



데모 비디오 씬 재현 매뉴얼

UE4 Character Cel Shading Pack

July 28, 2016

JIFFYCREW

1. 데모 비디오	2
2. 데모 씬 재현 방법	3
a. Mixamo Animation Pack 추가	3
b. 모델 변경	3
c. 머터리얼 인스턴스의 텍스처 변경	3
d. 머터리얼 적용	3
e. 완성	3
3. 캐릭터 모델 및 인스턴스 세팅	4
Vampire	4
Vanguard	5
Jill	6
Kachujin	7
Maw	8

1. 데모 비디오



Figure 1.Character Cel Shading Pack 데모 비디오의 장면

‘Character Cel Shading Pack’의 데모 비디오는 Mixamo에서 무료로 제공하는 (출시일 기준, 2016년 7월) Mixamo Animation Pack의 캐릭터 모델과 ‘Character Cel Shading Pack’의 Cartoon Character Material을 사용하여 제작되었습니다. ‘Character Cel Shading Pack’에 데모 비디오 씬을 그대로 포함시키는 것이 최선이겠지만, Mixamo 캐릭터 모델 재배포 권한이 없기 때문에 데모 비디오를 재현하기 위한 씬의 캐릭터들을 포함시킬 수 없었습니다. Jiffycrew는 Character Cel Shading Pack을 구매한 고객들이 데모 비디오 씬을 똑같이 재현하기를 원할 것으로 생각하며, 그러한 고객들을 위해 이 매뉴얼을 작성하였습니다.

매뉴얼과 더불어, 팩에는 데모비디오를 재현하기 위한 맵 (CelShading_Mixamo_Analytic, CelShading_Mixamo_1DTex) 이 포함되어 있으며, 캐릭터 모델과 머터리얼의 텍스처를 제외한 모든 구성을 데모 씬과 동일하게 남겨두었습니다. 누구나 이 맵으로부터 시작하여, 매뉴얼을 따라 쉽게 데모 씬을 재현할 수 있습니다. (테스트에서는 팩에 대해서 모르는 중급 아티스트가 15분 안에 데모 씬을 재현할 수 있었습니다.)

일단 데모비디오에 해당하는 맵 (CelShading_Mixamo_Analytic 혹은 CelShading_Mixamo_1DTex)을 로딩하였으면, 아래 순서를 따라 데모 비디오 씬을 재현할 수 있습니다.



2. 데모 씬 재현 방법

a. Mixamo Animation Pack 추가

UE4 마켓 플레이스에서 Mixamo Animation Pack (<https://www.unrealengine.com/marketplace/mixamo-animation-pack>)을 다운로드합니다. 그리고 'Character Cel Shading Pack'이 포함되어 있는 UE4 프로젝트에 Mixamo Pack을 추가합니다.

b. 모델 변경

팩에 포함된 Mixamo 예제 맵에는 UE4의 기본 Mannequin 모델이 배치되어 있습니다. 데모 씬 구성을 위해 Mannequin 모델을 Mixamo 캐릭터 모델로 변경합니다. 아래 두 가지 방법을 통해 모델을 변경할 수 있습니다.

- 1) Mixamo 폴더에 있는 캐릭터를 추가하고, 캐릭터의 위치와 방향을 기본 캐릭터의 것으로 변경합니다. 이 경우, 캐릭터의 Line drawing을 활성화 하기 위해 RenderCustomDepth 옵션을 별도로 켜줘야 합니다.
- 2) 각 기본 캐릭터를 선택하고 skeletal mesh와 animation을 Mixamo 캐릭터의 것으로 변경합니다.

c. 머터리얼 인스턴스의 텍스처 변경

Mixamo 캐릭터의 이름이 들어간 머터리얼 인스턴스에는 데모 비디오 제작 시 사용한 파라미터 값들이 텍스처를 제외하고 모두 그대로 적용되어 있습니다. 아래 페이지에 있는 이미지를 참고하여, 각 인스턴스에 올바른 텍스처를 적용합니다.

d. 머터리얼 적용

머터리얼 인스턴스의 텍스처를 변경한 후, 인스턴스를 캐릭터에 적용시킵니다.

e. 완성

위 과정을 거치면 데모 비디오와 동일한 씬이 만들어집니다.

