

모프타깃 플러그인 사용법.

문서 편집일 : 2023.05.25.

해당 문서는 모프 타깃 플러그인의 사용법을 설명합니다.

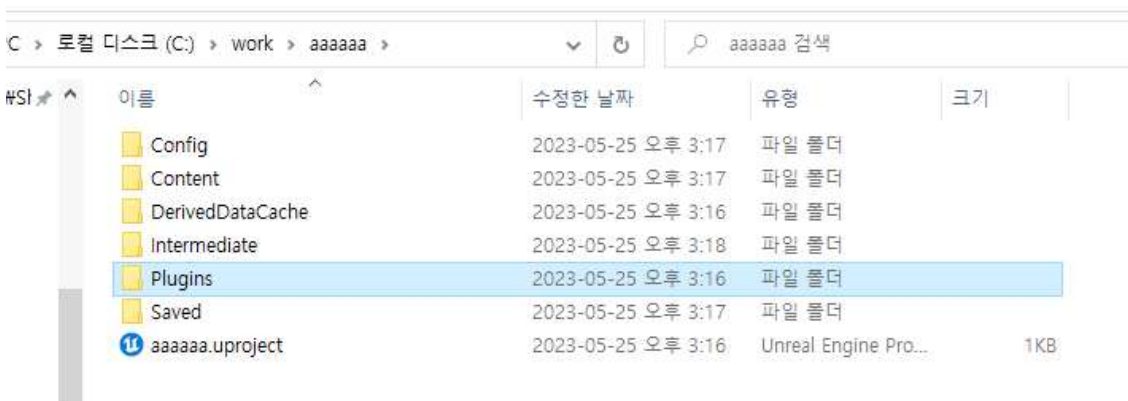
엔진의 기본 Animation_Editor를 확장한 것으로 Morph Target 관련 작업의 편의성 향상을 위해 제작하였습니다.

1. 다운로드 & 프로젝트 적용 방법

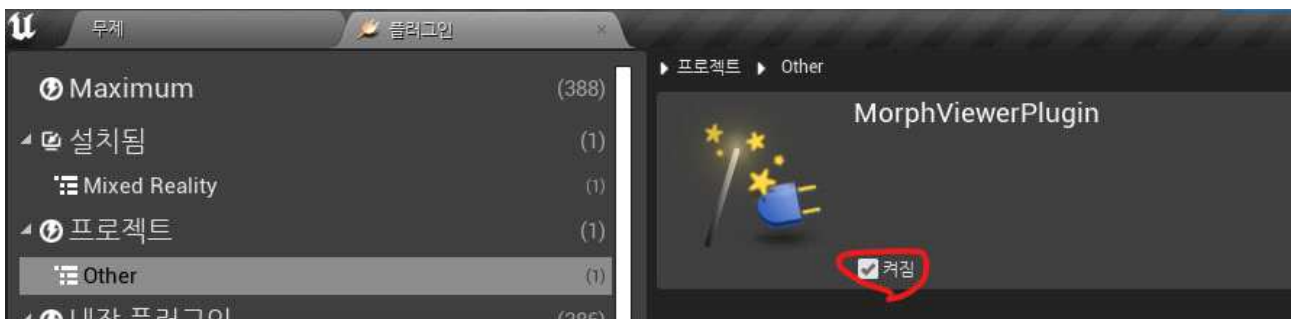
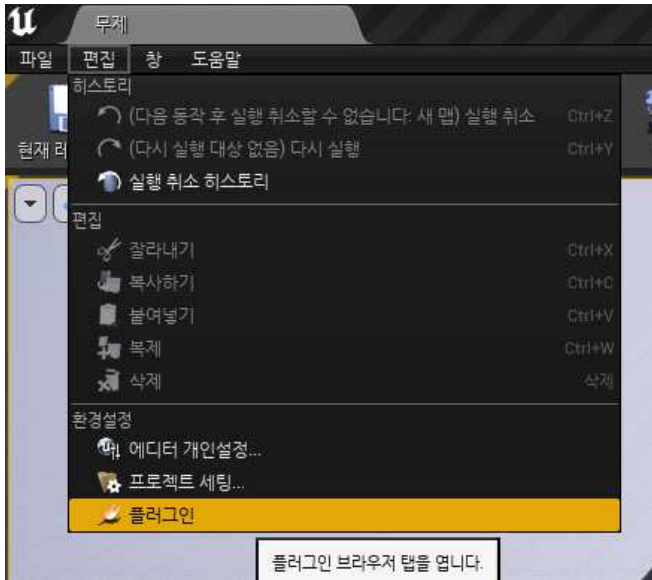
a. 파일과 미디어에서 'Plugins.zip'을 다운받는다.



