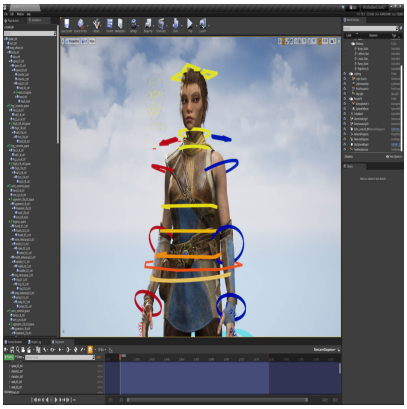

Echtzeit-Charakteranimationsschulung in der Unreal Engine

Description

Animationen sind ein wichtiger Bestandteil jeder Storyline. Neben der Vielzahl von Objekten, die man in der Unreal Engine animieren kann – Charaktere, Objekte, Materialien und sogar Schwärme und Menschenmengen – bietet Epic Games Schulungsmaterial für fast jede Art von Animation.

Viele Künstler entscheiden sich dafür, direkt in der Engine zu animieren, aber sie können auch Animationsdaten importieren. Viele Künstler schätzen die Flexibilität der In-Engine-Animation, indem sie Keyframes im Sequenzer platzieren oder die Animation mit einem Blueprint-Skript auslösen. Bei der Charakteranimation gibt die Control-Rig-Funktion mehr Kontrolle über die Charakteranimation in der Engine als je zuvor.

Ein aktueller Blog-Eintrag fasst die Möglichkeiten nun zusammen.

Date Created
1. Dezember 2021
Author
sven