

CHAPTER 4

디테일한 사물들을 추가해 환경에 스토리 녹여내기

[수업 목표]

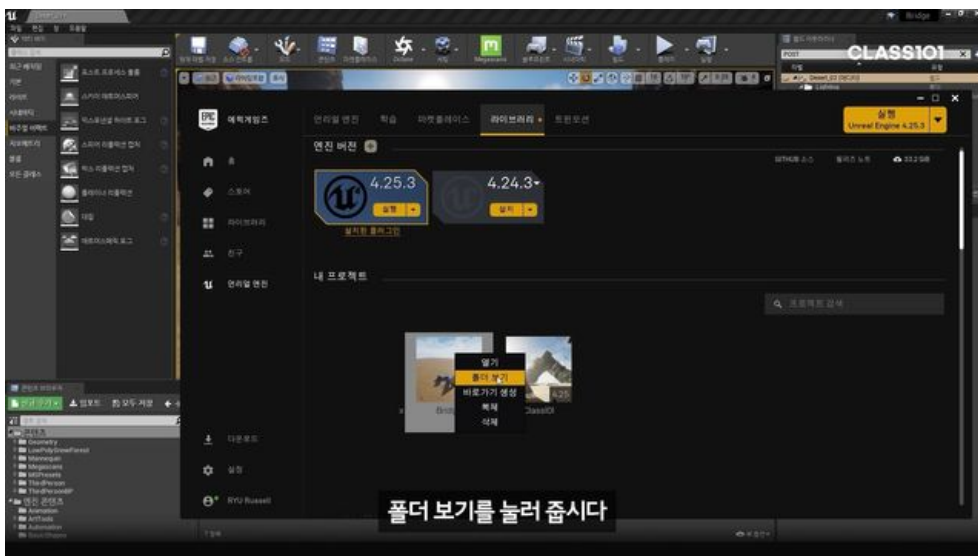
반갑습니다! 러셀입니다.

이번 시간에는 환경에 디테일한 사물을 추가해 스토리를 녹여내봅시다.



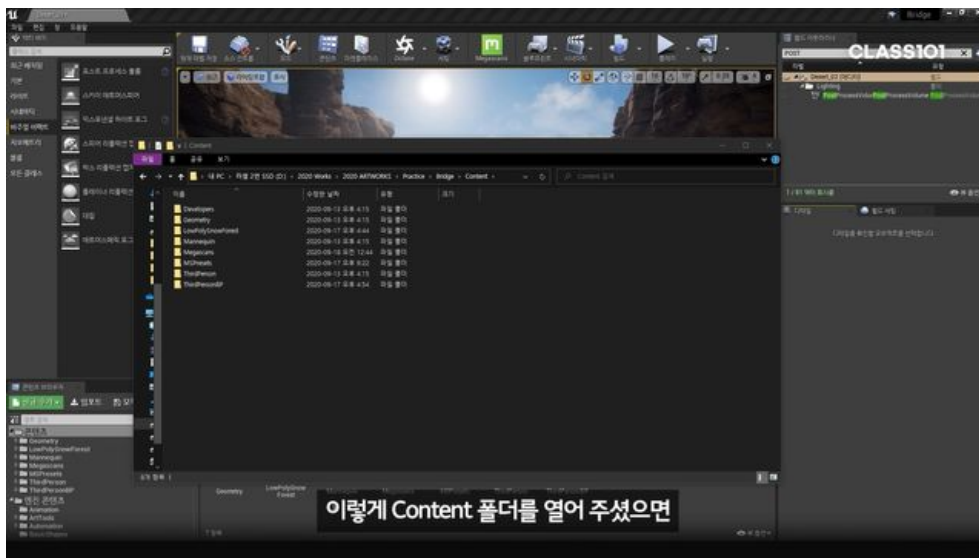
[수업 개요]

우선 가운데에 보이는 큰 텐트는 Quixel에 없는 애셋입니다. 그래서 첨부파일에 따로 준비했는데요, 먼저 파일을 다운로드 받아주시고 압축을 풀어주세요.