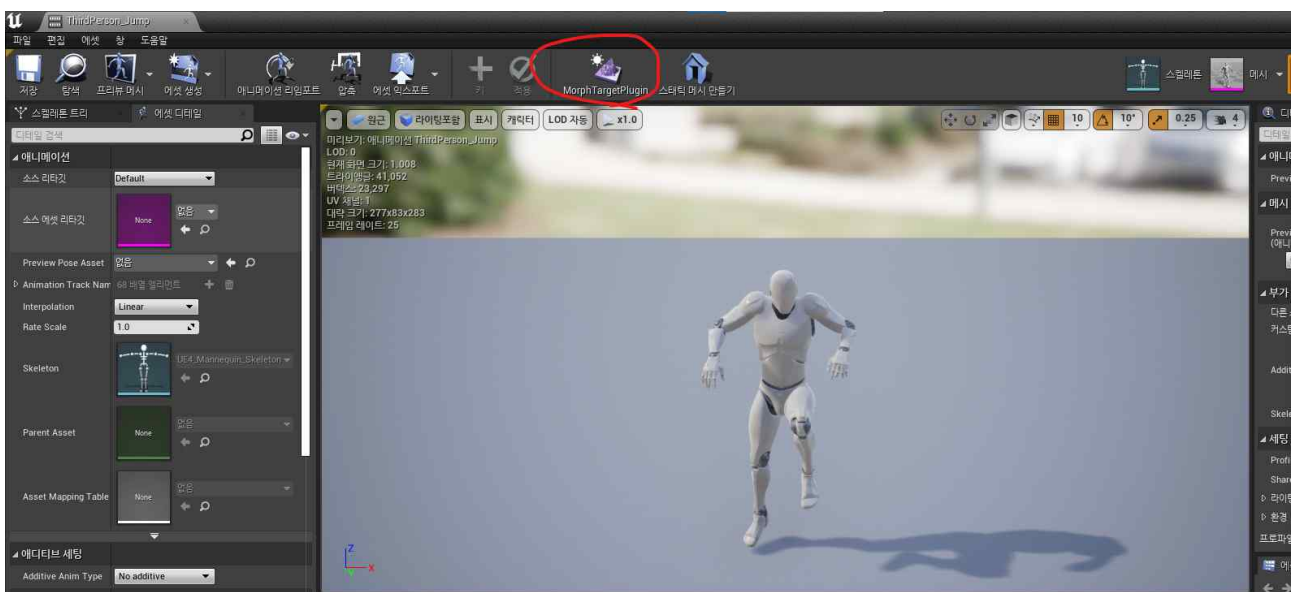
b. 적용하고 싶은 임의의 프로젝트 폴더에 압축 해제한 'Plugins'폴더를 넣는다.



c. 프로젝트를 실행하고 플러그인을 켜다.



d. 임의의 애니메이션 에셋 에디터를 실행하여 플러그인이 적용되었는지 확인한다.

