menu and a search field.

Bottom Panel: A panel with text, likely a Console or Command Line panel, showing a message: "이러한 메시지는 무시할 수 있습니다." (This message can be ignored.)

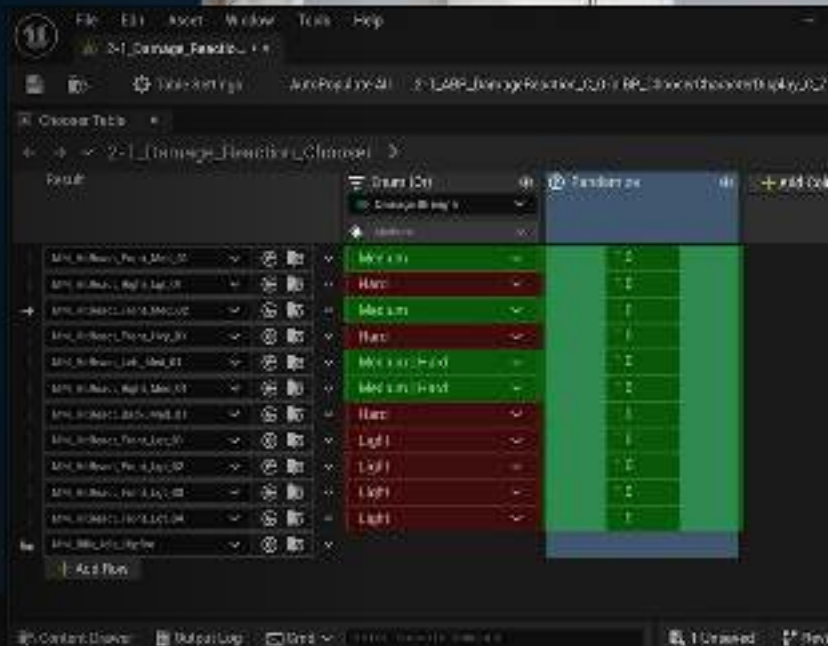




언리얼 엔진 5.5 - 캐릭터 & 애니메이션

선택기(Chooser)

- 런타임에서 상황과 조건에 따른 에셋 선택
- 거의 모든 에셋 타입 지원
- 랜덤 선택부터 데이터베이스 기반 로직까지 지원



언리얼 엔진 5.5 - 캐릭터 & 애니메이션

메타휴먼 애니메이터: 오디오 기반 애니메이션

- 오디오 소스에서 고품질 페이셜 애니메이션 생성
- 입 이외의 얼굴 표정 추론
- 다양한 보이스와 언어 지원
- 완전한 로컬 오프라인 솔루션



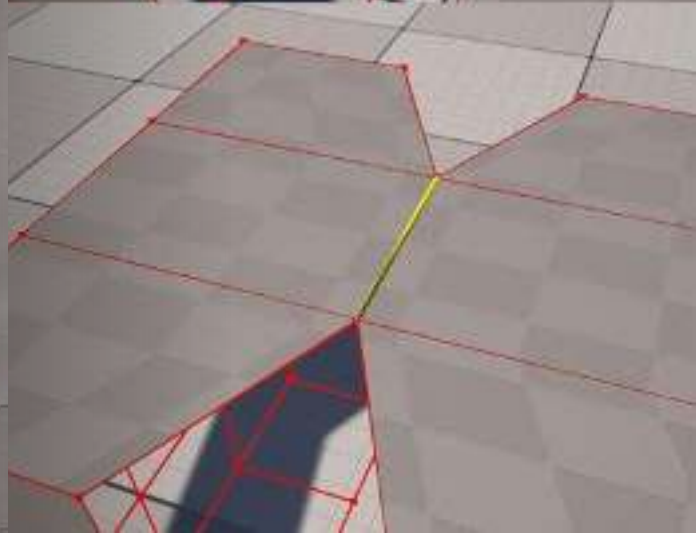
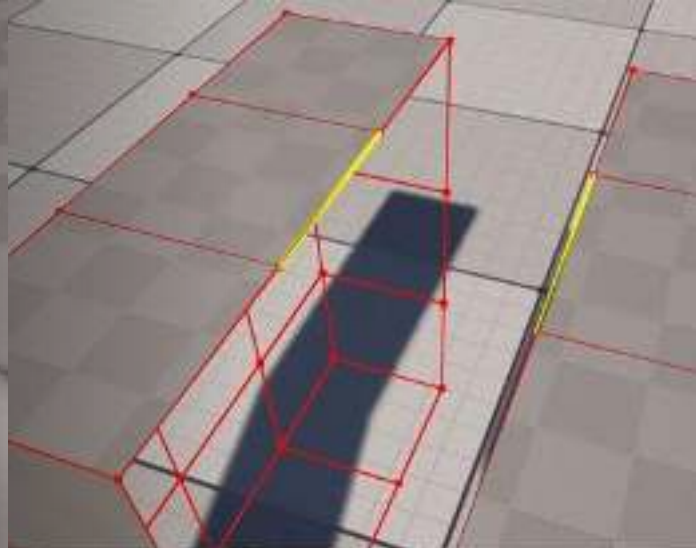
모델링 툴