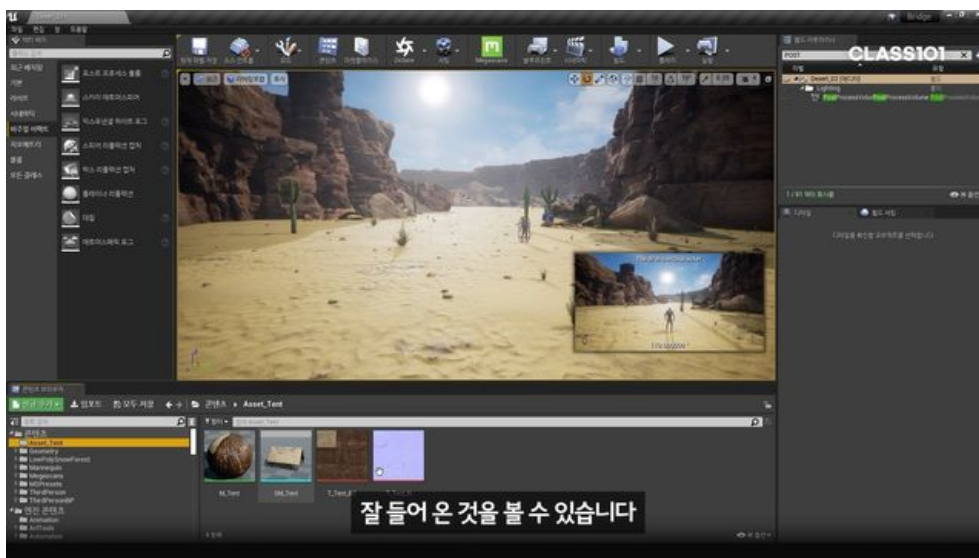


0:45 텐트 애셋 импорт하기

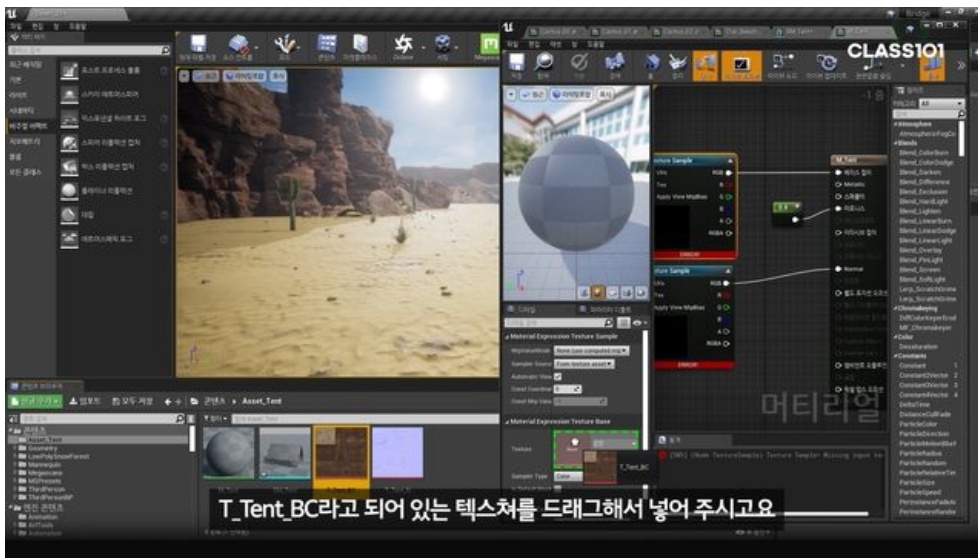
에픽게임즈 런처에서 우리의 프로젝트를 찾아 우클릭을 누르면, 프로젝트 폴더로 이동할 수 있습니다.



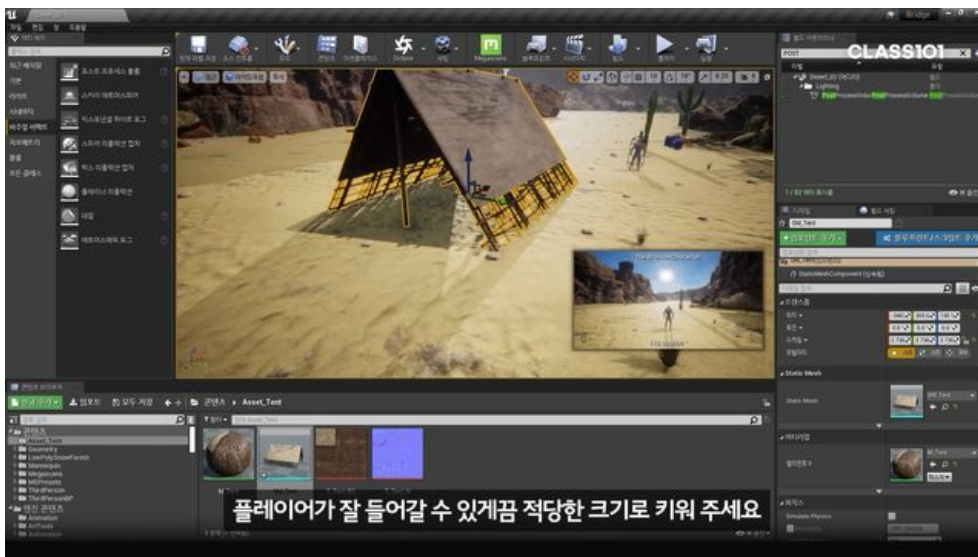
그리고 Contents 폴더 안으로 들어가면 콘텐츠 브라우저에서의 구조가 그대로 보입니다. Contents 폴더 안에 압축을 푼 Asset_Tent 폴더를 그대로 넣어주세요.