3. 캐릭터 모델 및 인스턴스 세팅

아래 사진에 표시되어 있는 빨간 사각형 부분을 참고하여 Mixamo 에셋과 세팅 값을 변경해주시기 바랍니다.

Vampire

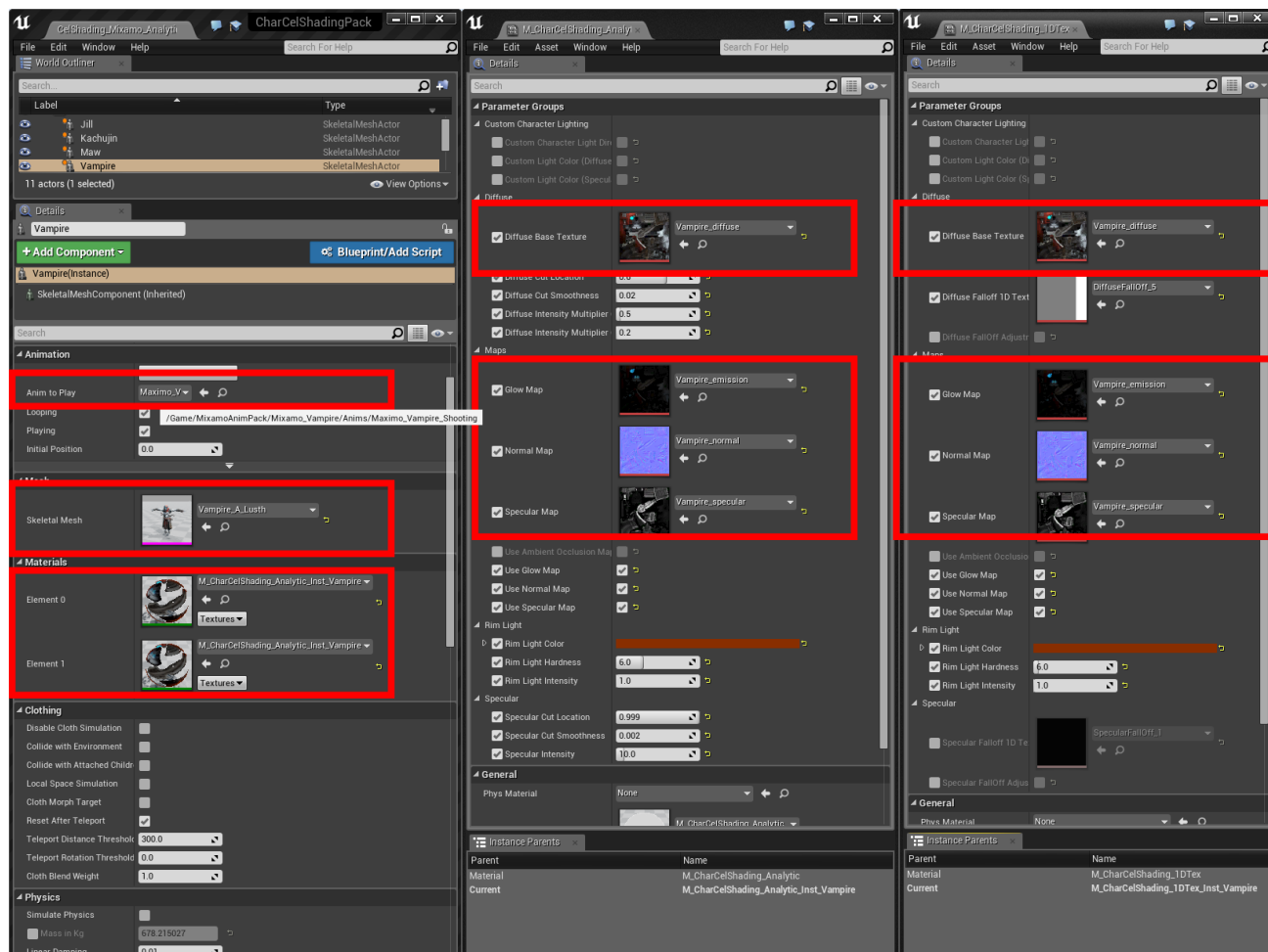


Figure 2. Vampire 모델 세팅. (좌) Anim, Mesh, Material 세팅, (중) Analytic Material Instance의 텍스처 세팅, (우) 1DTexture Material Instance의 텍스처 세팅

