|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 28 | **기간** | 1.2~1.8 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 그래픽특강 | | | | |

<상세 수행내용>

서브스턴스 페인터를 활용하는 법을 배웠다.

1.low먼저 불러오기

2048

openGL

auto-unwrap해제

2.high불러오기

텍스쳐셋세팅탭

베이크메쉬맵

2048

highdefiniton.. 에서 하이폴리곤fbx파일불러오기

베이크 메테리얼클릭

3. 스마트메테리얼(깊은부분 자동 계산)

레이어지우기

원하는 스마트메테리얼 드래그앤드랍(쉬프트우클릭으로 밝기조정)

4. 다른 재질 넣기

(블랙은 뚫,화이트는 안뚫)

다른 재질 넣을때 레이어에서 이미 넣은 재질 위에다 추가

추가한 재질 우클릭 - 애드 블랙마스크

왼쪽도구에서 네번째(폴리곤필) 선택 후 원하는 부위에 칠

레이어

fill레이어

칼라 - 색깔/텍스쳐를 넣어서 원하는 이미지적용

하이트 -

러프 - 광택

메탈

스마트메테리얼

레이어에서 폴더를 누른후 이미지를 클릭해서 마스크에디터에서 옵션값변경

레이어

애드 블랙마스크

블랙마스크 우클릭 - 애드 페인트 - 색칠가능(흰색-색칠/검은색-지우기)

텍스쳐셋세팅

채널 - +버튼 눌러서 오패시티 추가

값을 조정해도 안변하면 - 오른쪽탭에서 상단 두번째 쉐이더셋팅 - pbr-metal-with-alpha-blending으로 변경

원하는 부분만 뚫려보이게

위에값처럼 변경 후 컬러와 오패시티만 적용

마우스 우클릭하여 애드 마스크 - 다시 우클릭 애드 페인트or애드필

애드필 했을 시 왼쪽탭에서 알파클릭후 원하는 알파이미지 선택하여 그레이스케일에 넣기

알파이미지 반복이 싫으면 uv wrap을 논으로 변경

빛나게

채널 - +버튼 눌러서 이미시브 추가

윈도우-디스플레이셋팅-액티브포스트이펙트-글레어

이미지넣기

1024 1024 png이미지를 섭페에 드래그앤드랍

언디파인드-텍스쳐 , 임포트-커렌트세션

애드필레이어 - 베이스컬러에 이미지넣기, 테두리생기는건 러프니스를 끄기

텍스쳐추출

하기전에 왼쪽탭 디스플레이셋팅에서 환경맵을 스튜디오05로 바꾸기

파일 - 익스포트텍스쳐 - 2dview(베이스컬러 러프니스등 한번에 합치기) /파일타입(png,targa)/2048size/

아웃풋 템프래이트 - 자신이 쓸 엔진에 맞게 선택(메탈릭러프니스)

디스턴스수치 조절

베이크할때 뭉쳐보이는건 uv가 잘못

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 29 | **다음기간** | 1.9 ~ 1.15 |
| **다음주 할일** | 모델링 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |