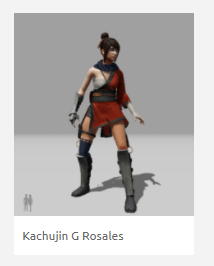
<https://www.mixamo.com/>

접속

캐릭터

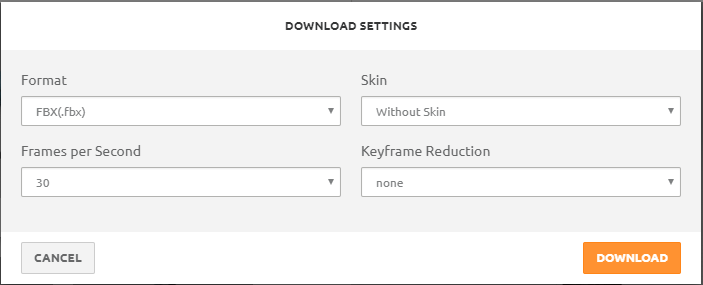


선택

Animation 탭

Pack 으로 검색해서 애니메이션 모아놓은 것을 받자

원하는 애니메이션 클릭



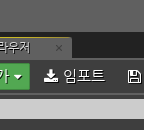
다운로드 클릭

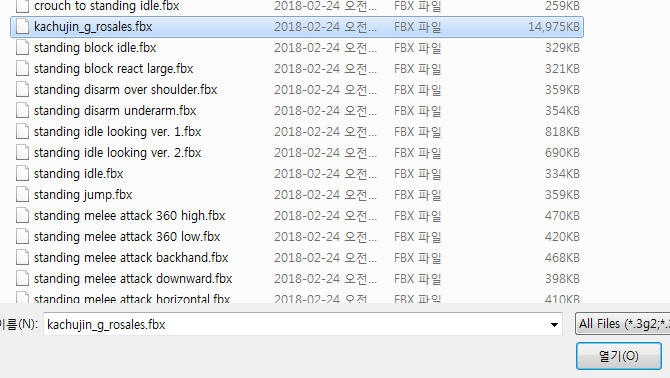
E:\Unreal Projects\Practice02\Content\Import\Mixamo\_Kachujin

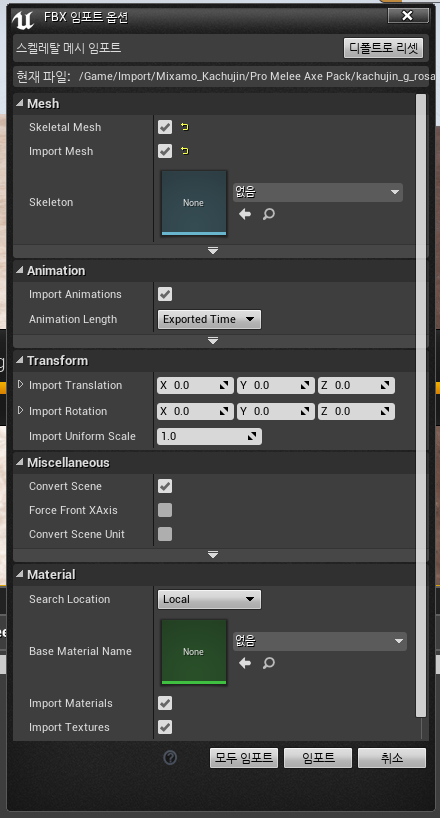
적당한 곳에 복붙

kachujin\_g\_rosales.fbx

이 있다. 저파일만 임포트 한다. 주의사항. 스켈레톤을 선택하지 않고 임포트할 것!!!!!







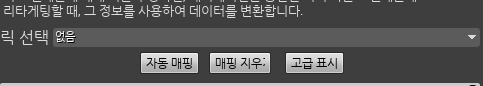
아무것도 건드리지 않고 임포트만 한다

매터리얼은 무시하자;;;