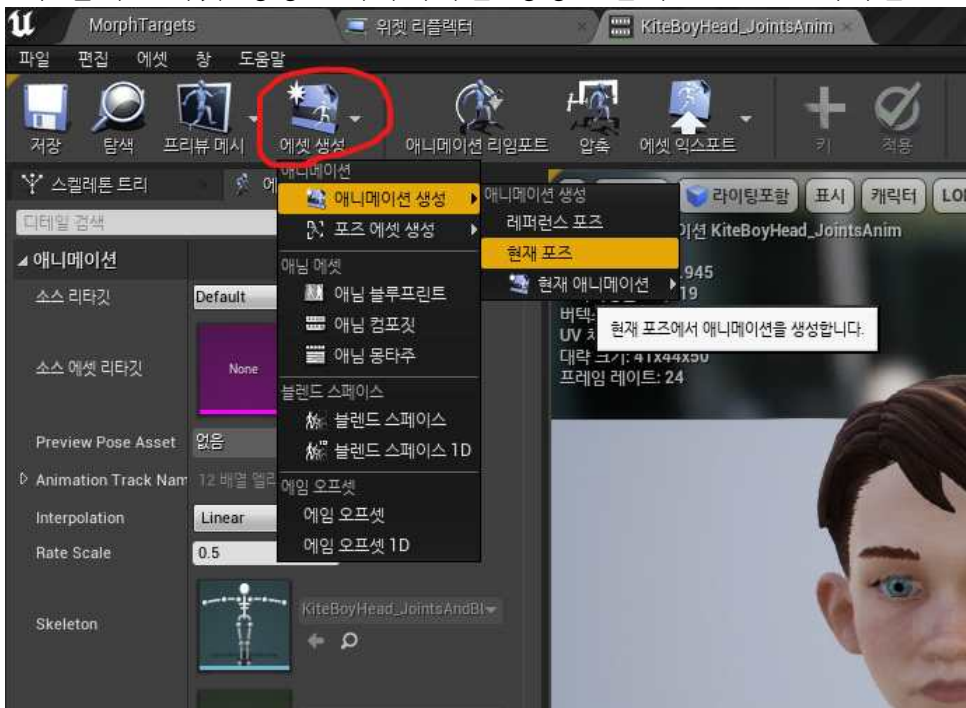


2. 초기 세팅

원하는 작업 유형에 따라 초기 세팅이 필요하다.

- a. 기존 애니메이션을 유지한 상태로 모프타깃 작업을 진행할 경우.
 - b. 기존 애님이 필요하지 않고, 모프타깃 만으로 애님을 제작하고 싶을 경우.
- b의 경우 다음을 진행하고, a의 경우는 '3. 사용 방법'을 따른다.

