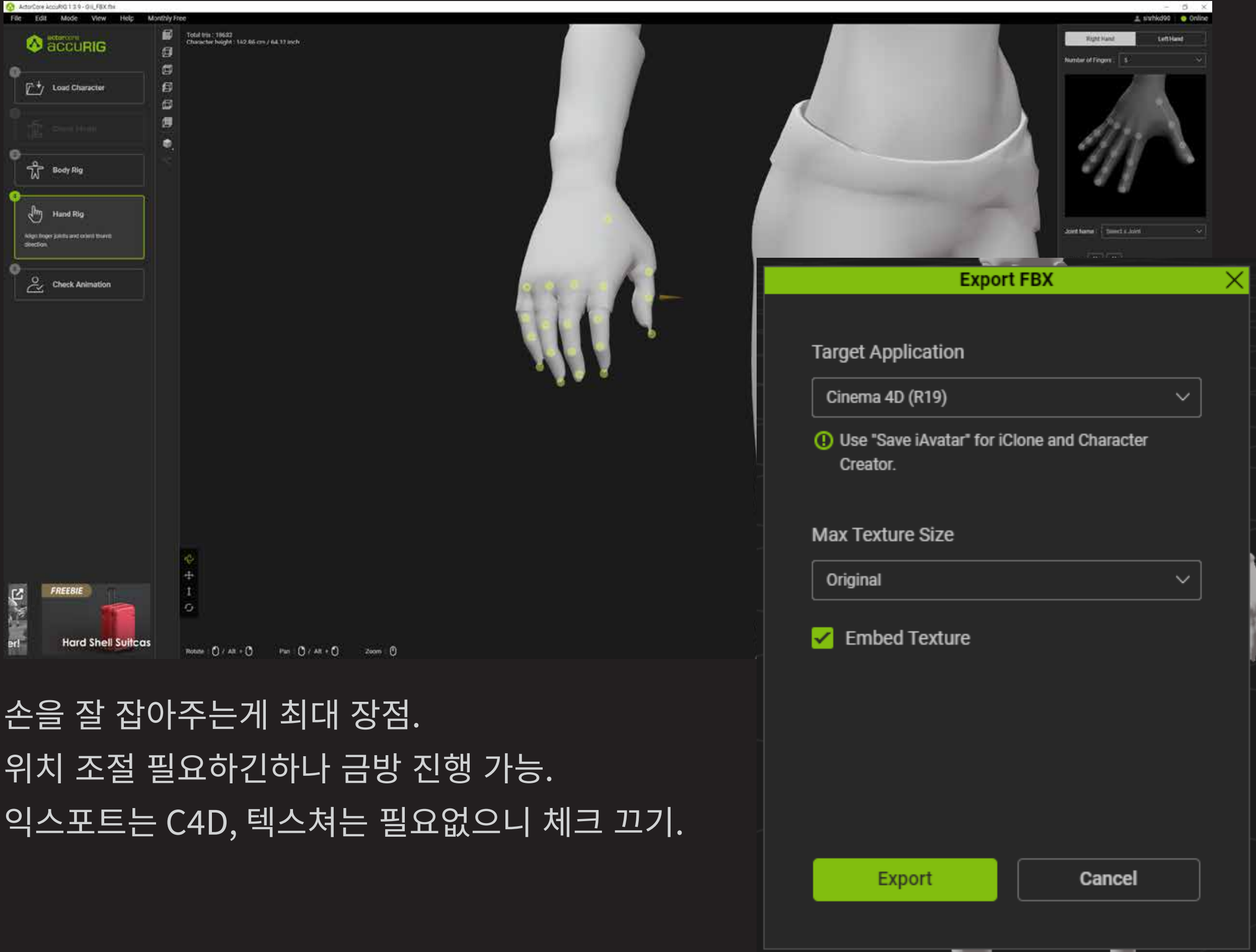
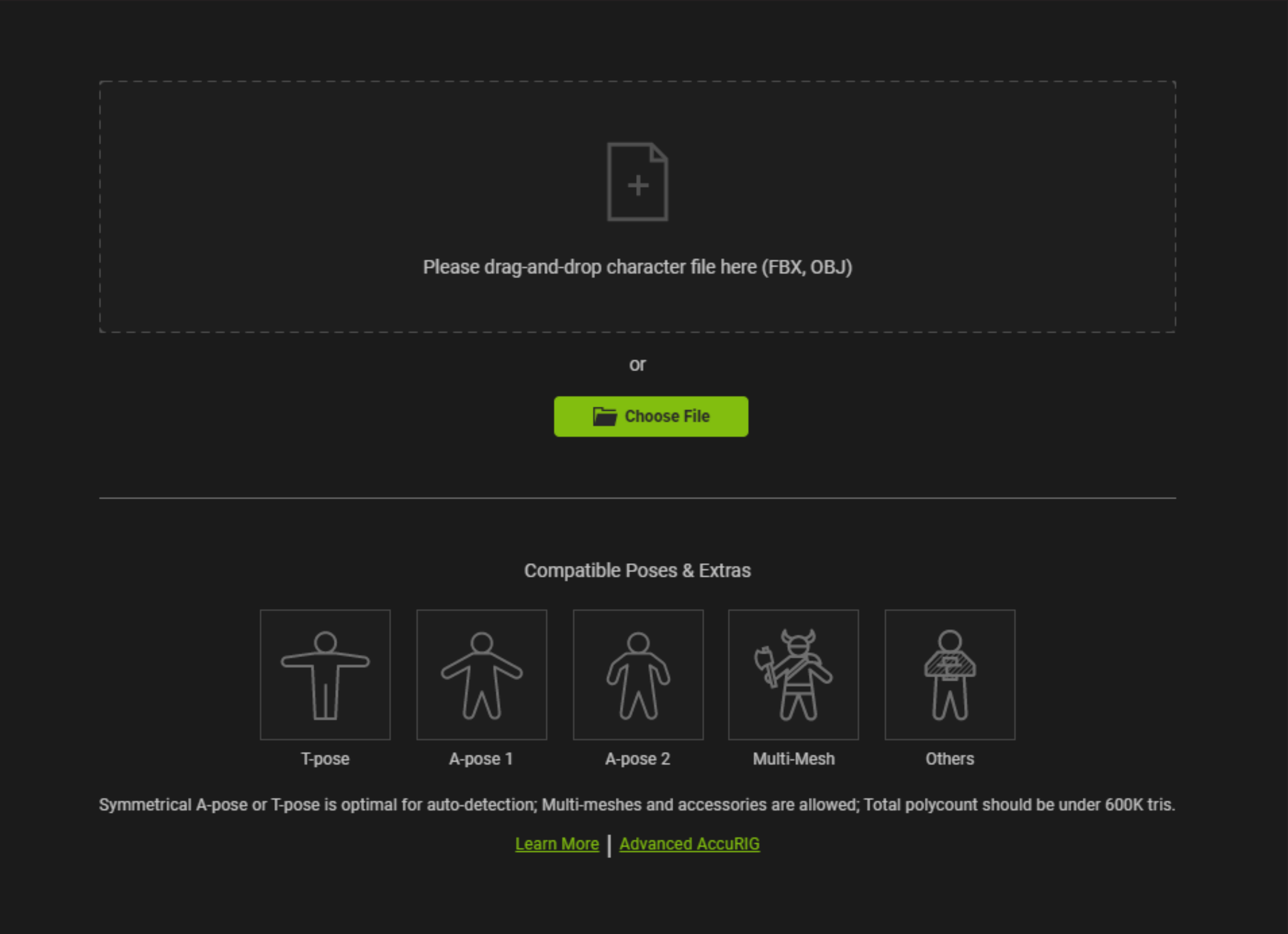


1_ 리깅은 accuRIG로 진행하거나 MIXAMO로 진행.

