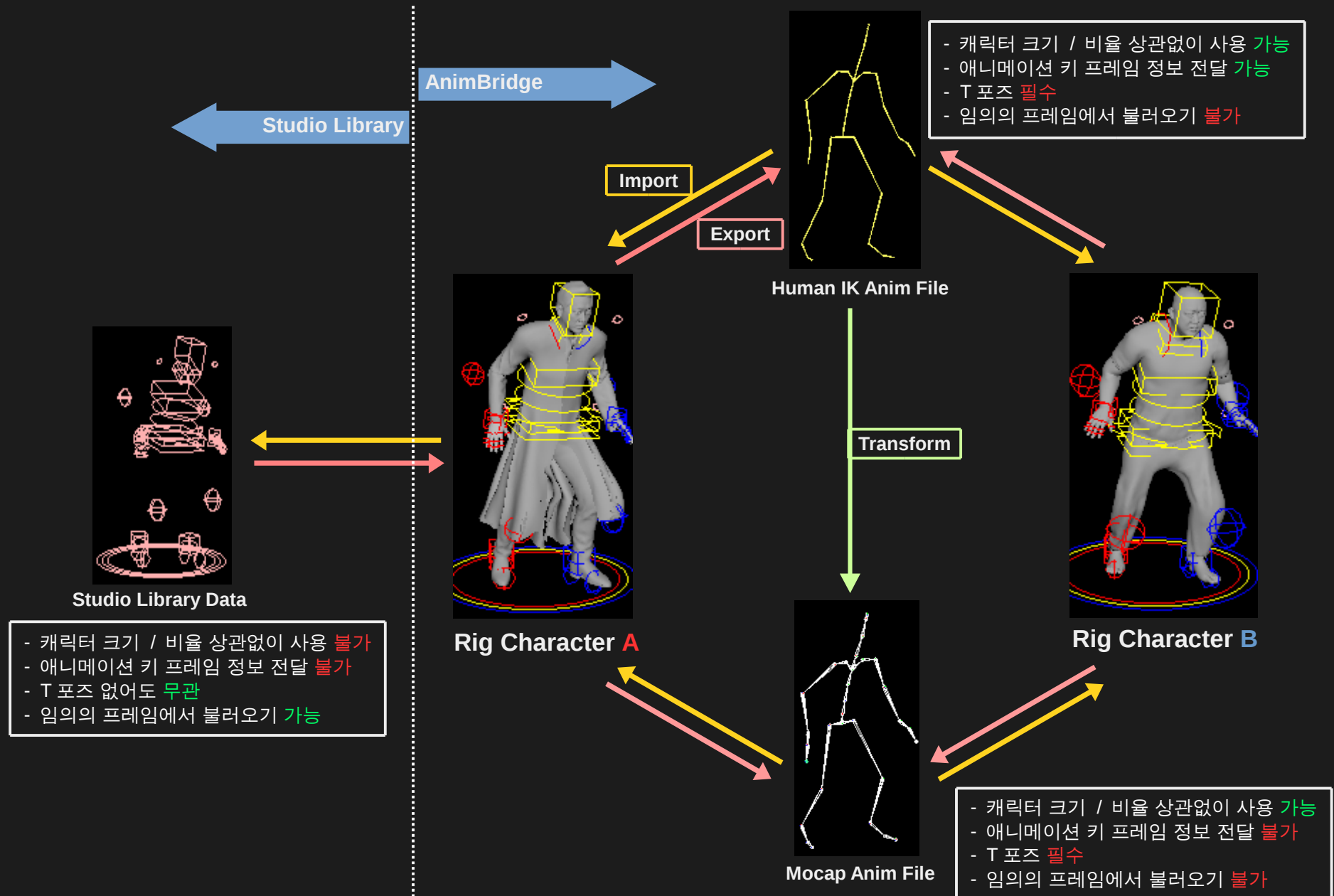
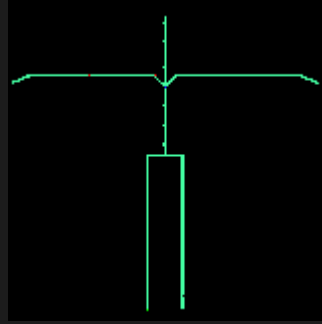


AnimBridge >>>>

애니메이션 데이터 타입을 변환해서 전달하는 툴



사용 시 주의사항



- Import 하려는 **Anim 데이터**의 첫 프레임에 반드시 **T 포즈**가 있어야 한다 .
- Import 받는 캐릭터 또한 반드시 **T 포즈**상태여야 한다 .
- Import 받는 캐릭터의 **위치**는 **원점**이어야 한다 .
- Import 받는 캐릭터에는 반드시 **Name Space** 가 **1 개**만 있어야 한다 .
- 각 **조인트** , **컨트롤러**의 이름이 바뀌거나 , **조인트**의 **축 방향**이 바뀌면 사용할 수 없다 .