1) 툴바->에셋 생성->애니메이션 생성->현재 포즈 or 래퍼런스 포즈

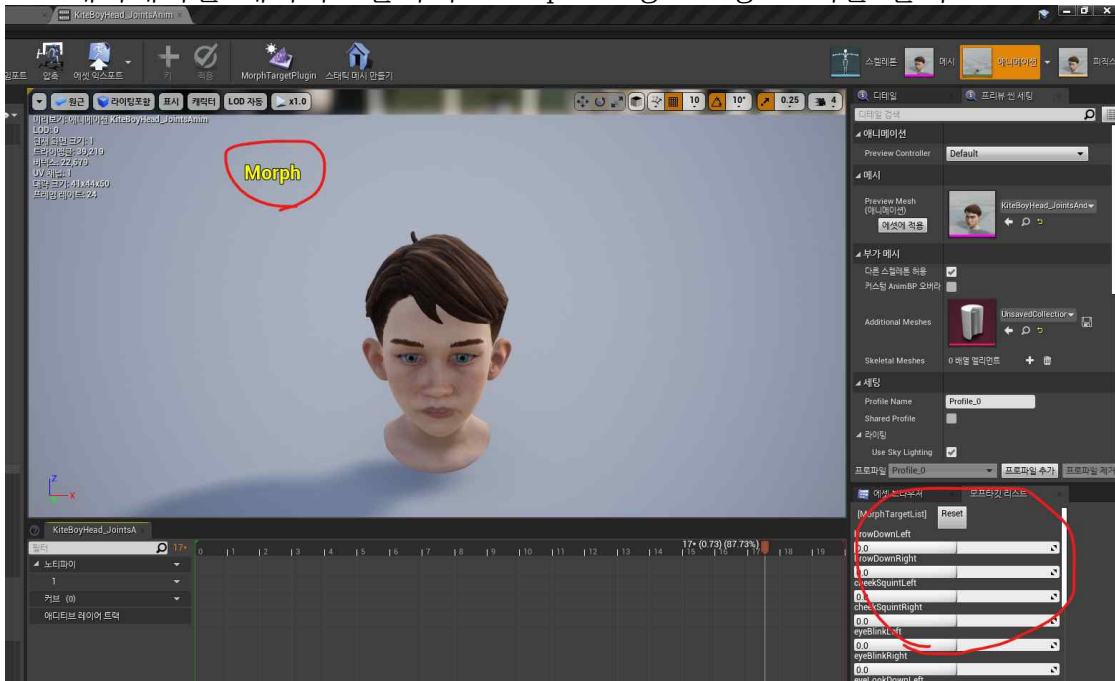


2) 경로와 에셋 파일명 작성 후 확인 버튼



3. 사용 방법

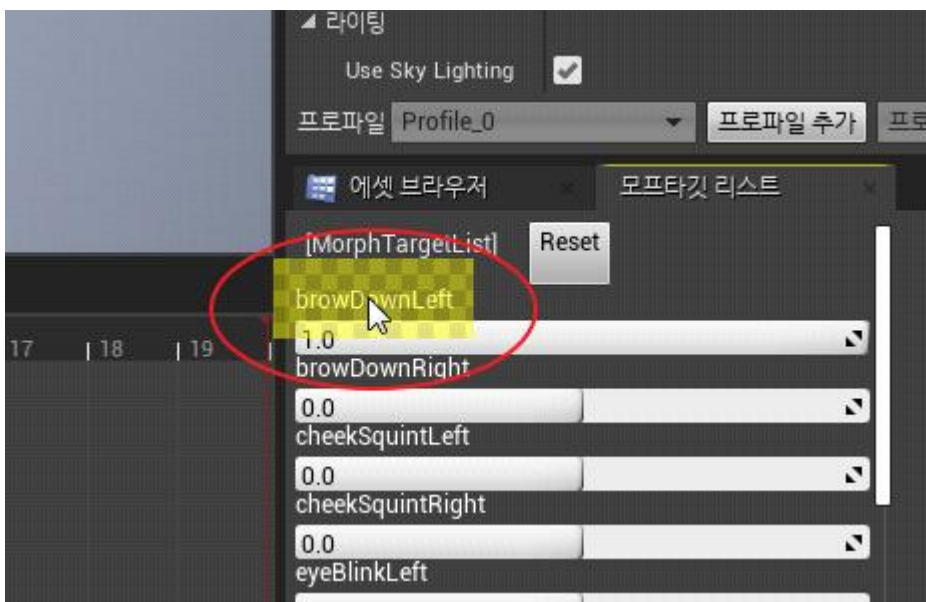
a. 애니메이션 에디터->툴바의 'MorphTargetPlugin' 버튼 클릭