Vanguard

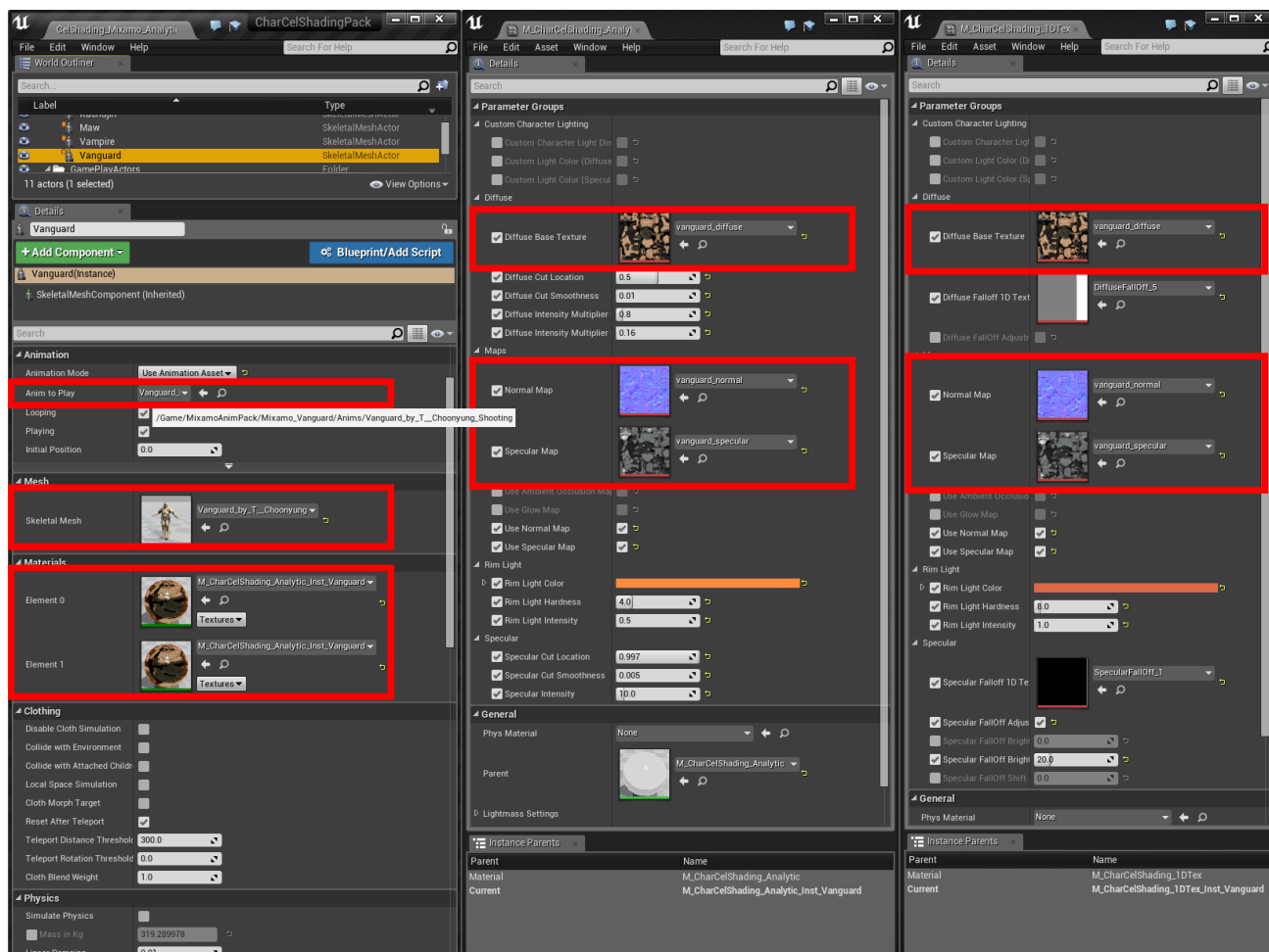


Figure 3. Vanguard 모델 세팅. (좌) Anim, Mesh, Material 세팅, (중) Analytic Material Instance의 텍스처 세팅, (우) 1DTexture Material Instance의 텍스처 세팅

