

에픽 라이브

언리얼 엔진과 마블러스 디자이너를 이용한 캐릭터 클로스 애니메이션

임종우

CooT imageworks

목차

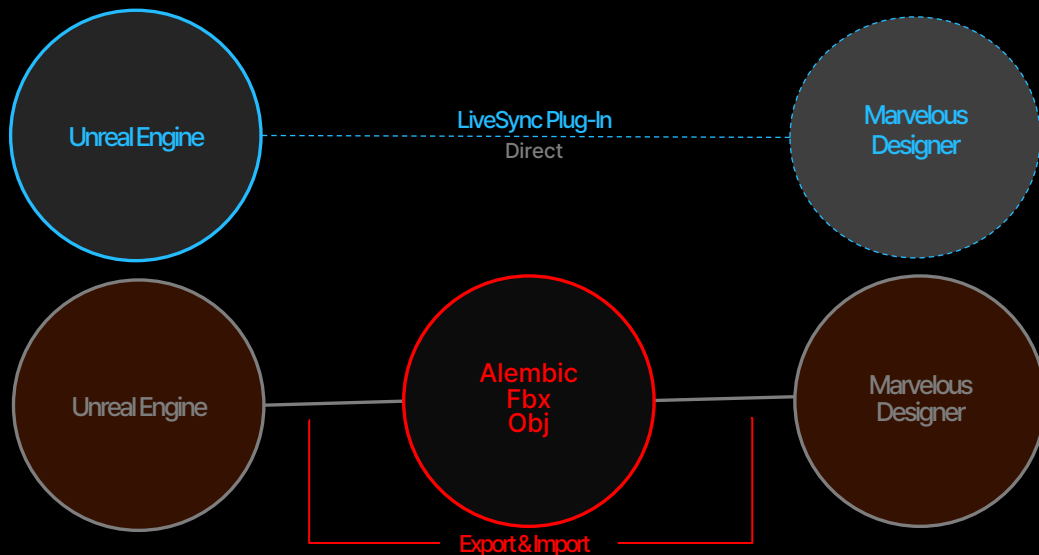
- 1 Advantage & Work Process
- 2 간단한 의상 만들기
- 3 LiveSync 플러그인을 이용한 작업 과정
- 4 TIP & 마무리

Unreal Engine & MD LiveSync Advantage?

언리얼 엔진 - 마블러스 디자이너 작업 간의
Alembic, FBX, OBJ 파일 등의 익스포트 및 임포트
간소화 혹은 생략을 통해 효율적인 작업 가능

알렘빅 파일 익스포트 시 생기는 각종 머티리얼 등의 파일 관리 용이

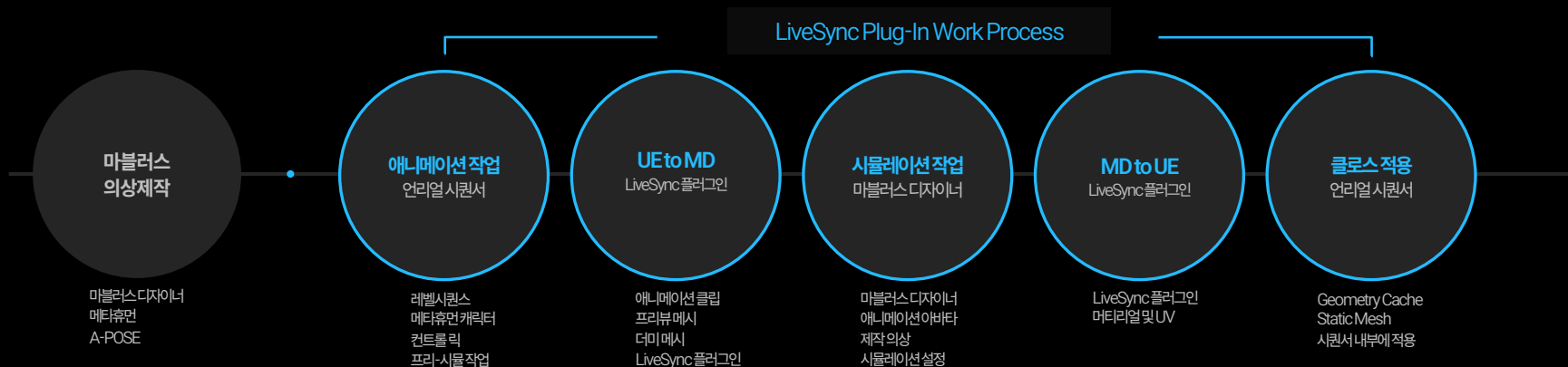
LiveSync 플러그인과 기존 프로세스 비교



Unreal Engine & MD LiveSync Work Process

MD LiveSync 플러그인 사용으로 언리얼 엔진 - 마블러스 디자이너 작업 시

데이터 전송 간편화



감사합니다.