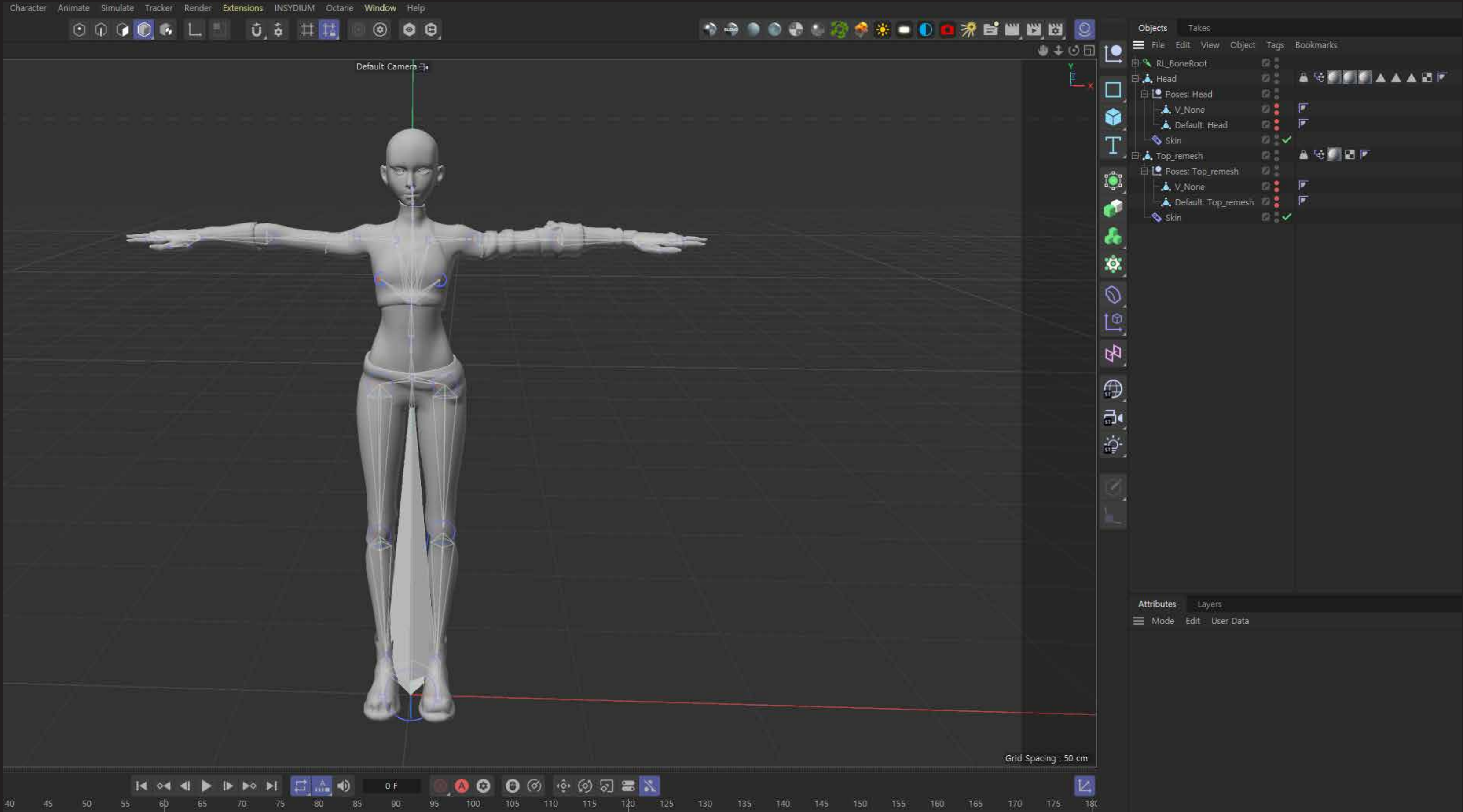


간편하게 FBX, OBJ 모델로 무기, 악세사리도 인식하고 인터페이스 & 뷰포트 전환도 직관적.
다만, 익스포트 했을 때 포즈로 잡혀있는 불순물들 정리해주어야하는 불편함이 있음.



손을 잘 잡아주는게 최대 장점.
위치 조절 필요하긴하나 금방 진행 가능.
익스포트는 C4D, 텍스처는 필요없으니 체크 끄기.

2_ 리깅된 FBX를 C4D에서 불순물 정리.



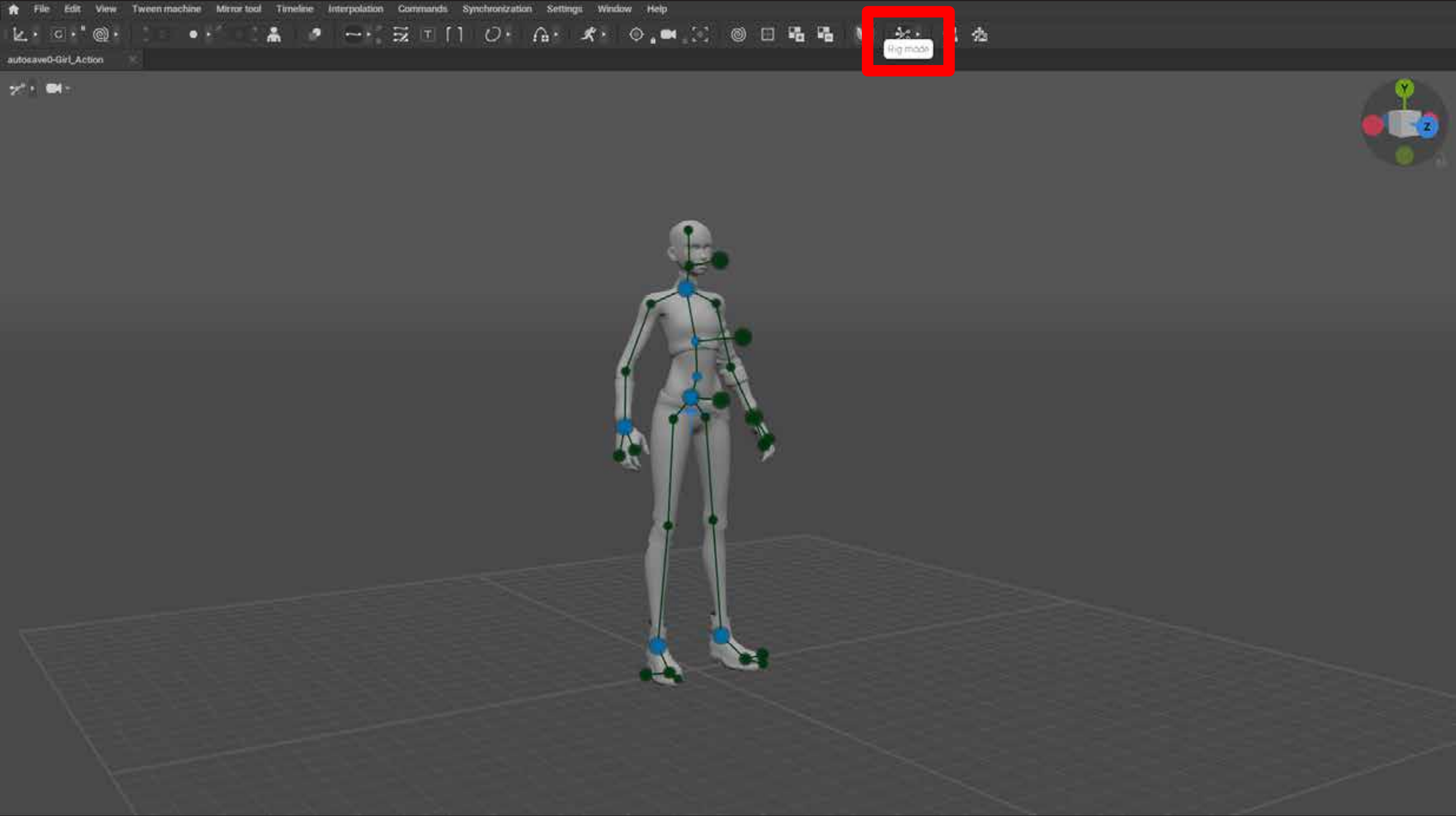
제일 위 하이라키, 본, 스킨 남기고 삭제.

