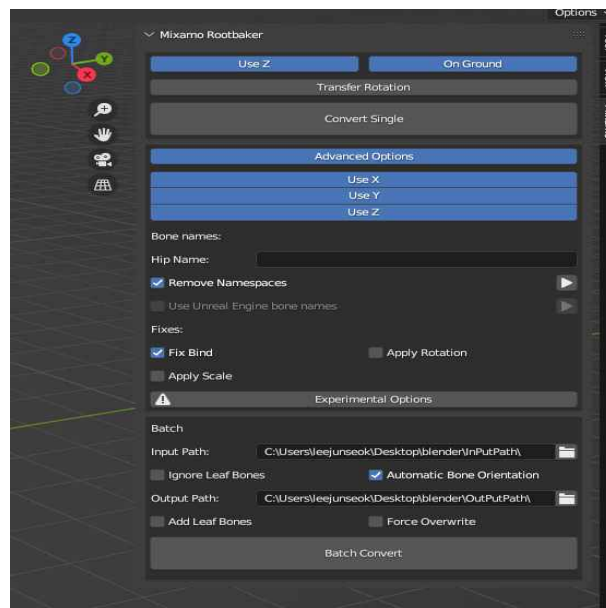


# Day 2. Asset 선정

## 2-1. 캐릭터 모델

적당한 캐릭터의 mesh를 찾기 위해 여러 사이트 들을 둘러보았습니다. Mixamo, PolyHaven, SketchFab, ArtStation, 블렌더 마켓등 사이트는 다양했습니다. 하지만 무료 Model들의 경우 다 운 받아서 fbx파일을 살펴보면 Skeletal Tree의 어디 한 곳이 빠져 있다던지 혹은 Bone의 가짓 수가 적고 너무 대충 구현했다던지 식으로 당장 프로젝트에 사용할 수 있을 만큼의 퀄리티는 무 료로 찾기 힘들었습니다. 여러 캐릭터를 사용할 게임이기 때문에 개러간의 렌더링이나 스켈레톤 트리가 통일성이 있어야 하는데 Model들을 여기 저기서 가져올 경우 통일성이 보이지 않아 게임 이 난잡하게 보이는 경향이 있었습니다. 그래서 캐릭터의 모델은 언리얼에서 기본으로 제공하는 Paragon 캐릭터들을 사용하기로 했습니다. 몬스터는 좀 전에 언급한 통일성 부분에서 어느 정도 자유로운 부분이 있기 때문에 프로젝트를 진행 하면서 괜찮아 보이는 fbx와 출처를 남겨 사용하 기로 했습니다.

## 2-2. 애니메이션



게임의 전반적인 애니메이션을 담당할 에셋을 어디서 가져올지 고민해보았습니다. 언리얼에서 기본 제공하는 Paragon시리즈 캐릭터에서 가져올까도 생각해봤는데 애니메이션이 제한적이기도 하고 캐릭터 모델과 애니메이션을 전부 Paragon에서 가져온다면 너무 의존적인 것 같아서 리타 겟팅을 하여 다른 애니메이션을 가져오고 싶었습니다. Unreal MarketPlace에서는 대부분 유료 애니메이션이라 자금적으로 부담이 되어 포기하였고 여기저기 찾아본 결과 Mixamo사의 애니메이 션이 괜찮을 것 같았습니다. 이것을 통해 일단 기본적인 LocoMotion을 테스트 해보았는데 걷기 와 Idle 같은 기본적인 애니메이션은 문제 없었지만 자리에서 이동하는 애니메이션의 경우에는 애 니메이션 실행 후 다시 제자리로 돌아오는 문제가 발생했습니다. 해결을 위해 여러 가지 시도를 해보다가 Root와 관련하여 애니메이션에는 제자리에서 실행하는 Inplace와 그 반대되는 개념이 존재한다는 것을 알게 되었고 애니메이션이 제자리로 돌아오지 않으려면 Root 관련 옵션을 활성화 해야하는데 이것을 위해서는 Skeletal mesh에서 Root의 추가가 필요했습니다. 그러나 Mixamo에서 제공하는 애니메이션을 가져오는 경우에는 소스 캐릭터에 Root가 없었습니다. 다시 문제를 해결하기 위해 방안을 찾아보았고 Root를 만들기 위해 Blender에서 fbx파일에 Root를 추 가해주는 Tool을 거쳐 Root를 추가해준뒤 다시 언리얼에 임포트 시키는 방식으로 해결하였습니 다. 최종적으로 Mixamo의 애니메이션과 인터넷의 무료 애니메이션을 사용하기로 했습니다.