AnimBridge >>>

* Name Space 필수

Pole Vector Local Space : 0

Auto Shoulder Rotation (Y)

T_Pose

► Mocap Anim → Rigged Char

Export Anim

Import Anim

► HIK Anim → Rigged Char

Rest Frame : 950

Action Start Frame : 1001

Export

Import

► HIK Anim → Mocap Char

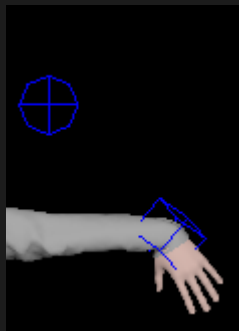
HIK - Mocap

Frame Offset :

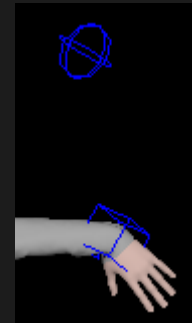
Go

FK / IK Convert

Pole Vector Local Space : 체크하면 폴벡터가 손의 회전을 따라간다 .



0 (Unchecked)

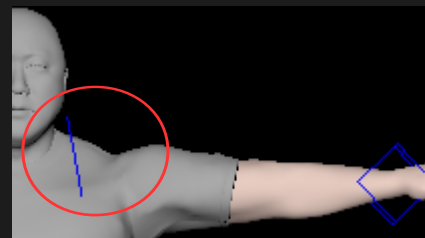


1 (Checked)

Auto Shoulder Rotation : 체크하면 T 포즈 실행 시 팔을 들어올린만큼 어깨도 올라가게 한다 .



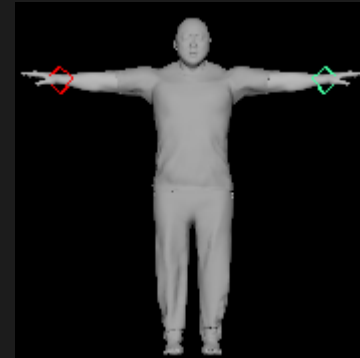
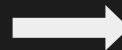
0 (Unchecked)



1 (Checked)

T_Pose

: A 포즈를 T 포즈로 변환 . 임의의 컨트롤러 한 개를 선택하고 실행한다 .



AnimBridge >>>>

* Name Space 필수

☐ Pole Vector Local Space : 0

☐ Auto Shoulder Rotation (Y)

T_Pose

► Mocap Anim → Rigged Char

Export Anim

Import Anim

► HIK Anim → Rigged Char

Rest Frame : 950

Action Start Frame : 1001

Export

Import

► HIK Anim → Mocap Char

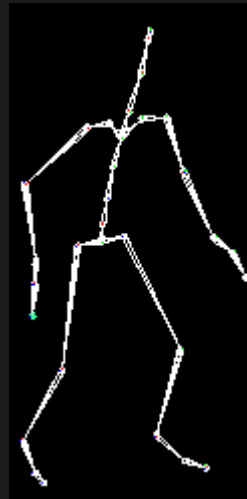
HIK - Mocap

Frame Offset :

Go

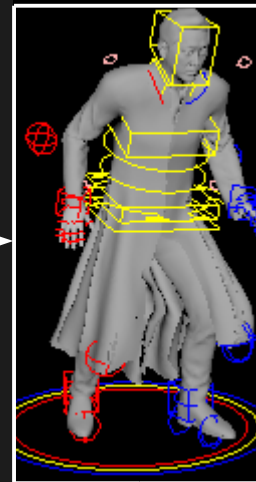
FK / IK Convert

Mocap Anim – Rigged Char : 리그 캐릭터에 모캡 Anim 을 넣거나 (Import)
리그 캐릭터의 애니메이션을 모캡 Anim 으로 저장 (Export).
컨트롤러를 아무거나 한 개 선택하고 실행한다 .