그러면 이렇게 애셋 임포트가 되었습니다. 하지만 간단히 해주셔야 할 작업이 있는데요! 지금 미리보기 아이콘에는 잘 들어온 것 같지만 텐트 스태틱 메시를 끌어서 배치해보면 머티리얼이 나타나지 않을 것입니다.

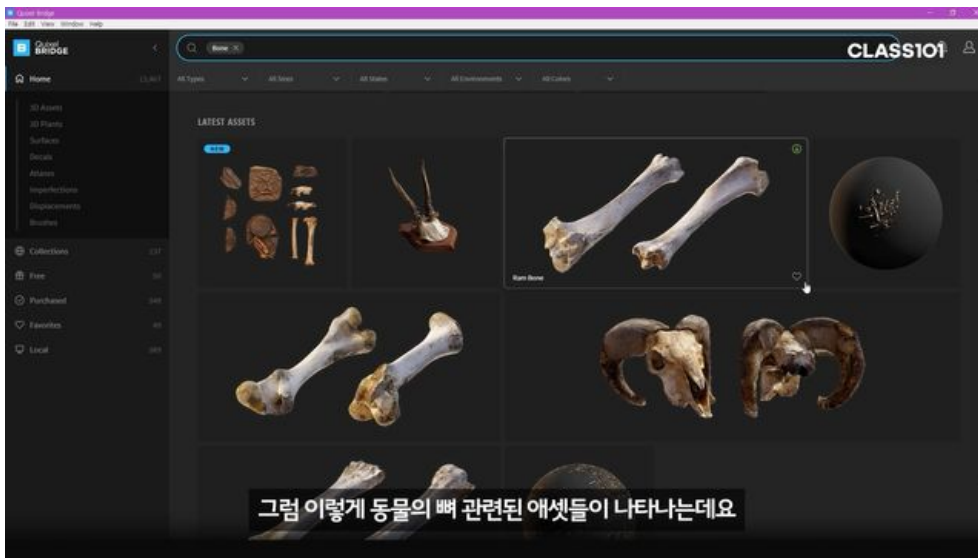


텐트 머티리얼을 눌러 각 Texture Sample에 텍스처들을 드래그해서 넣어주세요. 그리고 스택 메시에 머티리얼을 넣어주시면 됩니다.



텐트 스택 메시지를 배치해주시고, 캐릭터의 크기와 비교해가며 적당한 크기로 키워주신 후 예쁘게 배치해주세요.

