

게임 엔진이용 애니메이션 제작프로젝트 보고서

-김정훈-

1. 문제점

2. 내용

- A. 시퀀서 사용미숙
- B. 애니메이션 오류
- C. 캐릭터 애니메이션 부족
- D. 캐릭터 이동의 부자연스러움

1. 문제점

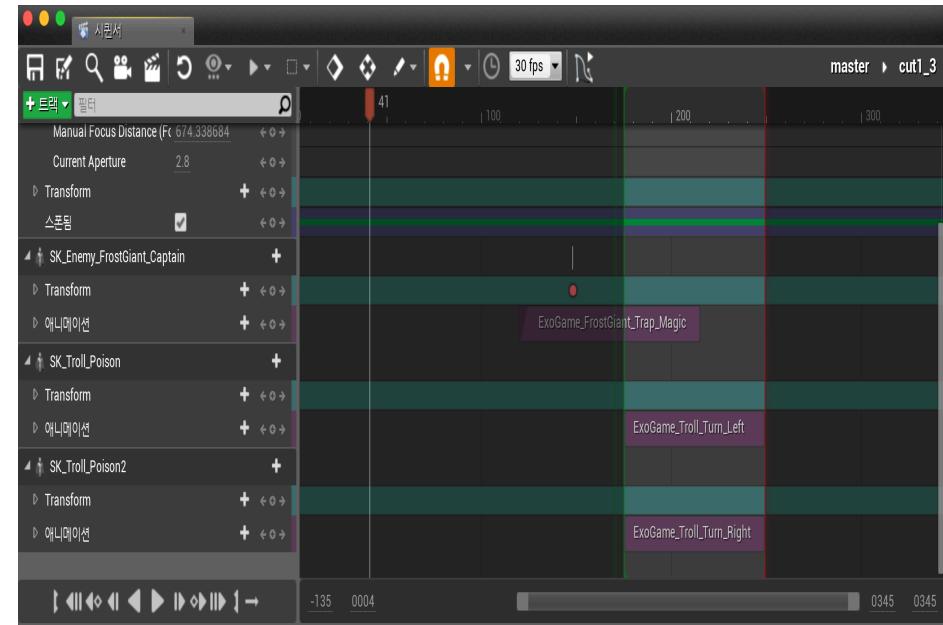