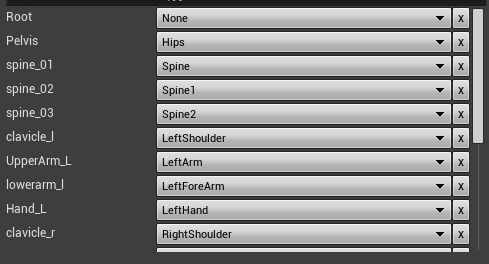


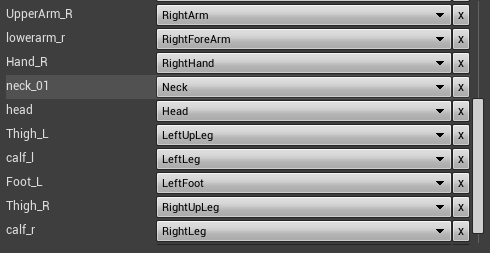
스켈레톤 더블클릭





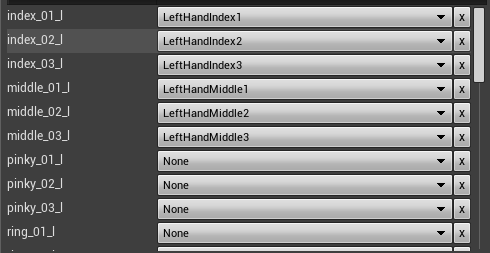
인간형 릭선택

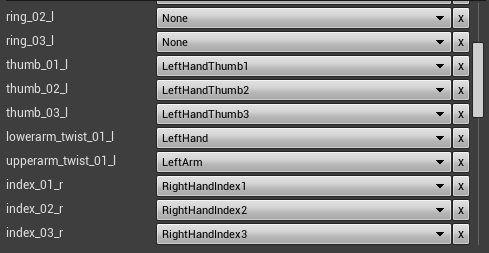




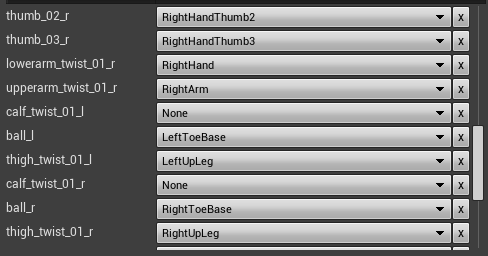


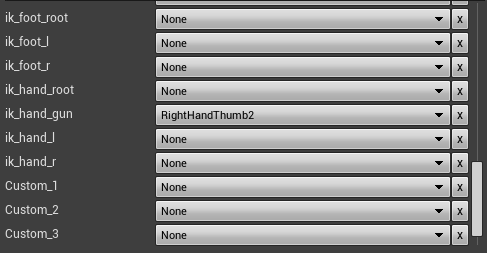
고급표시 들어가서



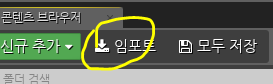


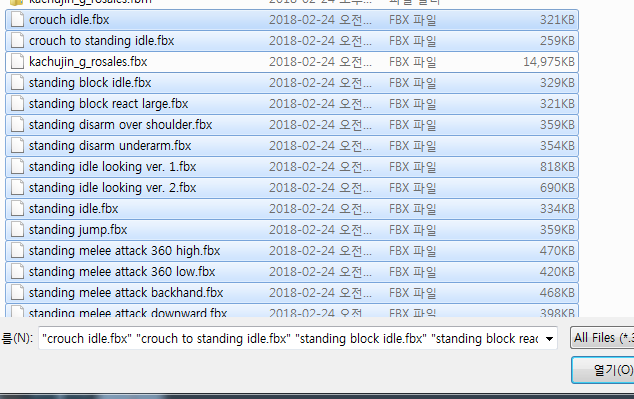


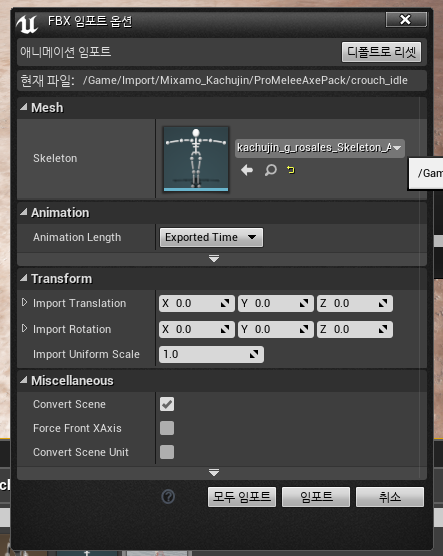








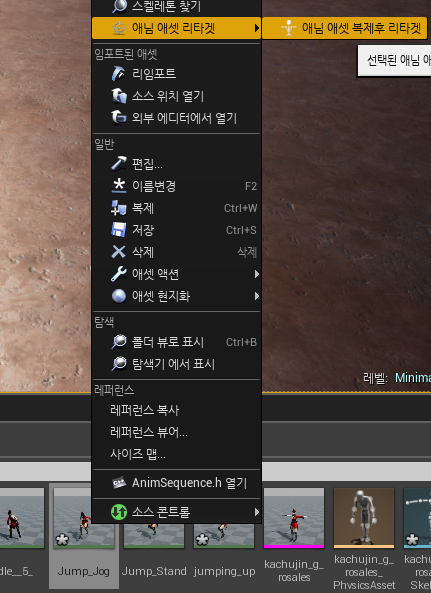




방금 세팅한 스켈레톤 선택하고

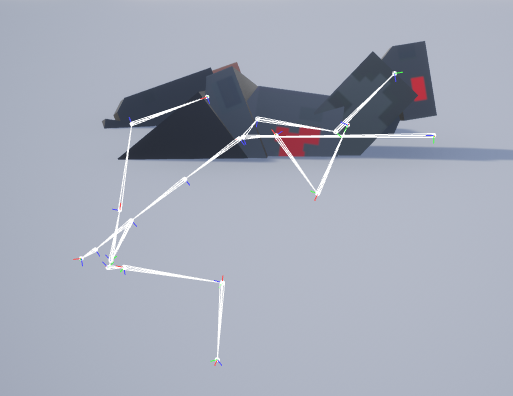
모두 임포트 !

애니메이션 시퀀스 우클릭





생성된 애내메이션 시퀀스 더블 클릭