베이스 캠프 스케일: XYZ 3.7



3:15 퀵셀 브릿지에서 디테일한 오브젝트 가져오기

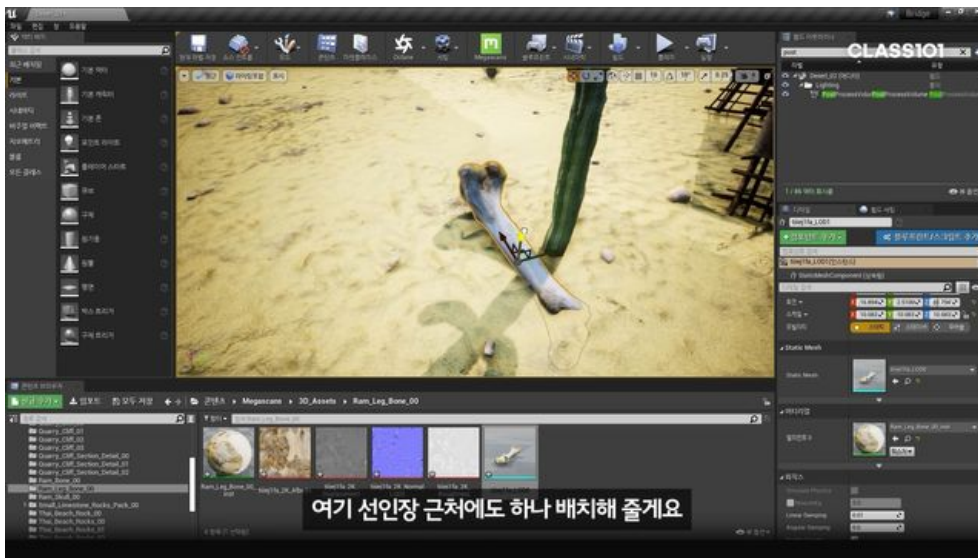
퀵셀 브릿지에서 Bone이라고 검색하면 동물의 뼈 애셋들이 나타납니다.

이런 애셋들을 듬성듬성 배치하면 공간의 시간대를 암시할 수 있죠. 저번 챕터의 Castle Wall과 비슷한 역할입니다.



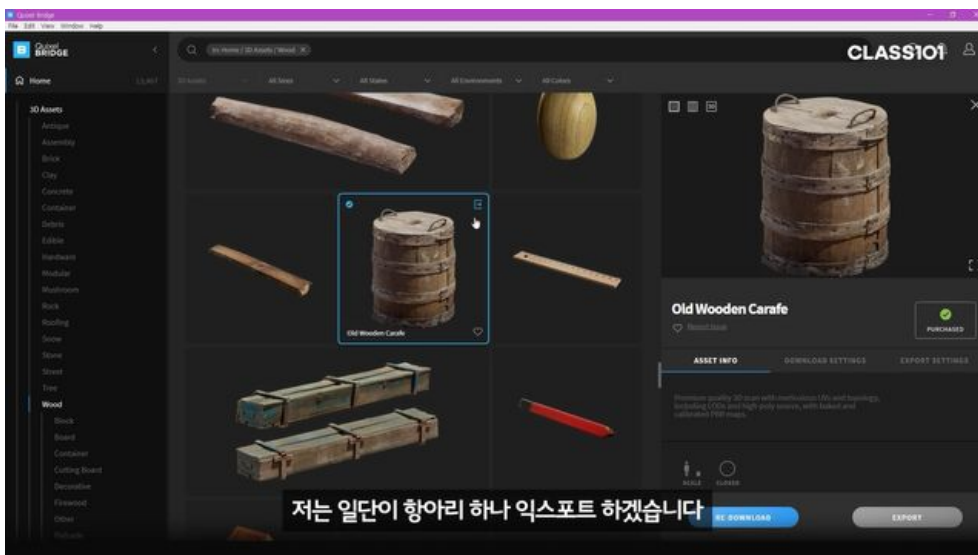
애셋들을 큼직하게 배치하되 너무 많이는 두지 않도록 합시다. 왜냐면 생김새가 워낙 독특하기 때문에 개체가 많으면 복사한 느낌이 여실히 드러나기 때문입니다.

그리고 오랜 시간이 지나서 땅에 파묻힌 느낌을 낼 수 있게 바닥에 살짝 겹쳐주시면 좋습니다.



선인장같이 다른 애셋들 근처에 배치해주면 뜬금 없는 느낌을 줄일 수 있어요.

이런 애셋도 물론 폴리지를 활용해 랜덤하게 배치할 수 있지만, 저는 정교한 배치를 위해 직접 배치를 선호합니다.