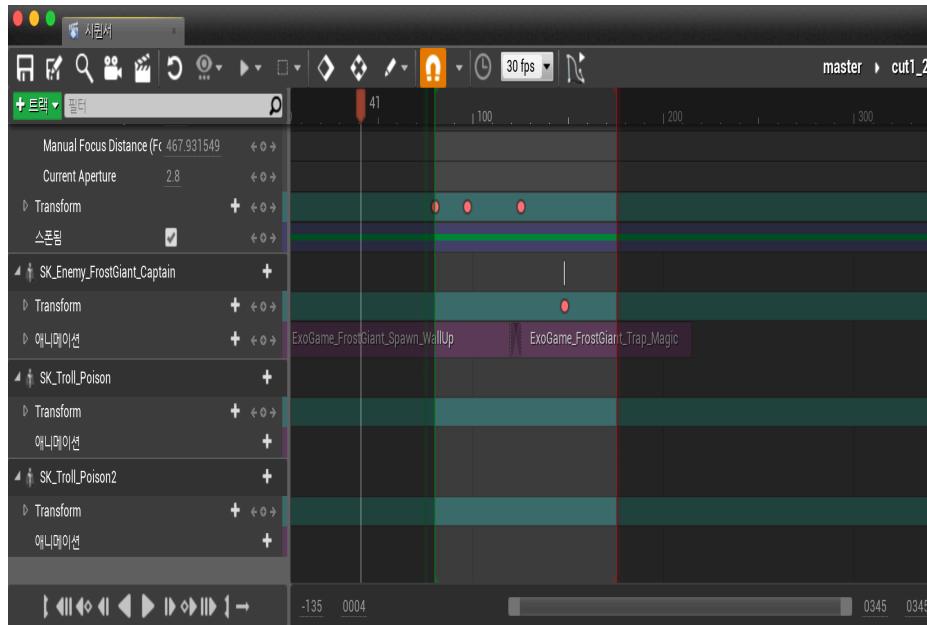
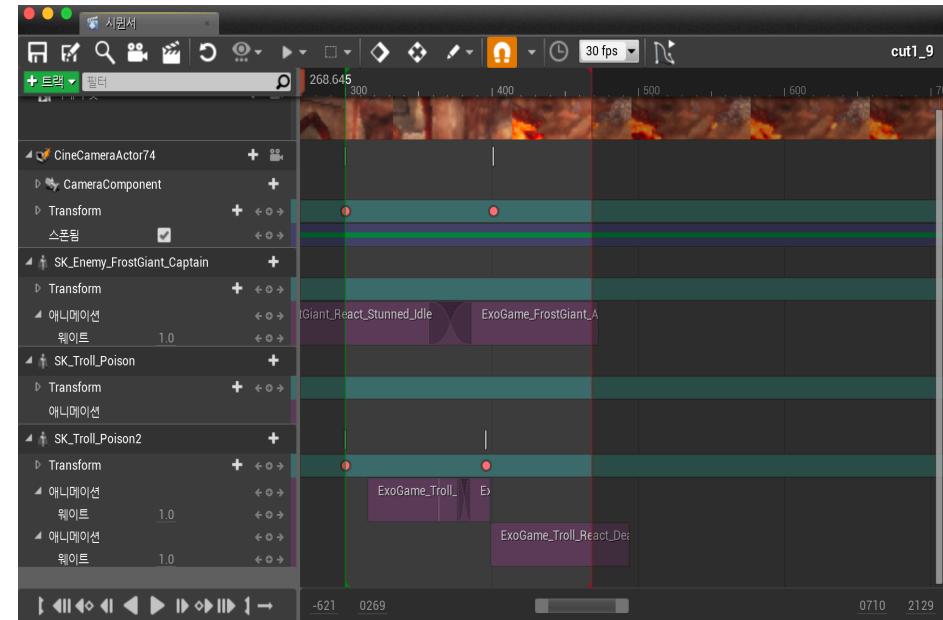
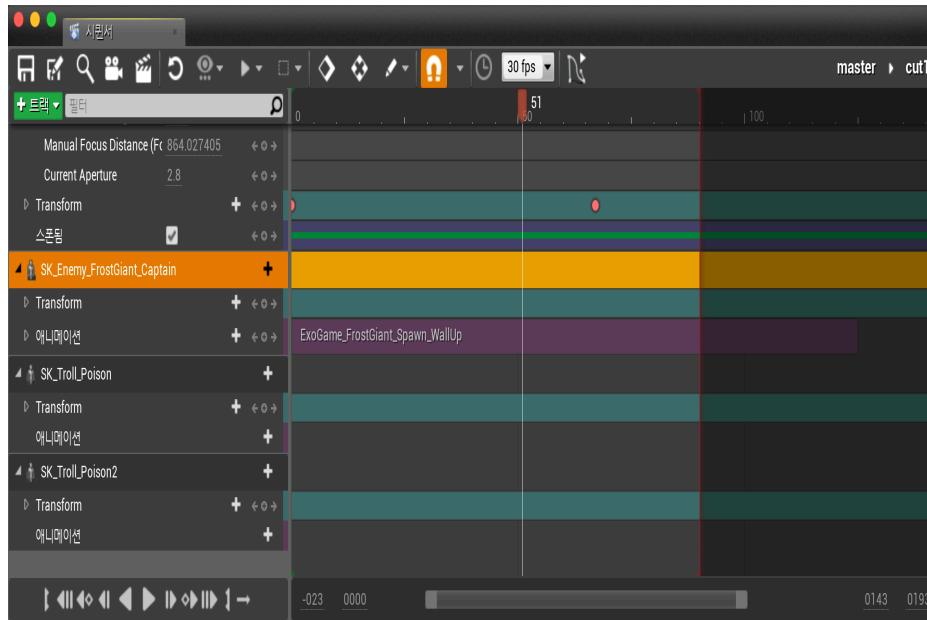
- 애니메이션 제작에 앞서 캐릭터 제작에 필요한 마야와 맥스의 경험이 없었음
- 언리얼에서 제공이 되는 무료 에셋을 사용하여 제작