Anim (Mocap)

Import Anim



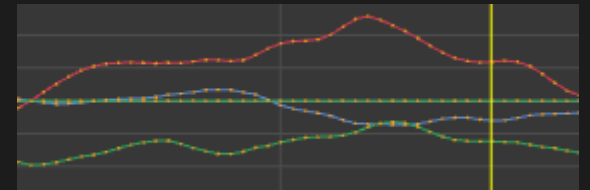
Rig Character

Export Anim



Anim (Mocap)

모캡 데이터와 리그 애니메이션 데이터 모두
Bake 된 상태로 Import / Export 된다 .



AnimBridge >>>

* Name Space 필수

☐ Pole Vector Local Space : 0

☐ Auto Shoulder Rotation (Y)

T_Pose

► Mocap Anim - Rigged Char

Export Anim

Import Anim

► HIK Anim - Rigged Char

Rest Frame : 950

Action Start Frame : 1001

Export

Import

► HIK Anim - Mocap Char

HIK - Mocap

Frame Offset :

Go

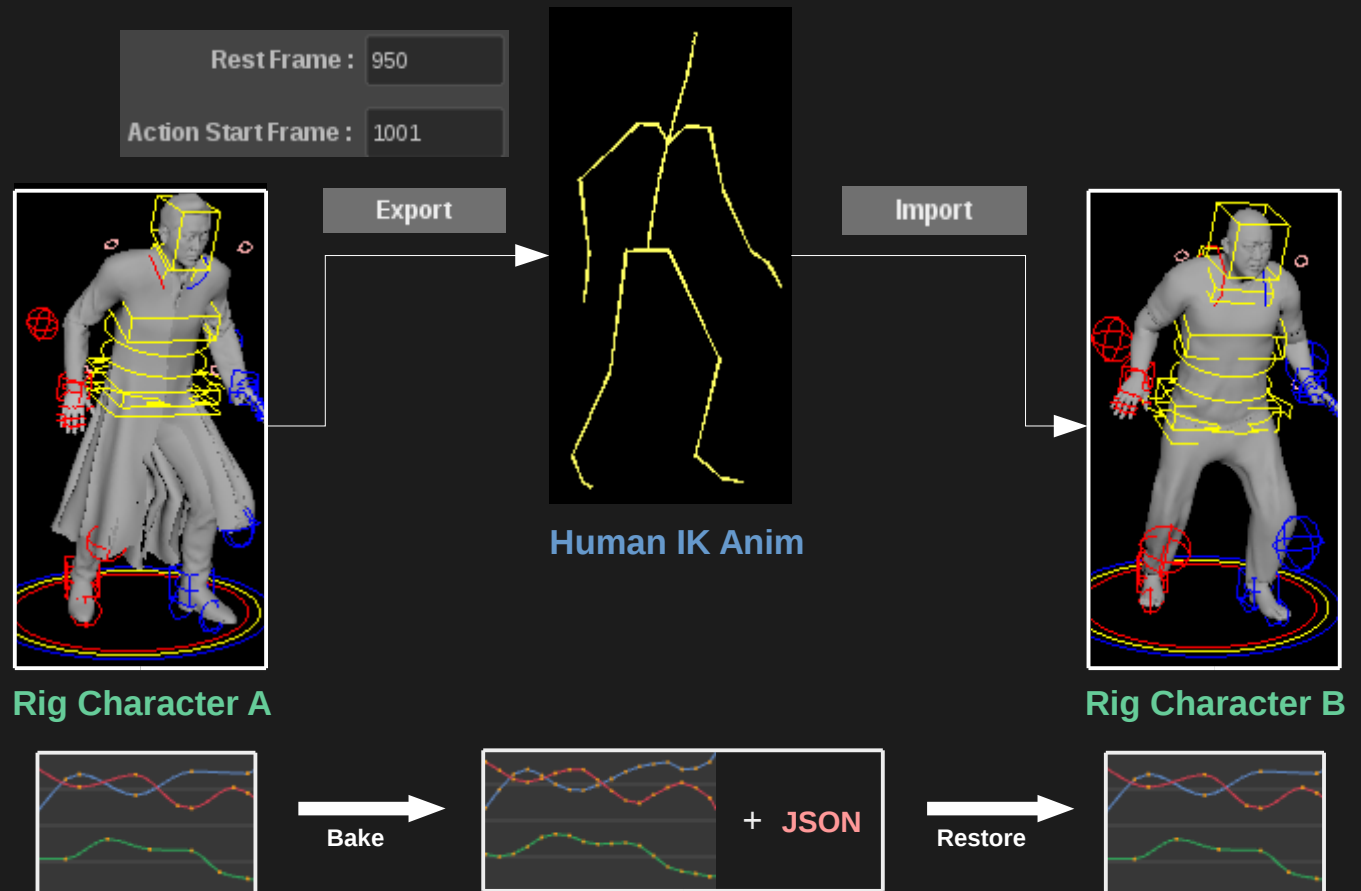
FK / IK Convert

HIK Anim - Rigged Char : 리그 캐릭터의 애니메이션을 Human IK Anim 으로 저장 (Export).

리그 캐릭터에 다시 불러왔을 때 (Import) 저장되어있던 키 프레임 정보가 복구된다 .

임의의 컨트롤러 한 개를 선택하고 실행한다 .

Export 시에는 Rest / Action Start Frame 을 입력한 후 실행해야하는데 Rest Frame 은 T 포즈를 하고 있는 프레임이고 Action Start Frame 은 실제 액션이 시작되는 프레임이다 .



Mocap Anim 때와는 달리 HIK Anim 의 경우에는 Export 할 때 키프레임 정보를 모두 JSON 으로 기록하여 Anim 파일과 함께 저장한다 . 이렇게 저장된 JSON 파일은 Import 할 때 로드되어 키프레임 정보를 모두 복원한다 .