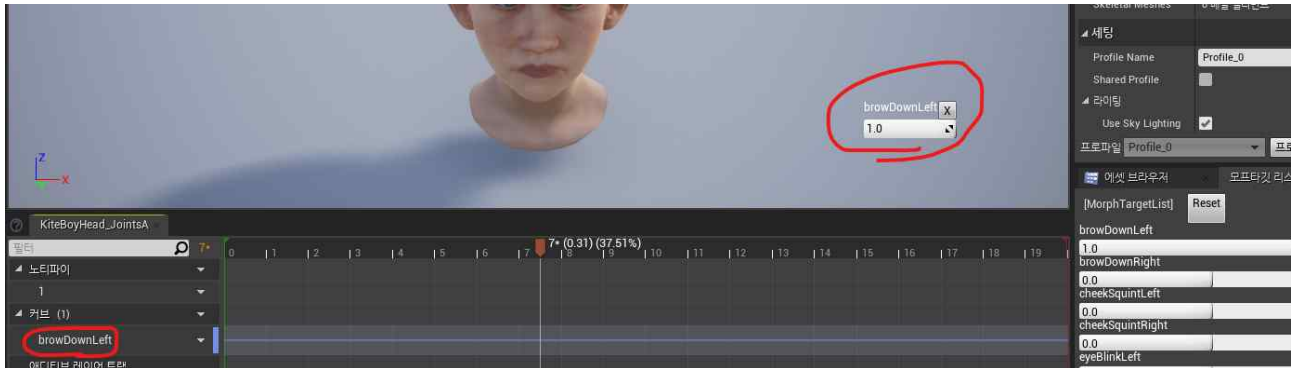
뷰포트에 드래그 가능한 텍스트와 우측하단에 '모프타겟 리스트' 탭(이하 커스텀 탭)이 생긴다. 뷰포트의 Morph 텍스트로 추후 뷰포트에 배치된 모든 스피너 박스를 이동할 수 있다.

커스텀 탭의 원하는 모프타겟 스피너박스를 조작하여 해당 이름의 모프타겟이 어떻게 적용되는지 확인할 수 있다.

b. 커스텀 탭의 원하는 모프타겟 텍스트를 드래그



c. 뷰포트에 드랍

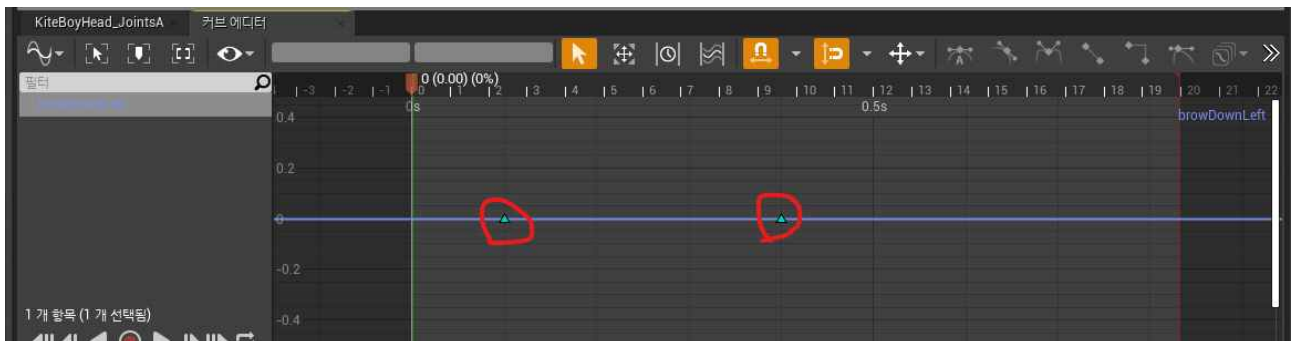


드래그 이후 임시 오브젝트가 생성되고, 해당 오브젝트를 뷰포트 안에 드랍하면 해당하
는 모프타깃 스피ن 박스가 생성된다. 해당 스피ن 박스는 다음과 같은 속성을 가진다.

- 1) 커스텀 탭의 스피ن박스와 값이 연동된다.
- 2) 달기 버튼으로 삭제할 수 있다.
- 3) 뷰포트 상에 한 개만 배치할 수 있다.