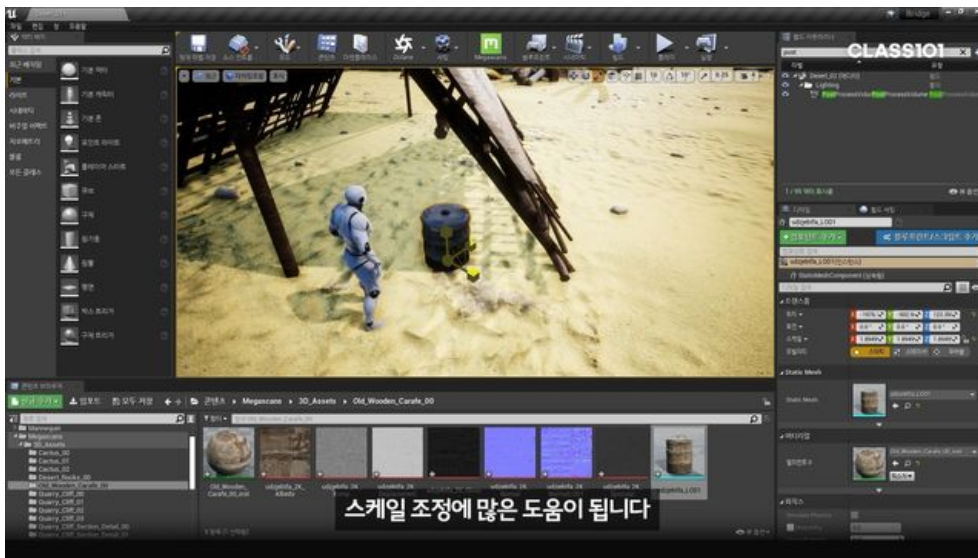


7:09 베이스 캠프 내부 디자인

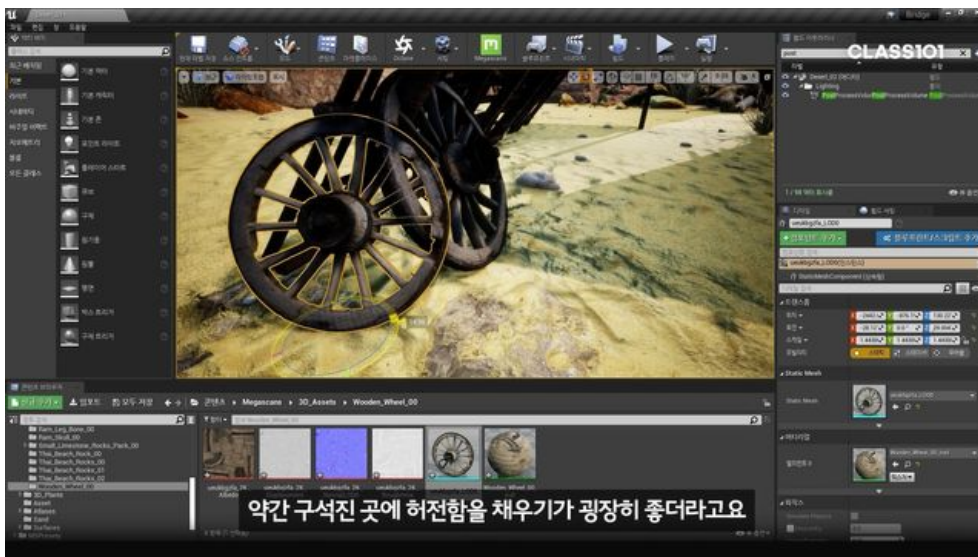
쿼셀 브릿지의 카테고리에서, 3D Assets - Wood로 가시면 나무로 만들어진 인조 애셋들을 많이 찾아볼 수 있습니다.

여기에서 각종 항아리, 상자, 바구니 같은 애셋들을 취향껏 импорт 해주세요!

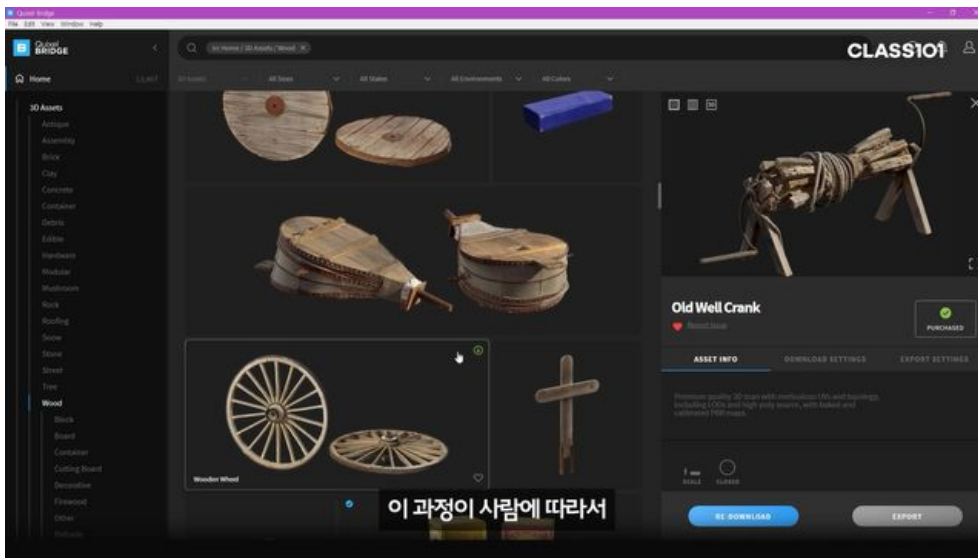
그리고 머티리얼 인스턴스에서 알맞게 색 보정을 해주세요.