에셋 : **Infinity Blade : Fire Lands**

Infinity Blade : Adversaries 사용

- 언리얼 시퀀서 사용미숙, 애니메이션 오류, 캐릭터 애니메이션 부족, 캐릭터 이동의 부자연스러운 현상이 발생

시퀀서 사용 미숙

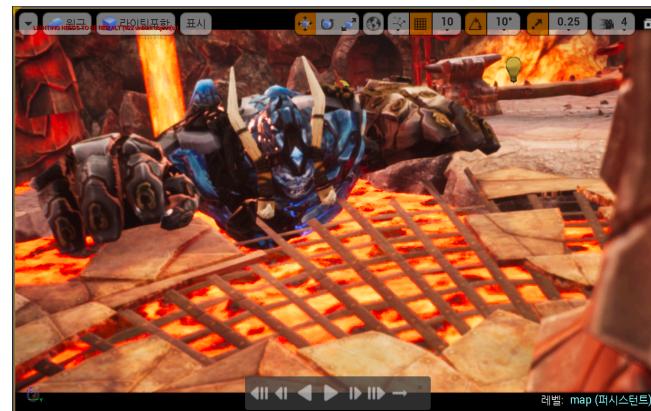
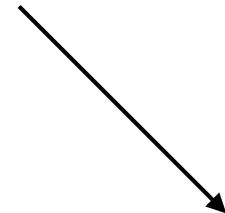


- 위의 시퀀서를 보면 모든 신에 같은 내용의 몬스터가 적용이 되어있음
- 모든 시퀀서에 필요하지 않은 몬스터임에도 적용이 되어 불필요한 데이터를 소비하고 있음
- 해결방안으로 해당 시퀀서의 불필요한 몬스터는 스포너블로 숨길 수 있음
- 현재 시퀀서 사용 미숙으로 스포너플 기능을 잘 사용하지 못하고 있음