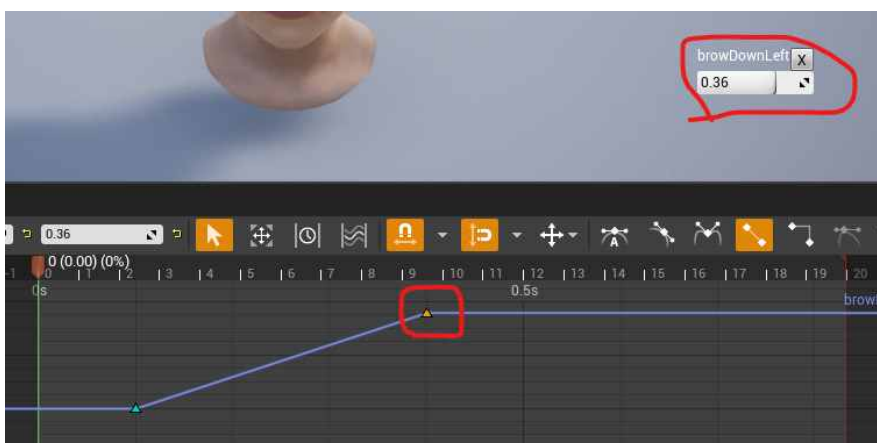
또, 뷰포트에 배치되는 순간 Sequence Editor에는 커브가 생성된다. 이 커브를 편집하
여 모프타깃으로 애니메이션을 제작할 수 있다.

d. 커브 에디터 편집



원하는 프레임에 마우스 가운데 버튼을 클릭하여 Key를 삽입할 수 있다.

편집하고 싶은 키를 선택한 후, 배치된 스피ن박스를 사용하여 값을 편집할 수 있다.



e. 편집된 커브 확인.

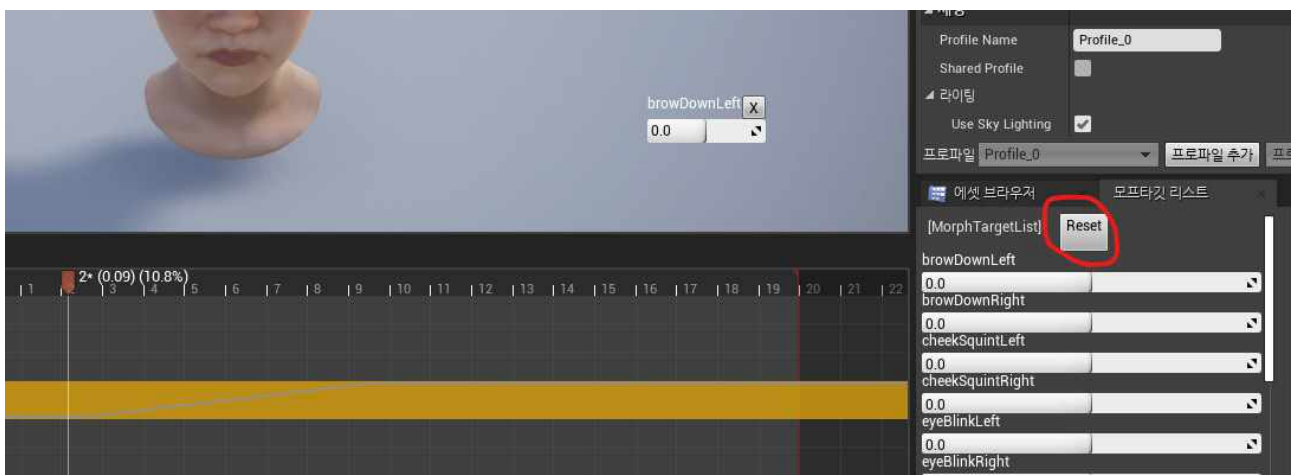


재생 버튼 or 스페이스 바를 눌러 편집된 커브를 확인한다.

재생이 되지 않는다면, 좌측 에셋 디테일 탭의 Rate Scale을 확인한다.

해당 방법으로 커브가 재생이 되지 않음을 확인할 수 있다.

f. 커스텀 탭의 'Reset'버튼 클릭



커브 에디터 편집이 완료되었다면, 'Reset' 버튼을 눌러 모든 스피ن 박스의 값을 0으로 설정한다. 후에 애니를 재생하여 커브가 적용됨을 확인한다.

이 버튼으로 스피ن 박스의 값이 0이 되는 것은 커브 에디터와 Key에 영향을 주지 않는다. (Key의 선택이 해제됨.)