Jill

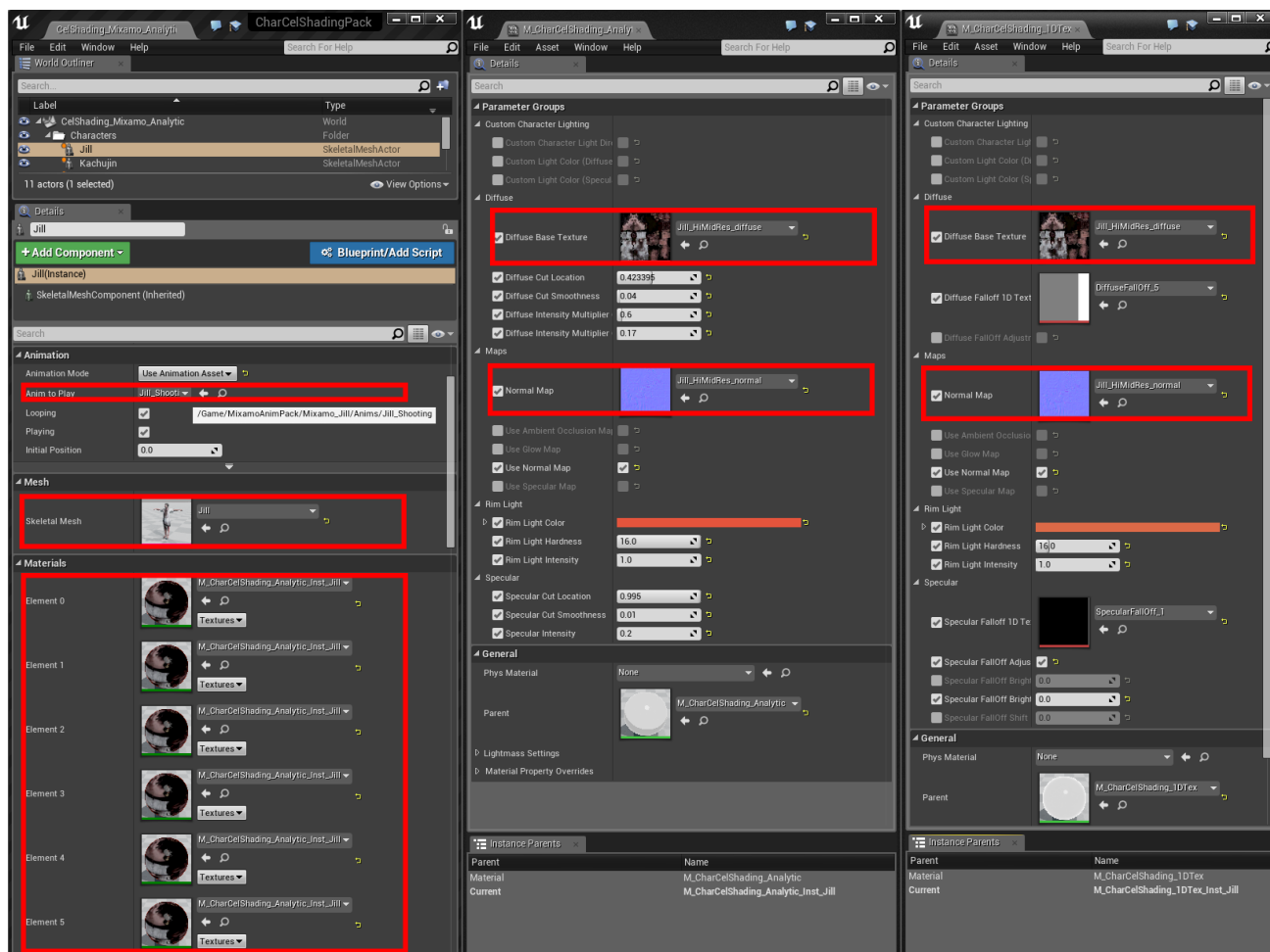


Figure 4. Jill 모델 세팅. (좌) Anim, Mesh, Material 세팅, (중) Analytic Material Instance의 텍스처 세팅, (우) 1DTex Material Instance의 텍스처 세팅

