



시작해요 언리얼 2024

단축키 및 링크 모음

3주차: 캐릭터 애니메이션 작업하기

단축키 및 설명

00:49	설명	시퀀서: 언리얼 엔진의 멀티 트랙 에디터로, 시네마틱 시퀀스를 실시간으로 제작하고 미리보는 데 사용됩니다.	12:59	단축키	선택된 키 타이밍을 변경: 키 선택 + 드래그
03:40	설명	블루프린트: 노드 기반 인터페이스로 게임플레이 요소를 만들 수 있는 언리얼 엔진의 비주얼 스크립팅 시스템. 언리얼 엔진이 제공하는 다양한 도구들의 인터페이스로도 사용	13:51	단축키	선택된 키를 복제하여 타이밍을 변경: 키 선택 + Alt + 드래그
03:48	설명	스켈레탈 메시: 본과 본에 따라 형태가 변형되는 폴리곤의 집합으로 구성된 언리얼 엔진의 에셋. 일반적으로 캐릭터를 표현하기 위해 사용	17:06	설명	스포너블: 시퀀서가 애니메이션에 필요한 오브젝트를 직접 생성 / 삭제하는 모드
05:08	설명	컨트롤 릿: 캐릭터에 리깅 및 애니메이션 작업을 언리얼 엔진에서 할 수 있는 애니메이션 툴 세트	17:43	설명	포제서블: 레벨이 이미 배치된 오브젝트에 시퀀서가 애니메이션만 적용하는 모드
05:08	설명	리깅: 캐릭터가 움직일 수 있도록 본을 생성하여 할당하고 일부 본의 움직임을 절차적으로 구현하는 과정	19:52	설명	With Skin: 애니메이션과 캐릭터 메시를 모두 포함한 데이터 제공
06:20	설명	시퀀서: 언리얼 엔진에서 시네마틱 작업을 할 수 있는 툴 세트	19:52	설명	Without Skin: 본 정보와 애니메이션 데이터만 제공
06:20	설명	시퀀스: 캐릭터가 움직일 수 있도록 본의 시간에 따른 트랜스폼 데이터를 키 값으로 저장하고 있는 에셋	21:04	설명	스켈레톤: 본의 구조에 대한 정보만을 저장하는 언리얼 엔진의 에셋
07:00	단축키	타임라인 범위 조절: Ctrl + 마우스 휠 스크롤	25:03	설명	접두사: 생성되는 에셋의 이름 앞에 자동으로 추가되는 문자열
07:00	단축키	타임라인 영역 좌우 이동: Shift + 마우스 휠 스크롤	25:26	설명	루트 본: 캐릭터의 가장 최상위 본, 일반적으로 캐릭터의 양발 사이에 위치
07:32	단축키	지정된 타임라인에 '재생 시작 바' 배치: [27:27	설명	펠비스: 골반에 위치한 본을 일반적으로 일컫는 명칭
07:32	단축키	지정된 타임라인에 '재생 종료 바' 배치:]	30:39	설명	상수 보간: 다음 키에서 값이 변하기 전까지 현재의 키 값이 고정된 채로 유지되는 보간 방식
07:50	단축키	시퀀서 재생 / 일시 정지: Space Bar	31:11	설명	애니메이션 블렌딩: 서로 다른 애니메이션을 가진 애니메이션 클립을 겹치고 가중치를 조절해서 자연스럽게 모션이 연결되도록 하는 작업
07:50	단축키	선택된 오브젝트의 트랜스폼 키를 생성: S	33:10	설명	웨이트: 각 애니메이션 채널이 가지는 영향력
07:50	단축키	선택된 트랙에 키를 생성: Enter	33:49	설명	트랜잭션: 애니메이션과 애니메이션 사이에 전환이 일어나는 구간
08:02	단축키	선택된 트랙에서 이전 키 값의 위치로 점프: ,	46:45	설명	Absolute: 이전 값을 무시하고 지정된 값으로 덮어 씌우는 트랙
08:02	단축키	선택된 트랙에서 다음 키 값의 위치로 점프: .	46:45	설명	Additive: 다른 트랙의 값에 지정된 값을 더하는 트랙
11:51	설명	모션 캡처 폴리싱: 스캔 받은 애니메이션 데이터에서 노이즈나 불필요한 키를 제거하고 미흡한 구간에 키를 수정하거나 추가하여 애니메이션 데이터를 다듬는 작업	51:18	단축키	선택된 대상의 월드 축 / 로컬 축 전환: Ctrl + `

링크

01:06 **영상** [시작해요 언리얼 하이라이트](#)
18:48 **웹** [Mixamo](#)

23:52 **문서** [언리얼 엔진 5.4의 개선된 IK 리타기터](#)
39:24 **영상** [계층구조로 에셋 정리하기](#)