AnimBridge >>>

* Name Space 필수

☐ Pole Vector Local Space : 0

☐ Auto Shoulder Rotation (Y)

T_Pose

► Mocap Anim → Rigged Char

Export Anim

Import Anim

► HIK Anim → Rigged Char

Rest Frame : 950

Action Start Frame : 1001

Export

Import

► HIK Anim → Mocap Char

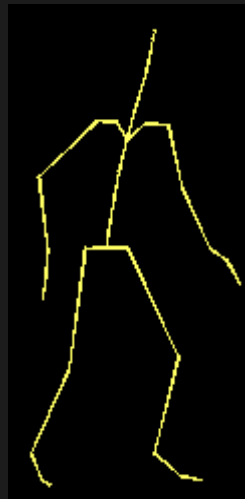
HIK - Mocap

Frame Offset :

Go

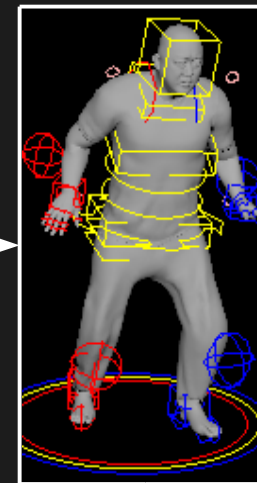
FK / IK Convert

HIK Anim – Mocap Char : Human IK Anim 데이터를 모캡 조인트로 Import. 모캡의 데이터 수집, 군중용 액션 생성이 목적이다.



Human IK Anim

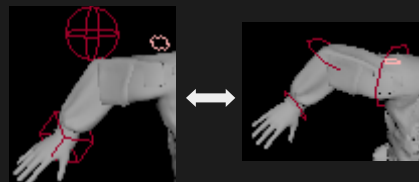
HIK - Mocap



Rig Character

FK / IK Convert :

양 팔과 다리의 애니를
FK는 IK로, IK는 FK로
변환한다.

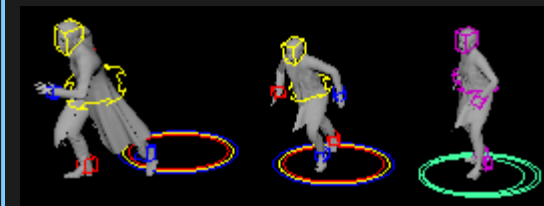


변환하고 싶은 부분의 Blend
컨트롤러를 선택하고 실행한다.



Frame Offset :

입력한 프레임만큼 캐릭터의
모든 컨트롤러 키 프레임
오프셋 시킨다. 오프셋 하려는
캐릭터의 아무 컨트롤러나
선택하고 실행한다.



0

+10

+20