특히, 이런 사물들은 사람이 사용하기 위해 만든 사물들이기 때문에 사람과의 크기 비율이 아주 중요합니다. 향아리가 사람보다 크면... 조금 이상하겠죠?

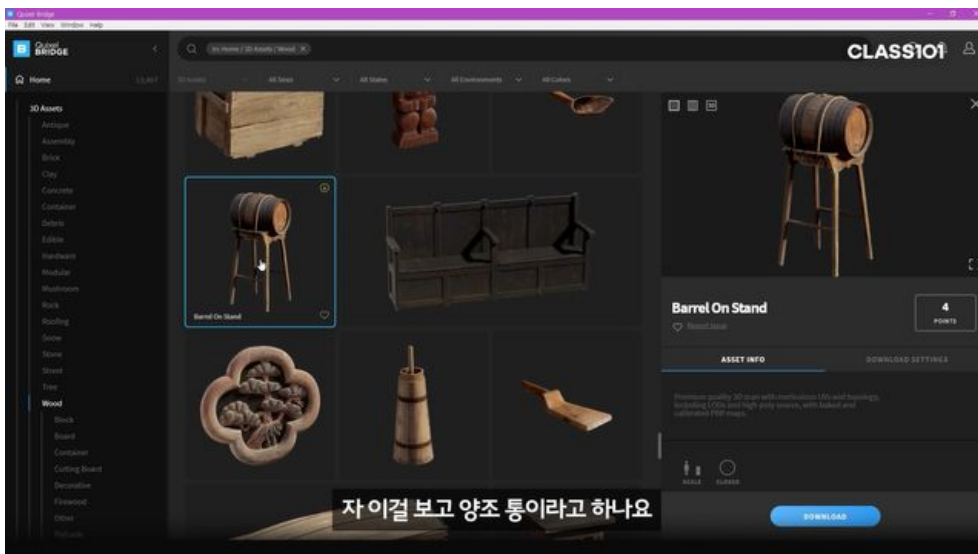


이런 바퀴같은 사물들을 구석에 걸쳐두는 식으로 배치하면 구석진 곳의 허전함을 채울 수 있습니다.

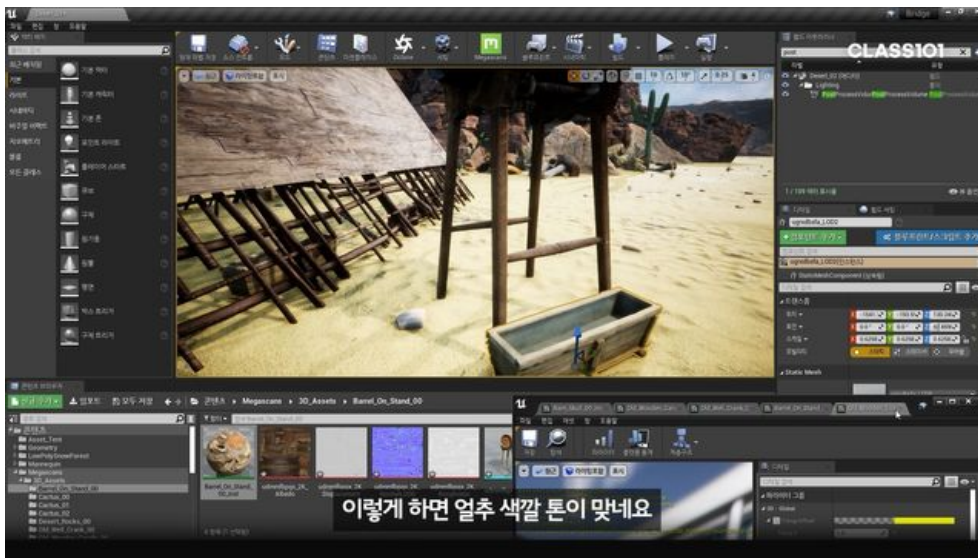


이렇게 텐트 안이 아닌 근처에 배치할 애셋들도 가져와주세요!