A 포즈보다 T 포즈가 활용도가 높아서 필요없음.

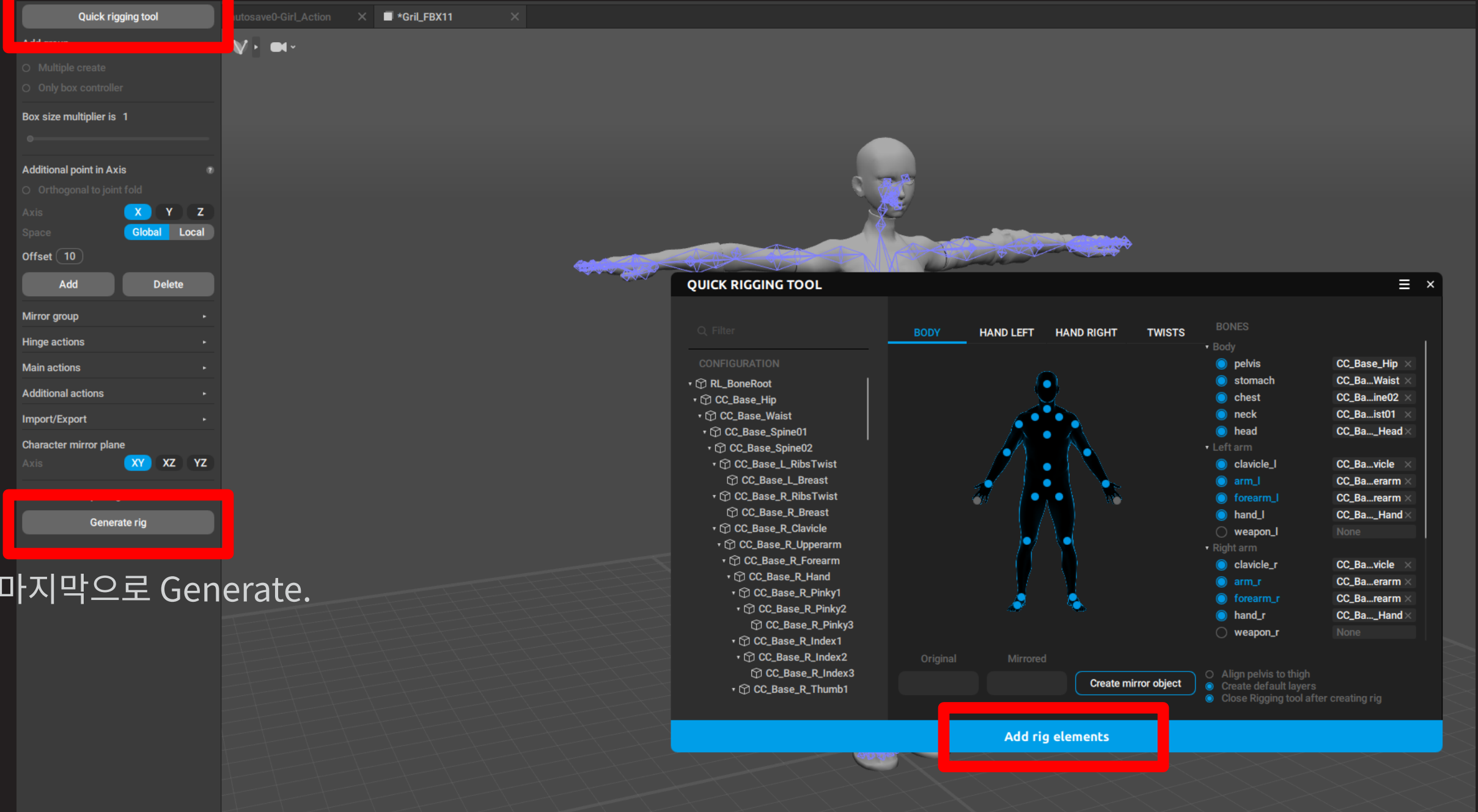
필요하다면 이후 Cascadeur에서 작업 가능.

3_ Cascadeur에서 퀵 리깅 진행.

Rig mode 클릭해서



Quick rigging으로 본 맞게 들어가있는지 확인 후 Add rig elements.



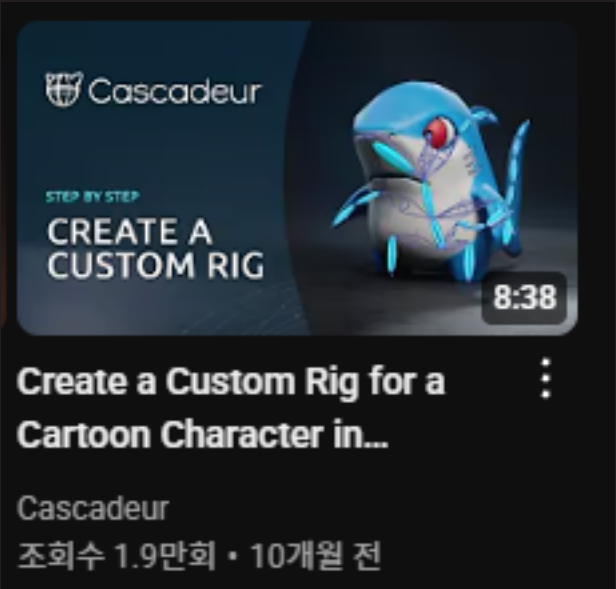
마지막으로 Generate.