Kachujin

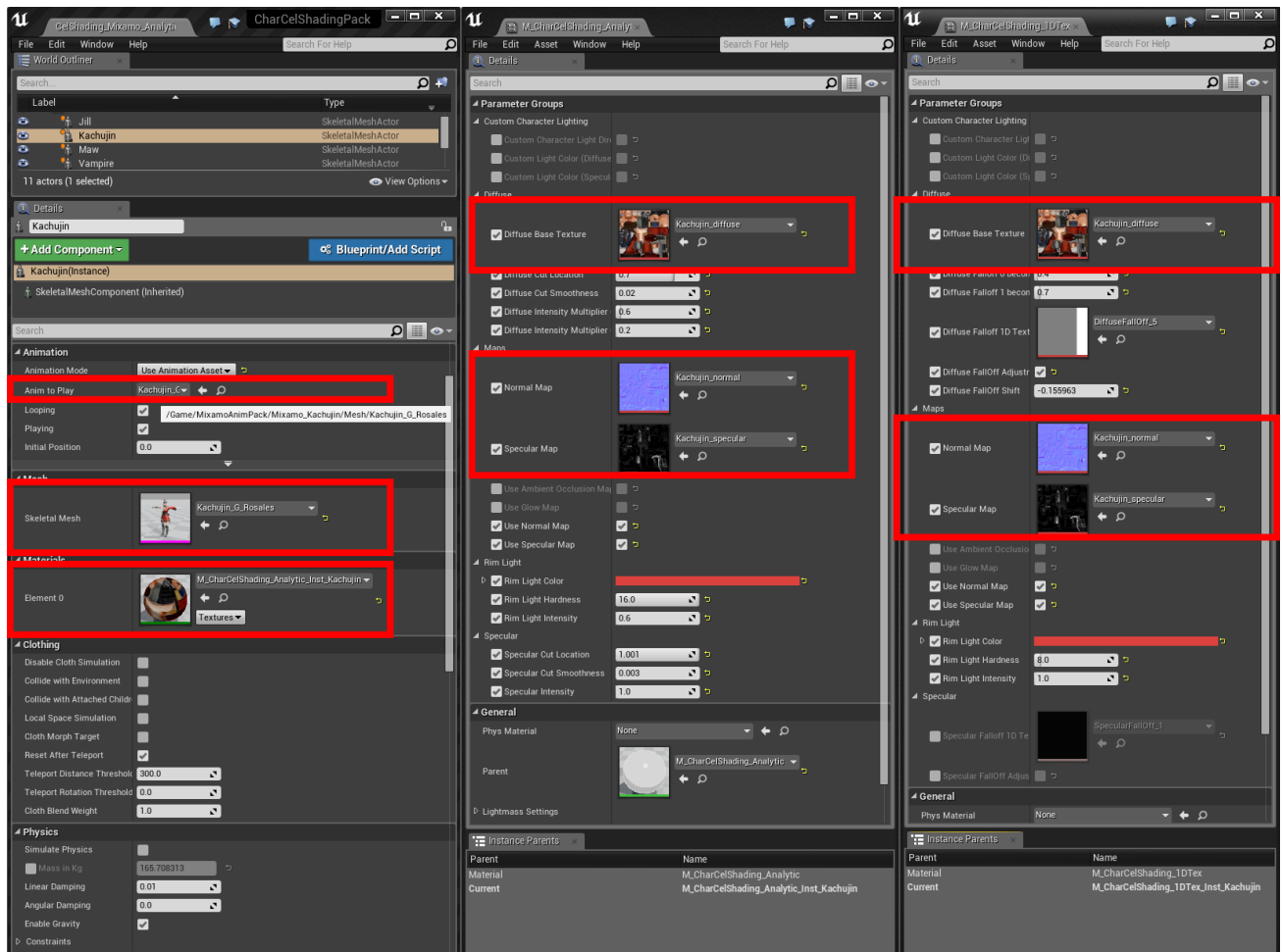


Figure 5. Kachujin 모델 세팅. (좌) Anim, Mesh, Material 세팅, (중) Analytic Material Instance의 텍스처 세팅, (우) 1D Texture Material Instance의 텍스처 세팅