애니메이션 오류



오류화면



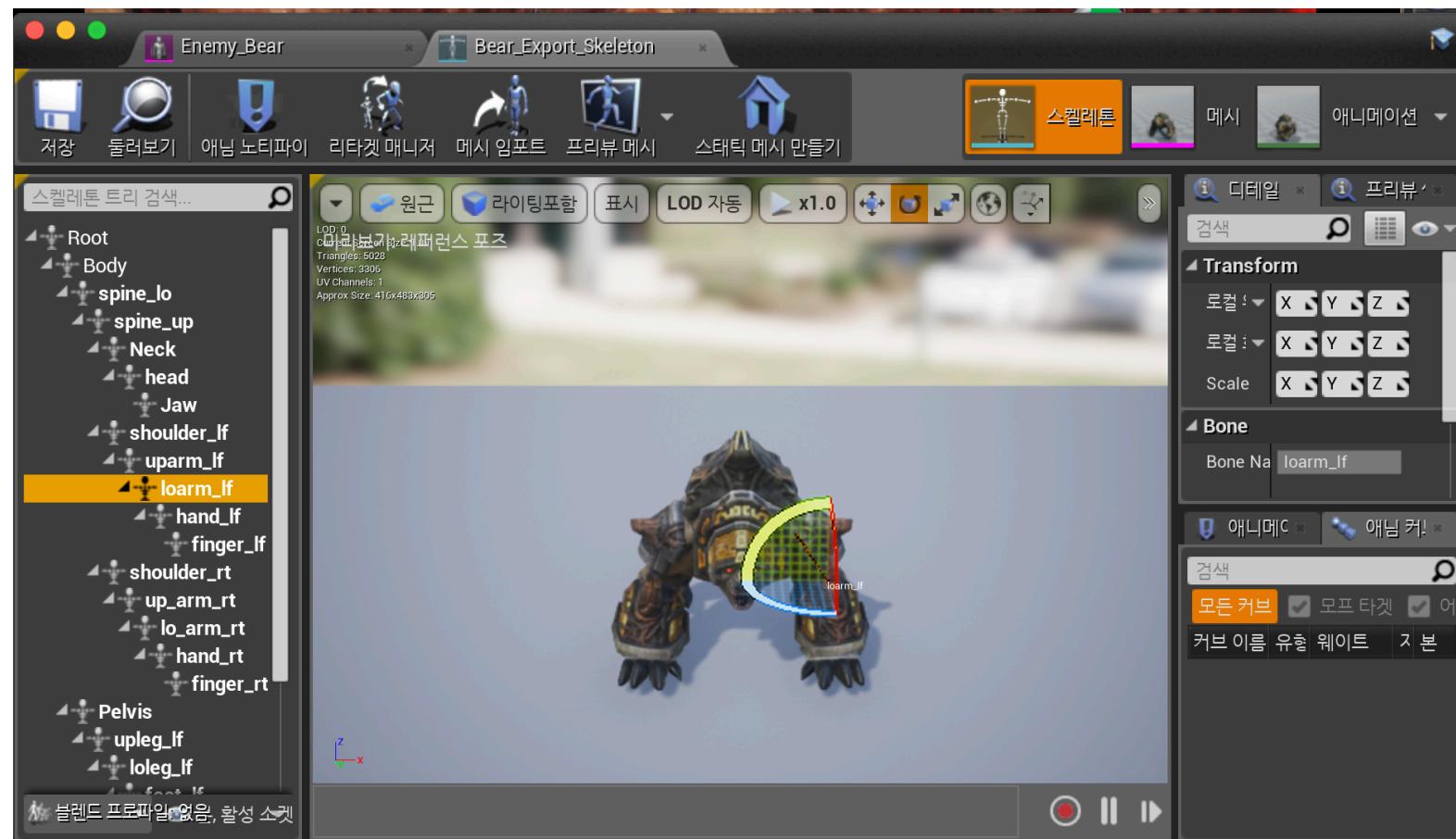
이후 장면



정상화면

- 배경으로 사용했던 에셋 Infinity Blade : Fire Lands 의 용암이 흐르는 Material과 Infinity Blade : Adversaries의 몬스터 애니메이션 중 위로 올라가는 애니메이션이 겹치면서 몬스터가 갑자기 용암 위로 튀어나옴
- 현재 해당 몬스터를 선택하고 있으면 애니메이션이 온전히 적용이 되어 자연스럽게 지상으로 올라오지만 몬스터 선택이 없이 영상을 재생하면 여전히 사라짐
- 현재 그 원인은 잘 모르겠음

캐릭터 애니메이션 부족



각 상황에 맞는 캐릭터 애니메이션 부족으로 몬스터의 스켈레톤 좌표 움직임을 이용하여 애니메이션을 제작하려 하였으나 언리얼 엔진 내에서 수정이 되지 않아 수정하지 못함

캐릭터 이동의 부자연스러움



- 캐릭터 애니메이션과 좌표이동이 서로 맞지 않아 부자연스러움을 연출
- 최대한 좌표이동을 줄이도록 애니메이션에 초점을 맞추거나 하반신을 보이지 않게 클로즈업을 해 부자연스러움을 줄이려고 하였음