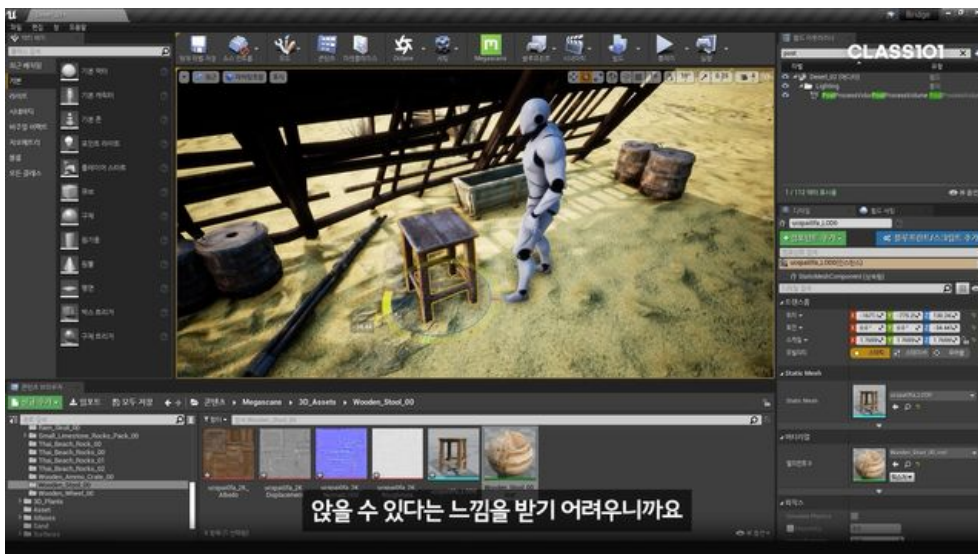
집 꾸미기 같은 느낌으로 작업해주시면 재밌게 할 수 있습니다.



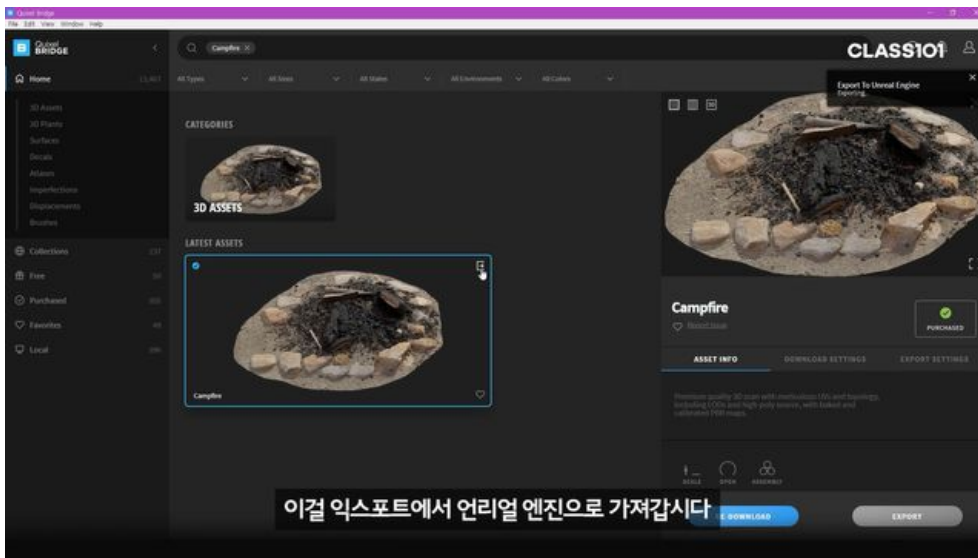
다소 큰 애셋을 외부에 배치해서 멀리서도 저쪽에 사람이 사는구나 하는 느낌을 받을 수 있게 가져와줍니다.



