

# 4주차 정리

## 개요

3D 모델링 기초 학습

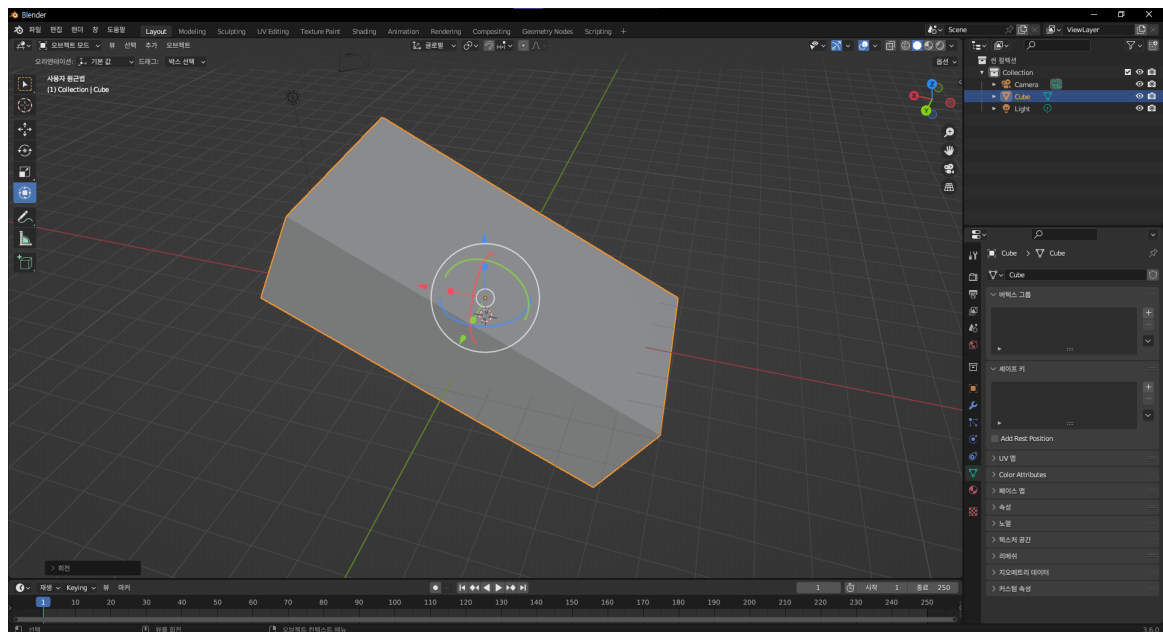
유니티 내의 모델링 도구 활용 실습

기본 모델링 및 텍스처 적용 실습

## 개요

- ▶ 3D 모델링 기초 학습
- ▶ 유니티 내의 모델링 도구 활용 실습
- ▶ 기본 모델링 및 텍스처 적용 실습

## ▼ 3D 모델링 기초 학습



좌측 상단 패널

- 이동
- 크기
- 회전

우측 상단 궤도맵

- 카메라 방향 조정
  - 마우스 중간키로 사용가능
  - shift키와 함께 사용시 카메라 위치 이동

기능을 이용할 수 있다



여러가지 기능들을 살펴보며 도넛 모양 폴리곤에 나무 느낌의 질감을 렌더링 할 수 있었다

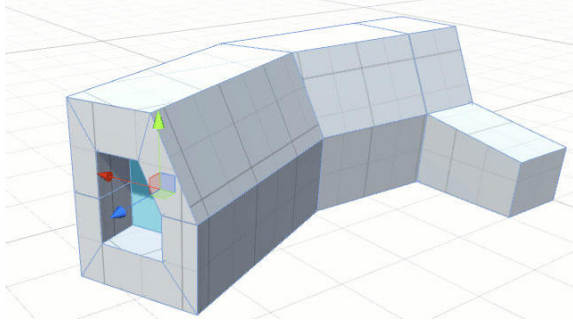
블렌더 단축키

[Blender 3.0 Shortcuts v1.2.pdf](#)