4_ Cascadeur에서 애니메이션 진행.

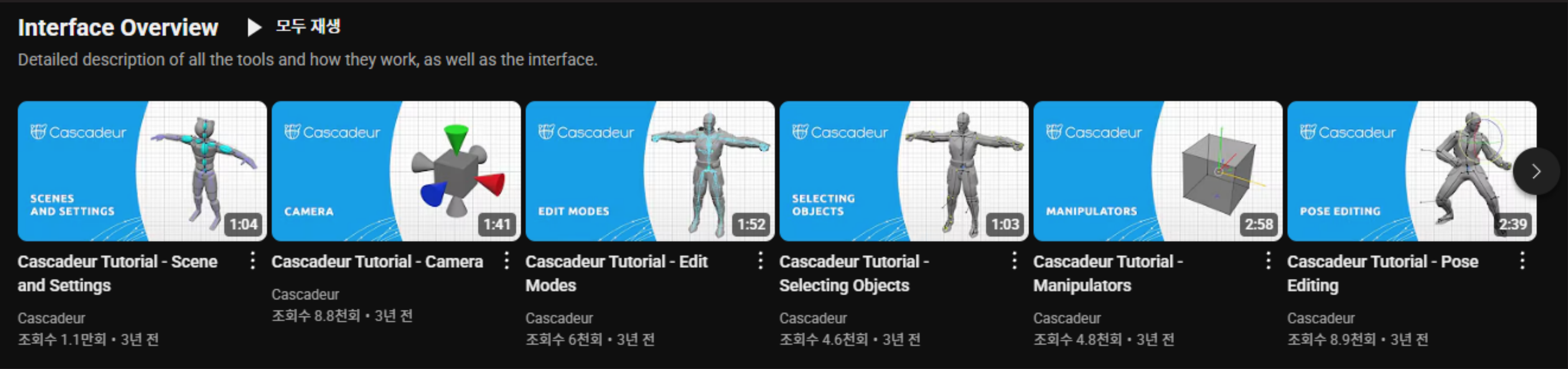


<https://www.youtube.com/watch?v=yMiWPjIhaqA>

Cascadeur 유튜브 채널에 워킹 사이클 튜토리얼 한번씩 따라만들면 인터페이스, 키, 피지컬 활용 & 응용 가능함.

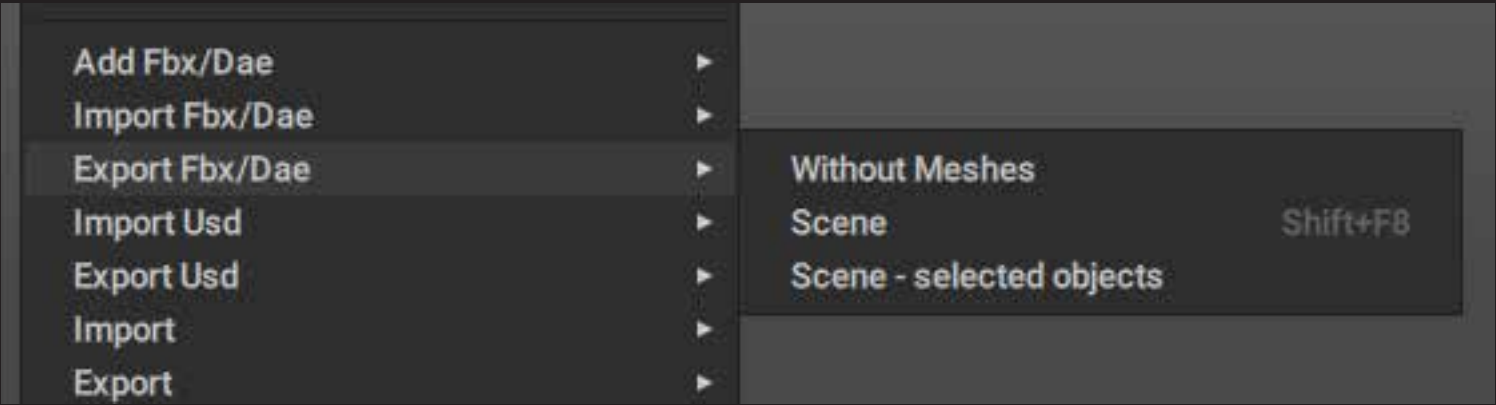


이 튜토리얼도 보는 것을 추천.
잘못된 리깅을 수정하거나 꼬리가 있거나 다족 보행 커스텀 가능.

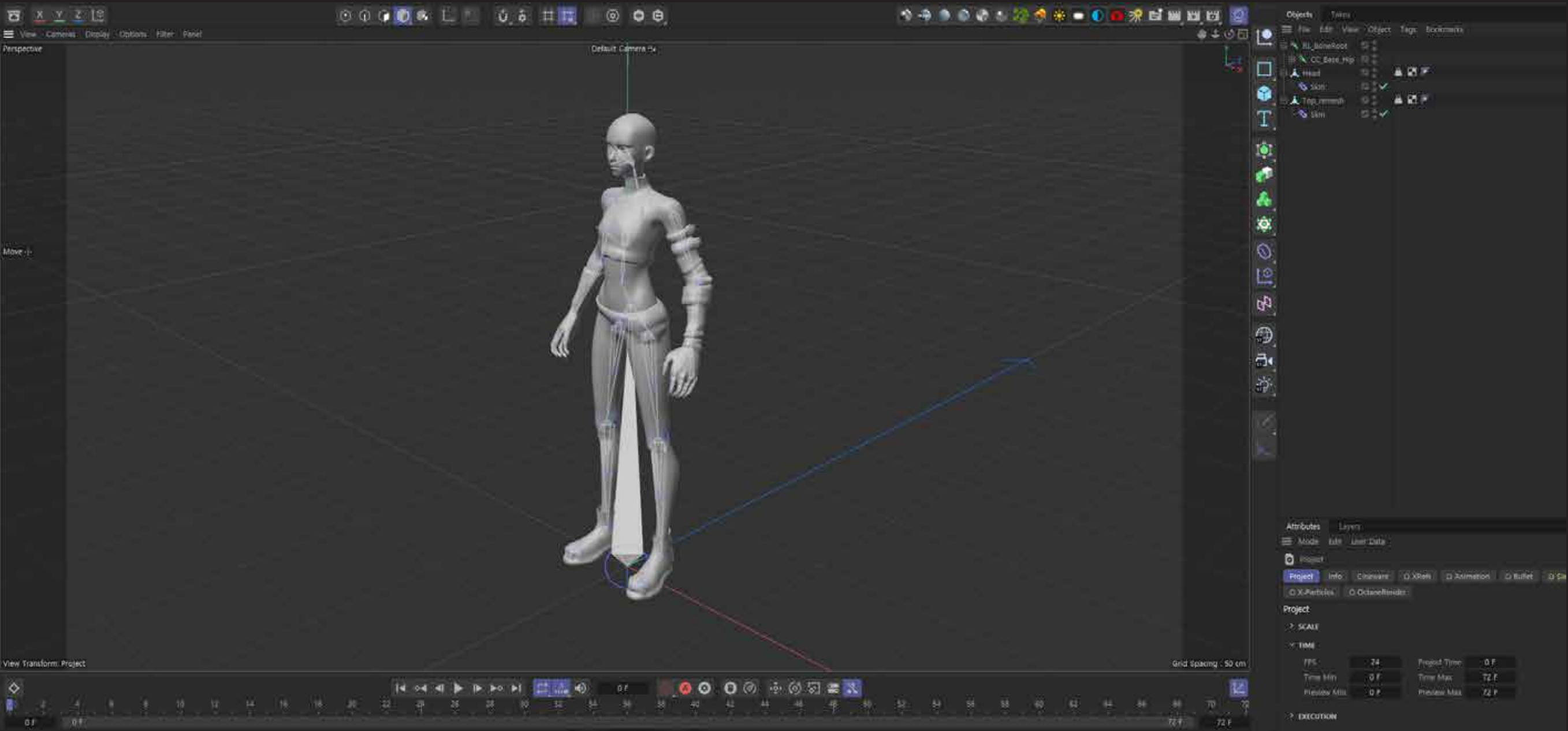


인터페이스가 헛갈리면 짧은 영상들 쪽보면서 학습하면서 손에 익히길 추천.

5_ Cascadeur 익스포트.



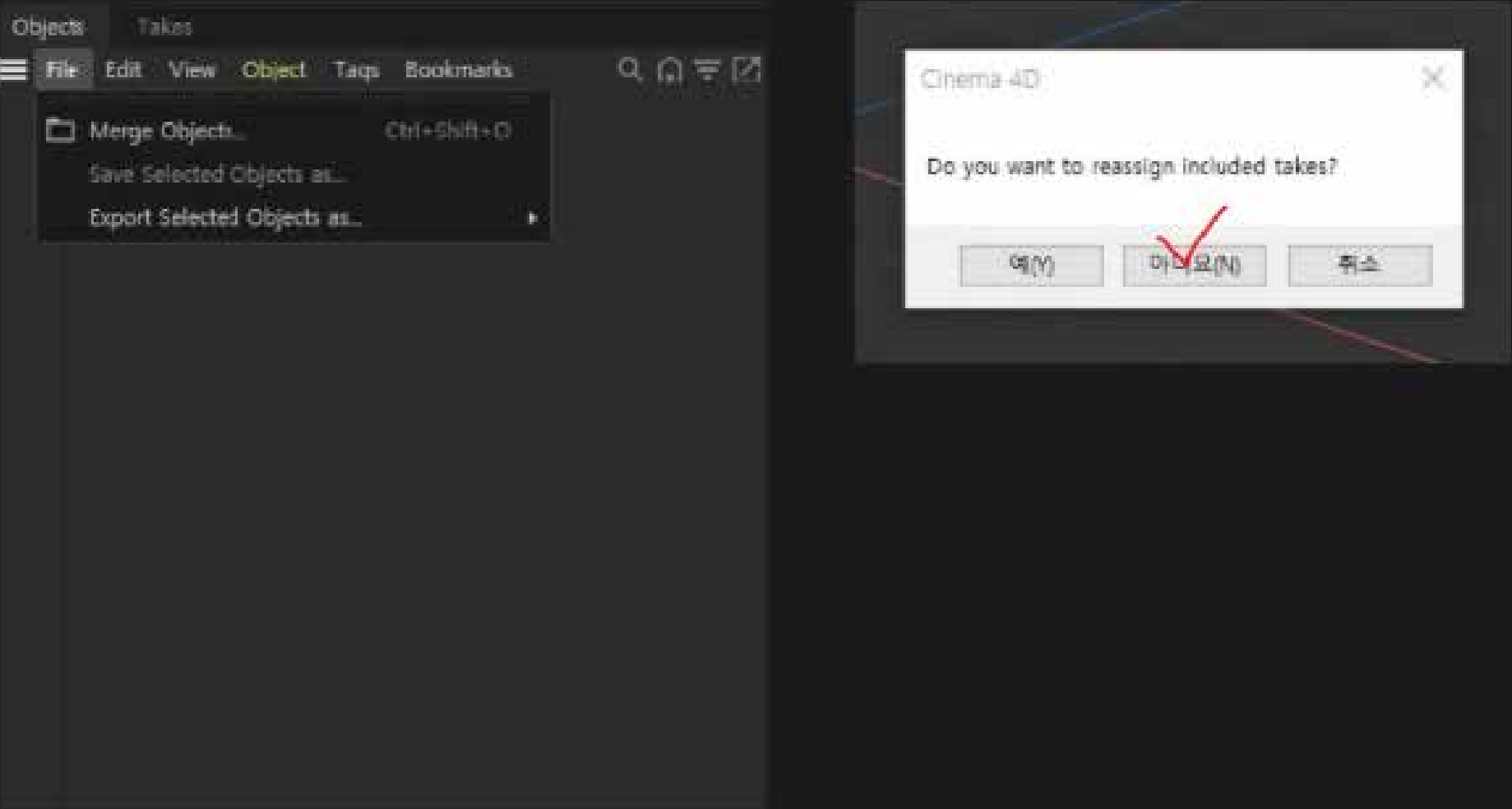
Scene으로 익스포트 또는 필요한 것들로 익스포트 한다.



C4D에서 매쉬, 본 문제 없는거 확인.


6_ Cascadeur & Mixamo 모션 클립 활용.