언리얼 엔진 5.5 - 모델링 툴

모델링 툴 (베타)

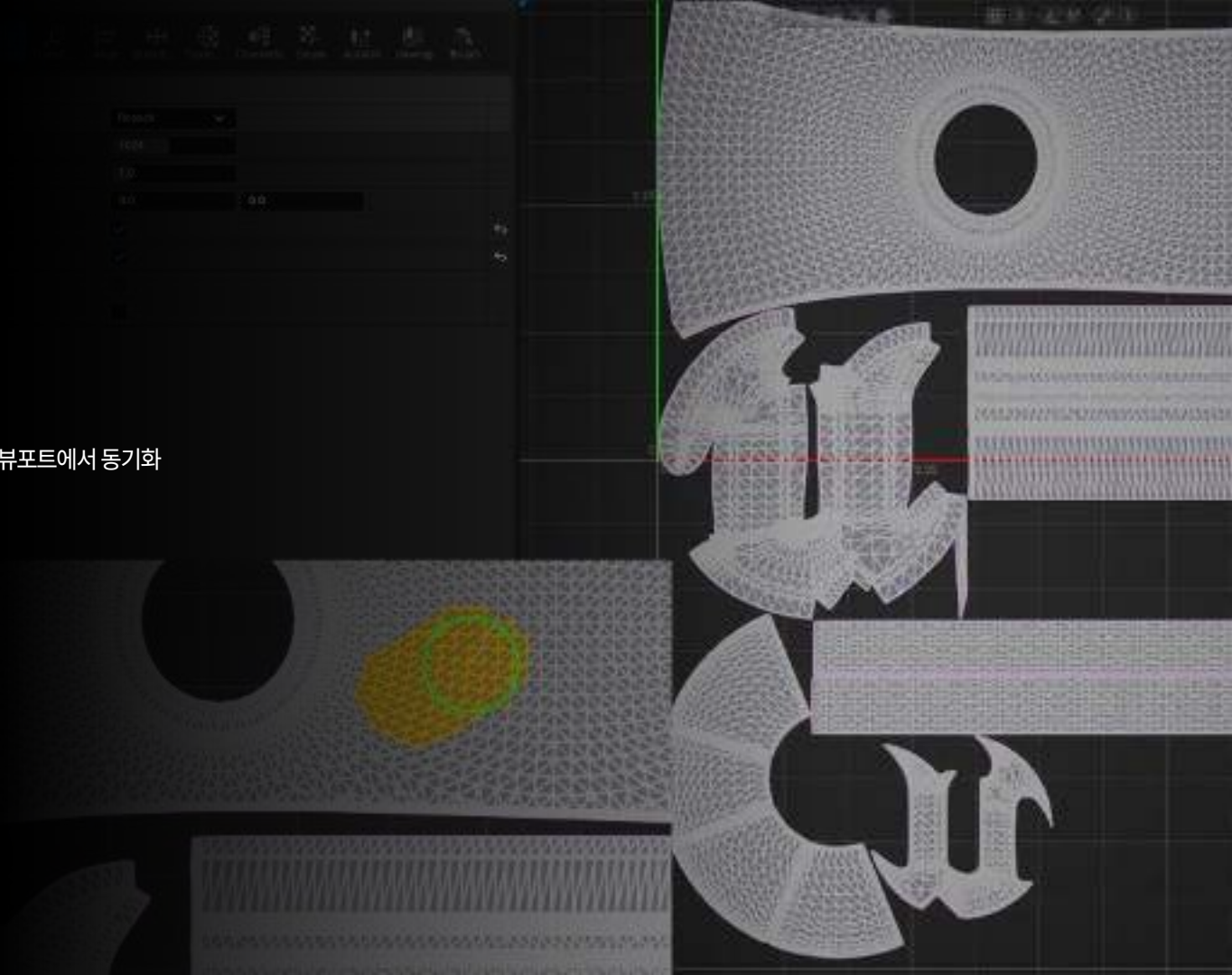
- Weld 툴 및 Collapse 툴의 사용성과 기능 개선
- 프리미티브에서 Transform 및 Align 지원
- Sculpt 툴에서 필압 지원
- 툴 작동 방식에 대한 추가 옵션
- 프리미티브: Capsule 툴 추가
- 셰이프 생성시에 유저 선택에 따라 드로잉 평면 초기화



언리얼 엔진 5.5 - 모델링 툴

UV 툴 (베타)

- 브러시/페인트 UV 선택 툴이 2D 및 3D 뷰포트에서 동기화
- 선택 영역을 기반으로 아일랜드 생성
- Transfer UV 툴
- 새 레이아웃 옵션
- UV 스냅샷 익스포트



언리얼 엔진 5.5 - 모델링 툴

지오메트리 스크립팅



- 다이내믹 메시 컴포넌트에 루멘 적용: 스태틱 드로 패스 및 디스턴스 필드 지원
- 스켈레탈 메시 활용을 위한 다양한 함수와 노드 추가
- 콜리전 오브젝트와 컨벡스 힐 작업에 관한 함수 추가
- 풀링된 임시 다이내믹 메시 요청 및 해제를 위한 매크로 추가