Maw

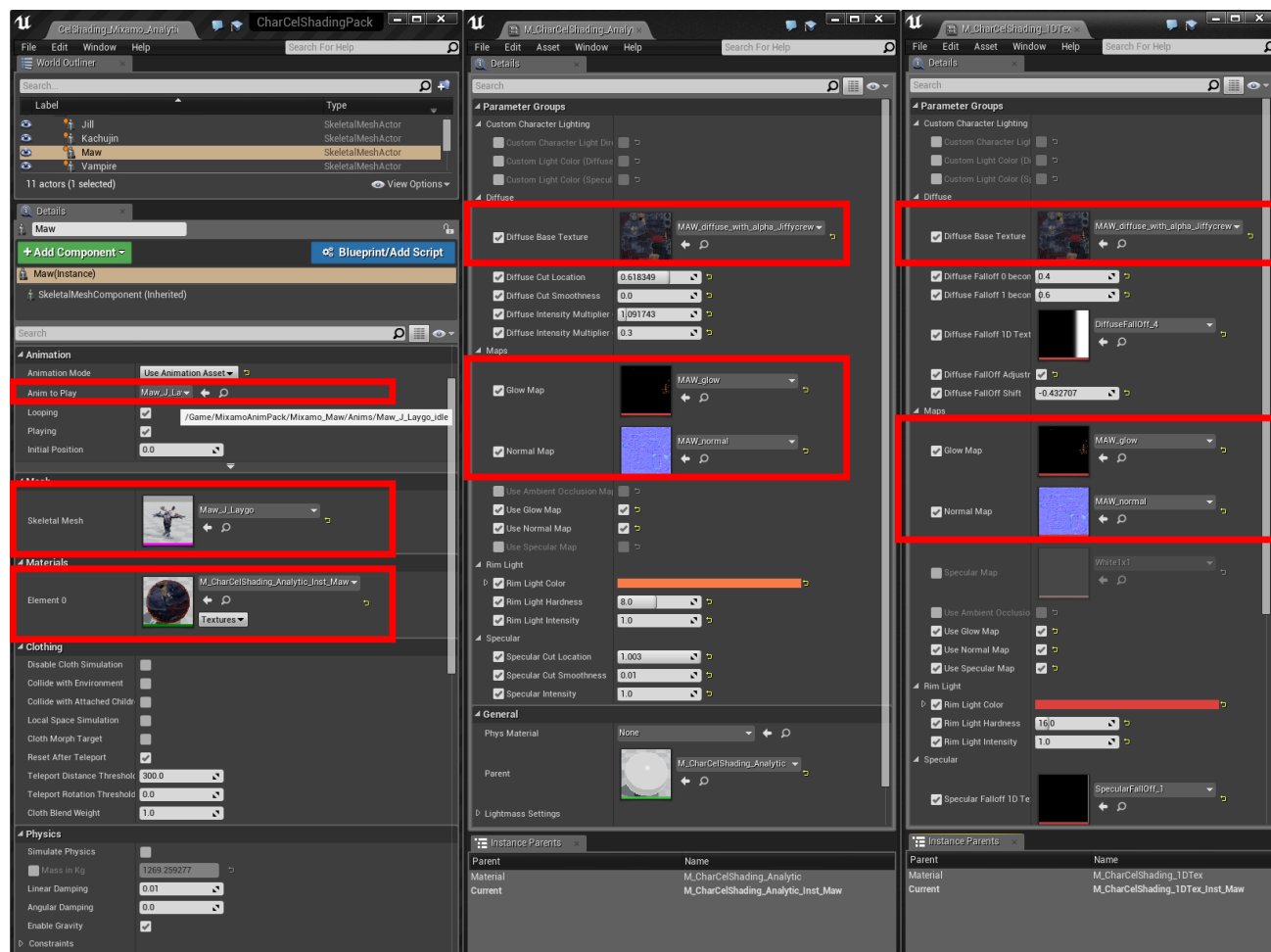


Figure 6. Maw 모델 세팅. (좌) Anim, Mesh, Material 세팅, (중) Analytic Material Instance의 텍스처 세팅, (우) 1DTex Material Instance의 텍스처 세팅