Mixamo motion clip



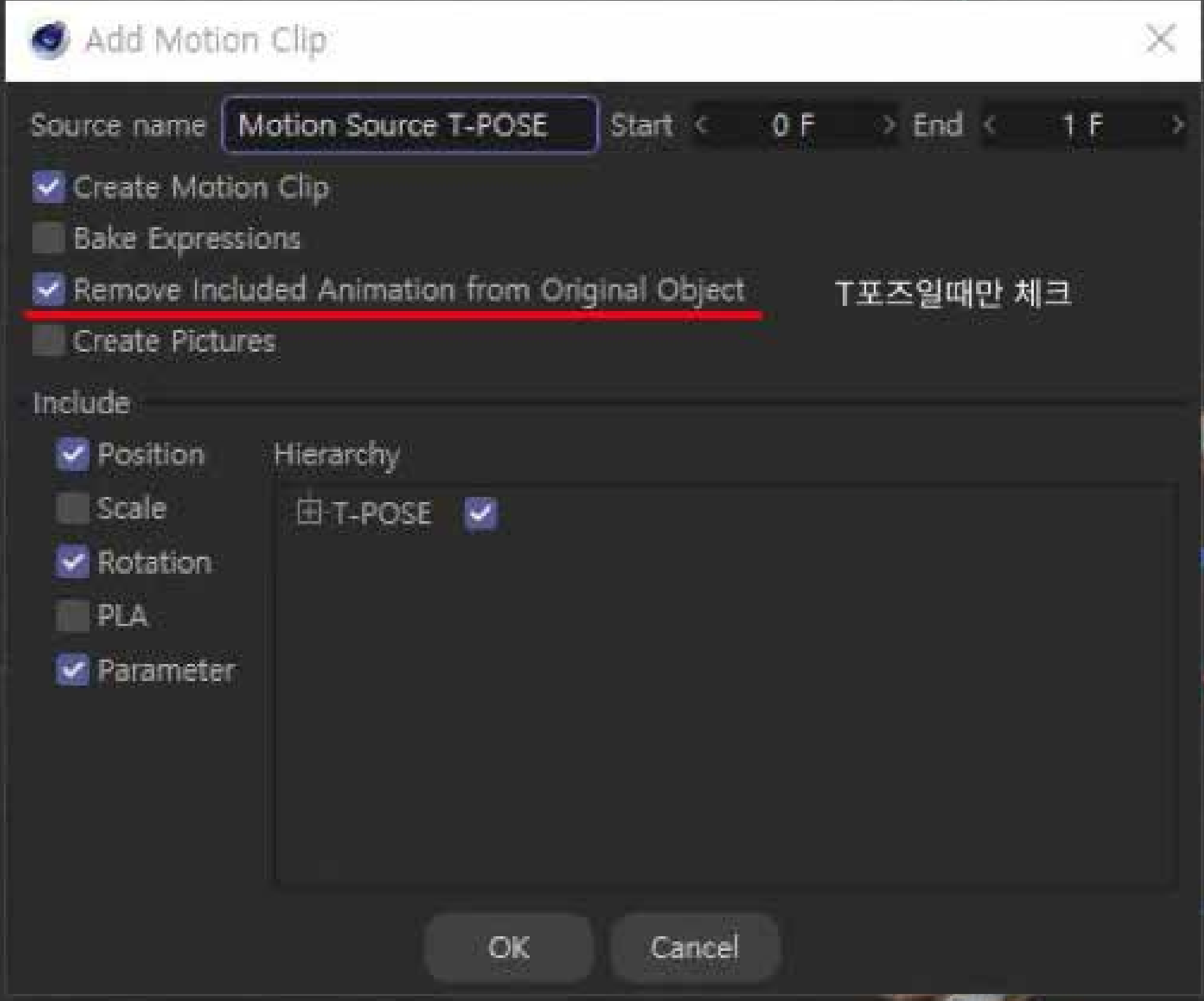
The screenshot shows the Mixamo web interface. On the left, the 'File' menu is open, showing options like 'Merge Objects...', 'Save Selected Objects as...', and 'Export Selected Objects as...'. On the right, a confirmation dialog box titled 'Cinema 4D' asks 'Do you want to reassign included takes?'. The '아니요(N)' (No) button is highlighted with a red checkmark.

1. 믹사모에서 다운로드한 fbx 파일을 불러온다. 팝업창이 뜨면 아니오 클릭



The screenshot shows the Mixamo interface with a hierarchy of objects. The 'T-POSE' object is selected, and its children are 'man' and 'mixamorig:Hips'. The 'man' object is highlighted in orange.

2. 불필요한 것들(카메라)을 지워주고 null로 묶어서 알아보기 쉽게 네이밍 해준다. 사용할 모션 소스들을 이와 같은 방식으로 다 불러와서 정리해준다.

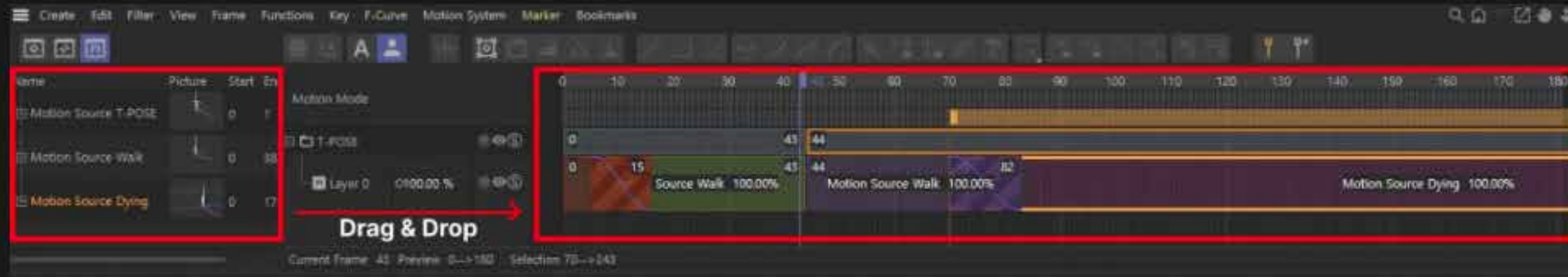


The screenshot shows the 'Add Motion Clip' dialog box. The 'Source name' is 'Motion Source T-POSE'. The 'Start' is '0 F' and the 'End' is '1 F'. The 'Create Motion Clip' checkbox is checked. The 'Remove Included Animation from Original Object' checkbox is checked and underlined in red. The 'Create Pictures' checkbox is unchecked. The 'Include' section shows 'Position', 'Rotation', and 'Parameter' checked. The 'Hierarchy' section shows 'T-POSE' checked. The 'OK' and 'Cancel' buttons are at the bottom.

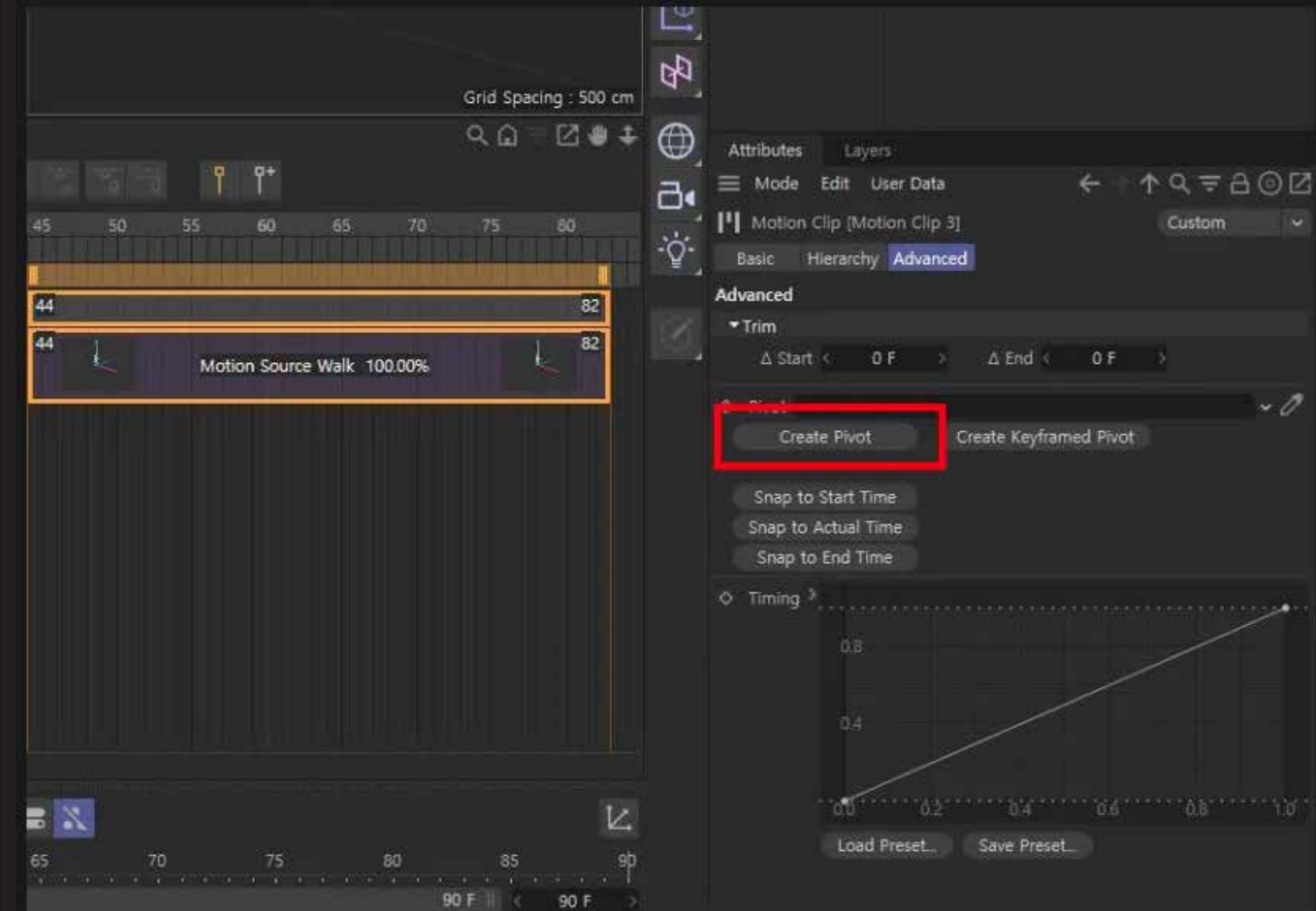
3. 정리한 각각의 fbx null에다가 add motion clip을 적용해준다. 3번째 체크박스는 T포즈일때만 체크! 그 외의 애니메이션이 적용된 fbx는 체크박스를 반드시 해제해준다.