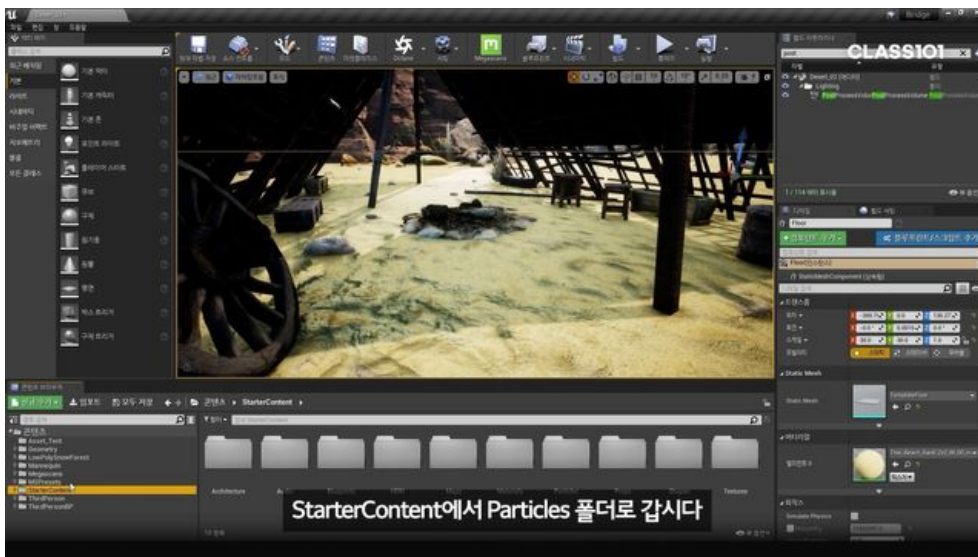
한 애셋만 뜯금없이 배치하는 것 보다 다른 소품들을 근처에 배치해서 조합하는 것이 포인트입니다. 이렇게 양조통 옆에 바구니를 두는 식으로 말이죠. 풀 등을 함께 놔주시는 것도 좋아요.



의자 같은 애셋도 배치해줍시다. 나중에 여러분들이 언리얼을 많이 공부하시면 이런 의자에 캐릭터가 앉게도 할 수 있겠죠?

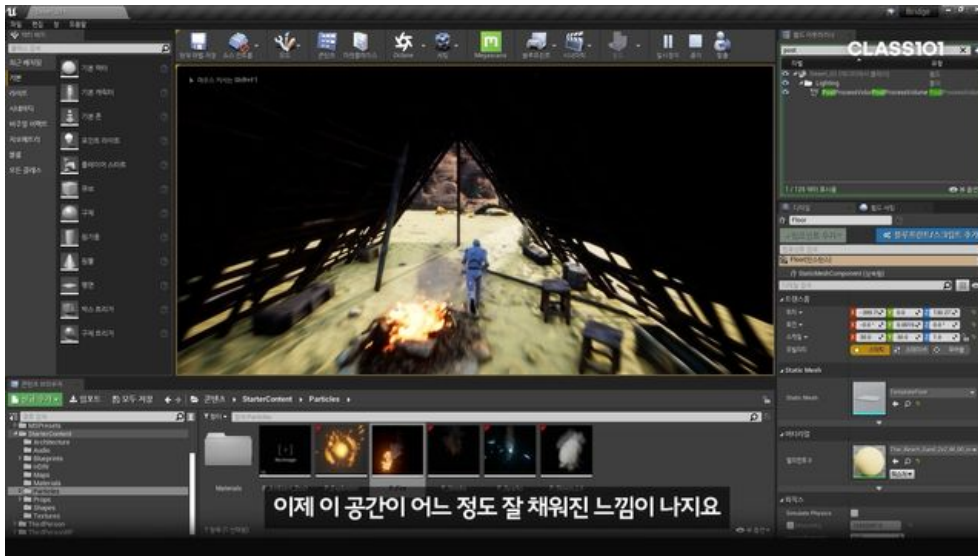


마지막으로, 추천드리고 싶은 애셋이 있습니다. 퀵셀 브릿지에서 Campfire라고 검색하면 단 하나의 애셋이 나옵니다.



캠프파이어 애셋을 배치하고 프로젝트를 만들 때 설정했던 시작용 콘텐츠 폴더를 찾아봅시다.

여기에서 Particles 폴더로 간 후, 불 FX 애셋을 드래그해서 캠프파이어 위에 얹어줍니다.



불의 스케일을 적당히 조절해서 텐트 안에 캠프파이어까지 만들어 보았습니다. 캠프파이어는 바깥에 배치해 주셔도 좋을 것 같기도 하네요! 이런 것은 여러분의 취향에 따라 배치해주시면 됩니다.

[다음 수업 예고]

다음 시간에는 새로운 라이트의 종류를 배우고, 텐트 안에 조명을 설치해보겠습니다! 감사합니다:) 러셀이었습니다!