## ▼ 유니티 내의 모델링 도구 활용 실습

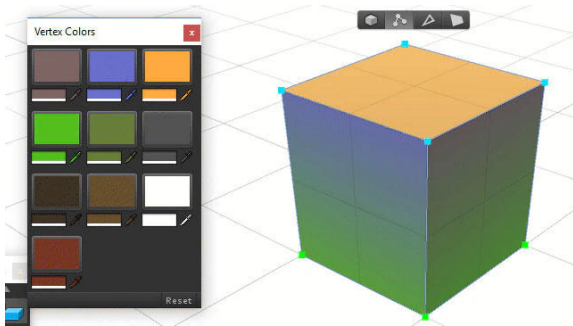
- Unity ProBuilder를 사용하면 유니티 내부에서 모델링 작업을 수행할 수 있으며, 단순한 지오메트리 빌드에 최적화되었지만 세부 편집과 UV 언래핑도 가능하다.
- ProBuilder를 사용하여 구조, 복잡한 터레인 요소, 차량, 무기의 프로토타입을 빠르게 제작하거나 커스텀 콜리전 지오메트리, 트리거 구역 또는 내비 메시(nav mesh)를 만들 수 있다.

- ProBuilder는 디지털 콘텐츠 제작 툴(예: Maya)에 Unity의 원활한 라운드 트리핑 기능을 활용할 수 있으므로 선호하는 툴 사용해 모델을 섬세하게 다듬을 수도 있다.



### 돌출/삽입

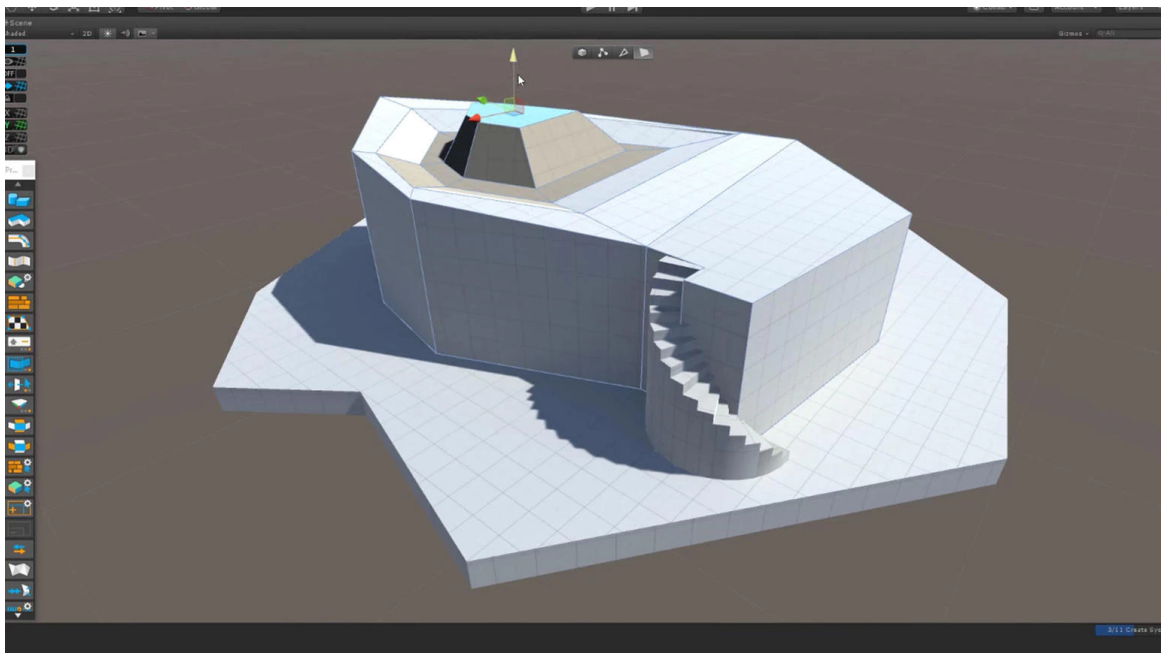
면이나 열린 에지를 선택하고 Shift를 누른 채로 이동, 회전, 확대/축소하여 돌출 또는 삽입한다



### 버텍스 컬러링

오버레이 컬러를 각면에 손쉽게 적용할 수 있다. 버텍스 컬러링은 초기 맵 테스트와 팀 구역 지정에 유용함

## ▼ 기본 모델링 및 텍스처 적용 실습



이런식으로 유니티상에서 모델링이 잘 적용된 모습을 확인할 수 있다