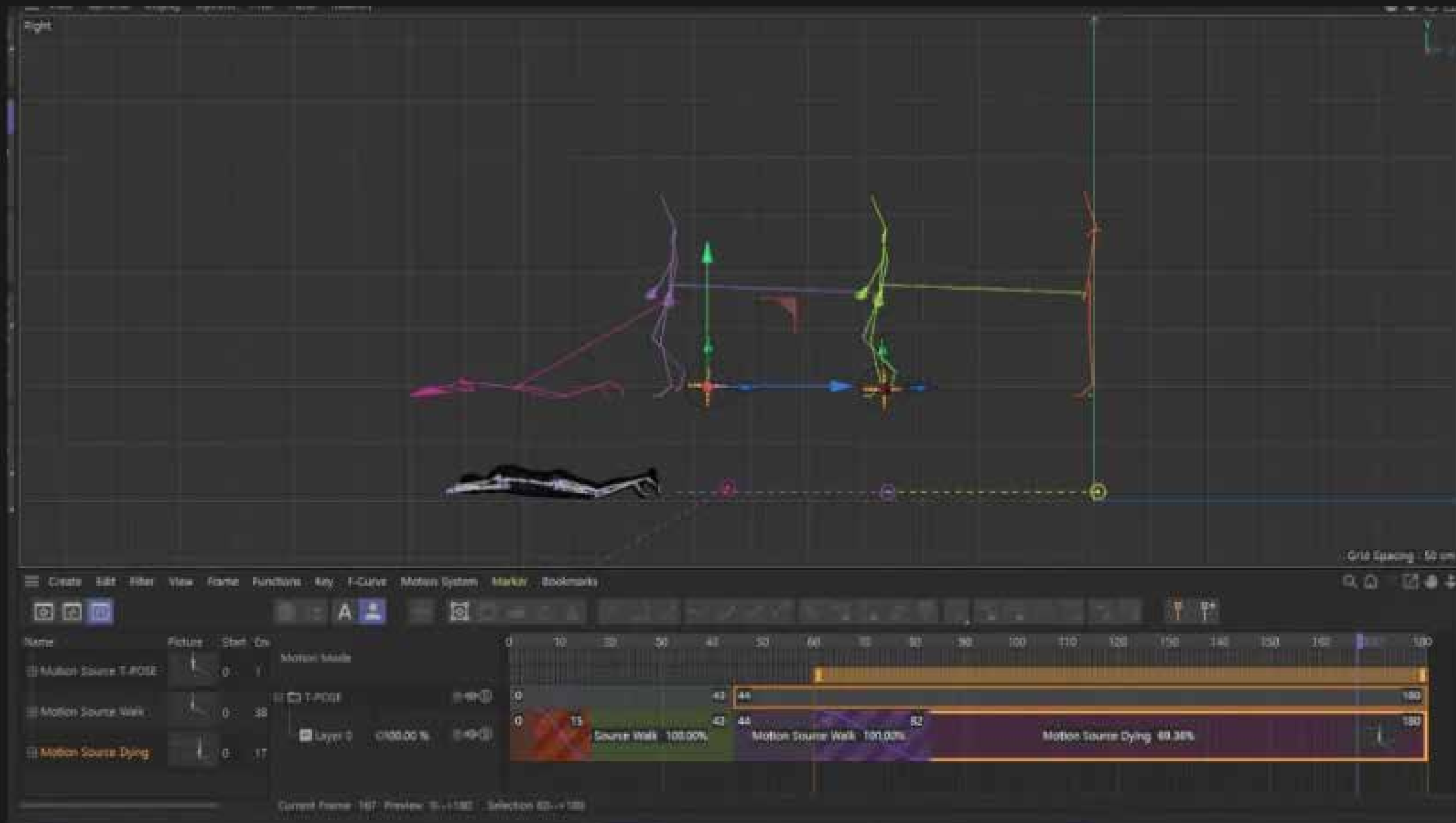


4. 가장 처음 시작하는 애니메이션을 제외하고는 눈을 꺼준다. (마블러스로 추후 임포트해야할 경우, 반드시 T포즈로 시작해야 함.)

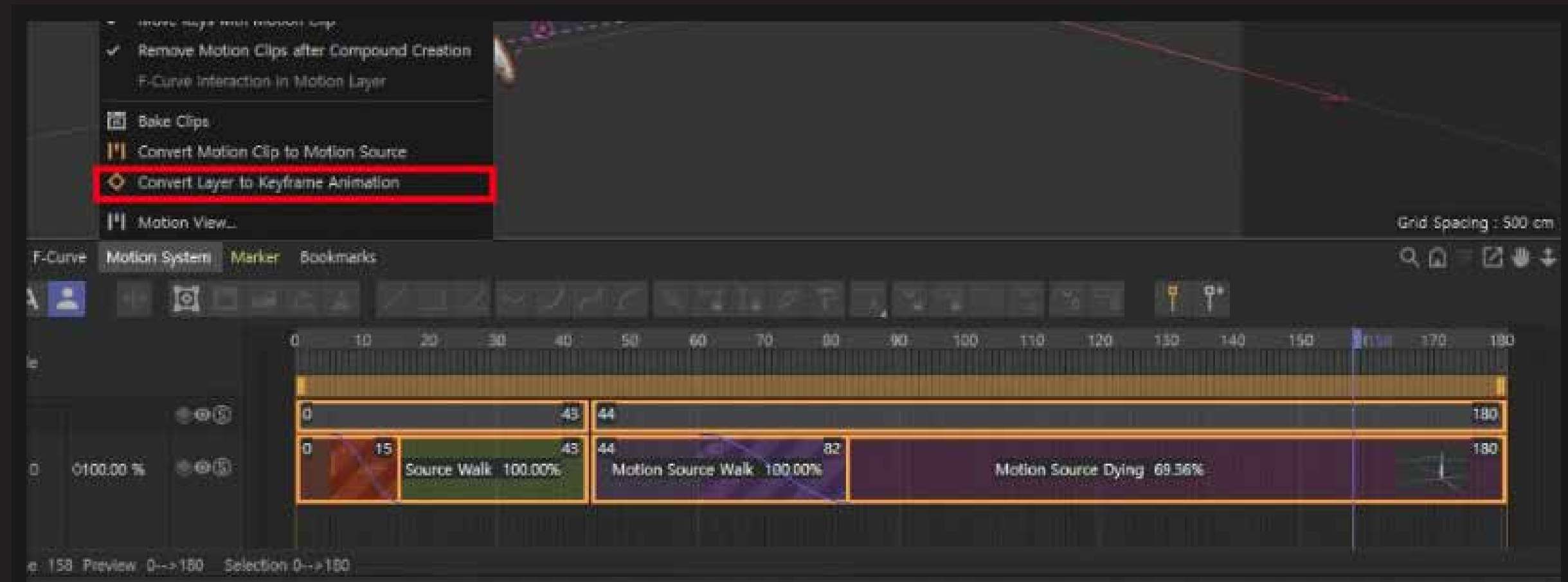


5. 처음 시작하는 애니메이션 null의 모션 클립 아이콘을 눌러준다. 모션 클립에서 Open in TL 을 누르면 타임라인창이 뜬다. 좌측의 애니메이션 소스를 우측으로 드래그해서 가져오면 된다. 소스들을 중첩시켜야 자연스럽게 블렌딩이 된다. 소스를 클릭해서 프레임을 늘리거나 줄일 수 있다.(늘리면 속도가 느려지고, 줄이면 빨라진다.)

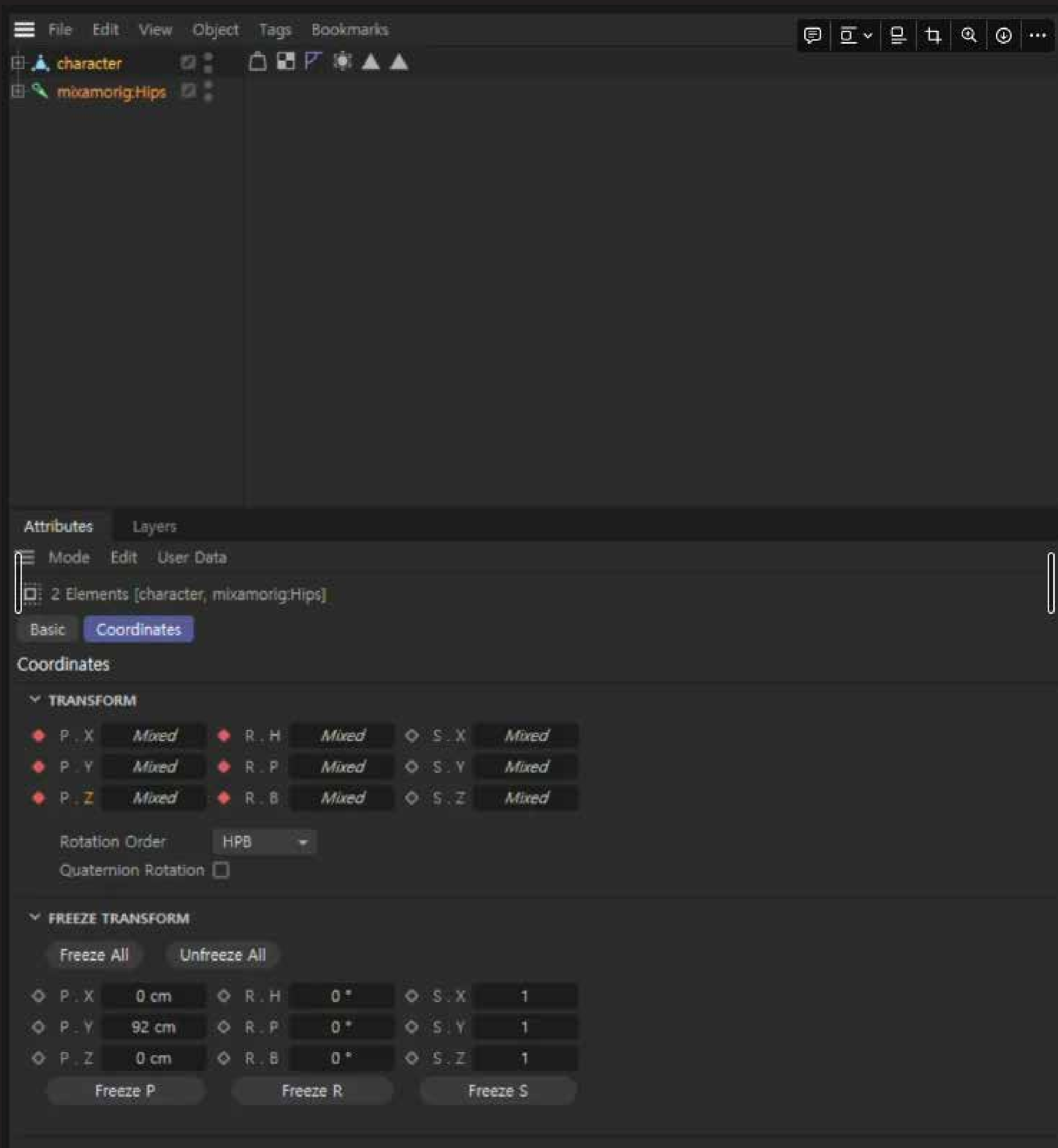




6. 소스들을 합쳤을 때 위치가 튀는 것들이 있으면, 해당 소스를 누르고 Create Pivot을 클릭하여 Pivot을 생성해준다. (월드축으로 체크하고 생성해야 함). Pivot들의 위치를 확인하고 맞춰주면 움직임이 튀지 않는다.



7. (알렘빅으로 내보낼 경우) 애니메이션이 완료되면, Convert Layer to Keyframe Animation을 통해 프레임마다 키 값을 저장하게끔 구워준다. (구운 후에는 애니메이션이 수정이 안되므로, 기존파일은 저장해두고 굽도록 한다..)



8. 만약 마블러스로 내보내야 할 경우, 움직임을 포함하지 않는 상위 null들은 다 지워주고 알렘빅으로 구워준다. 즉, 캐릭터 오브젝트와 조인트만 남겨주면 된다. (상위 null이 0,0,0이 아닐 경우 Freeze 탭에서 맞춰준다. 캐릭터와 조인트 둘 다 같은 수치로 입력해줘야 한다.)