누워있다 ;;;

캐릭터 애니메이션이 제자리에 있는 것이 필요한 경우

RootMotion

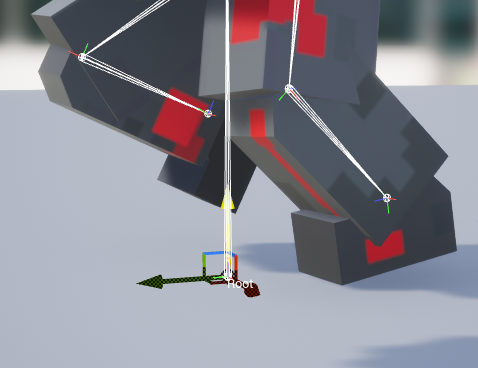
EnableRootMotion 을 체크하면 된다



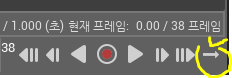
루트본을 찾아서 클릭후



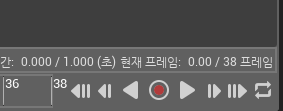
회전시켜서 세워준다



발도 살짝 공중에 떠있어서 밑으로 내려주었다

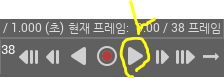


루프를 끄고



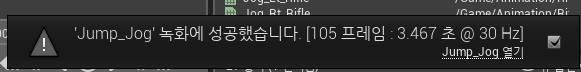
이제 녹화하면 된다.

빨간버튼을 누르고 파일이름을 적당히 만들어준뒤

\

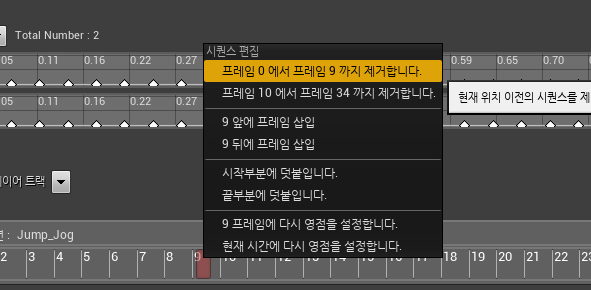
플레이 버튼을 누르자

동작이 끝나면 빨간버튼을 누르자



그러면 정상적인 애니메이션이 저장된다.

생성된 애니메이션 시퀀스를 실행해서



위와 같이 빨간 네모를 우클릭해서 필요없는 프레임을 자르면 된다

그리고 저장