

CHAPTER 5

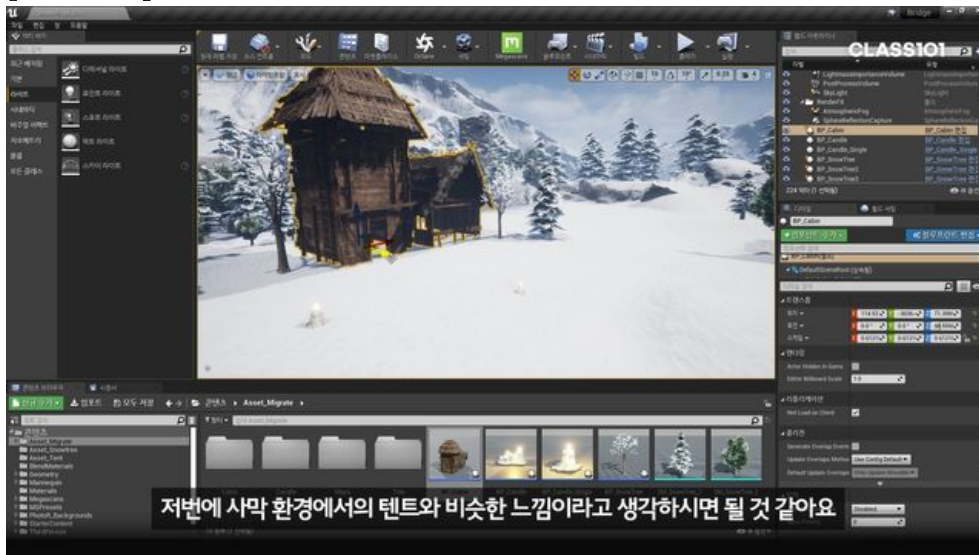
디테일한 사물들을 배치해 눈 덮인 마을 구성하기

[수업 목표]

안녕하세요 여러분! 러셀입니다.

이번 시간엔 저번 시간에 이어 디테일한 환경 구성을 진행해봅시다.

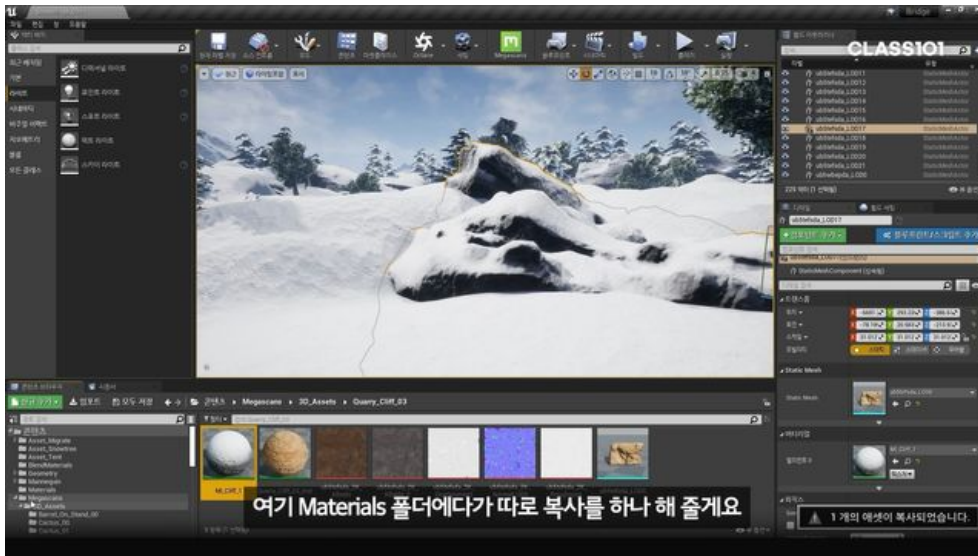
[수업 개요]



저번 시간에 이주시킨 Asset_Migrate 폴더에 이렇게 생긴 나무 집이 있을 거예요.

이것을 사막 환경에서 사용했던 텐트 느낌으로 적당한 곳에 배치해주세요. 물론 배치하지 않으셔도 상관 없습니다.

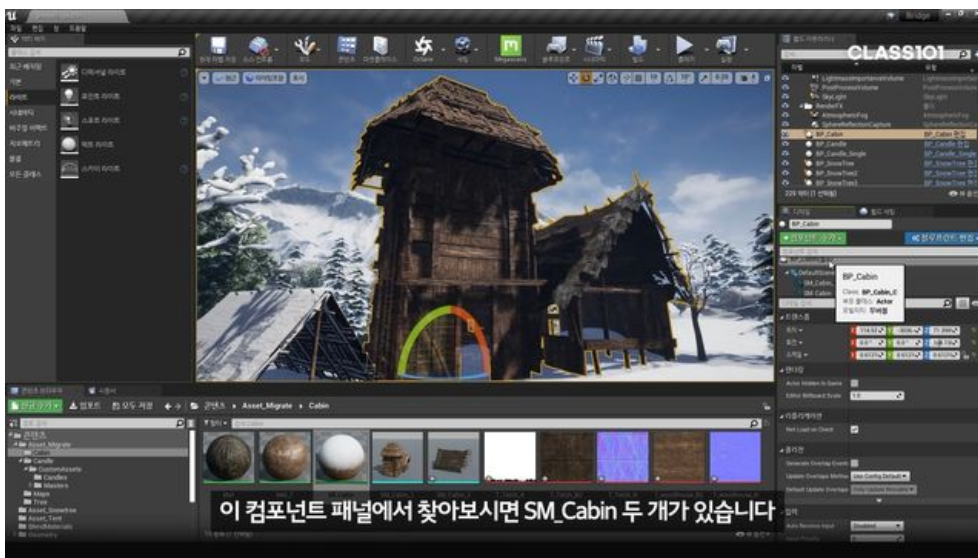
그리고 사막 레벨 제작에 사용했던 텐트 애셋도 물론 재사용하셔도 좋습니다.



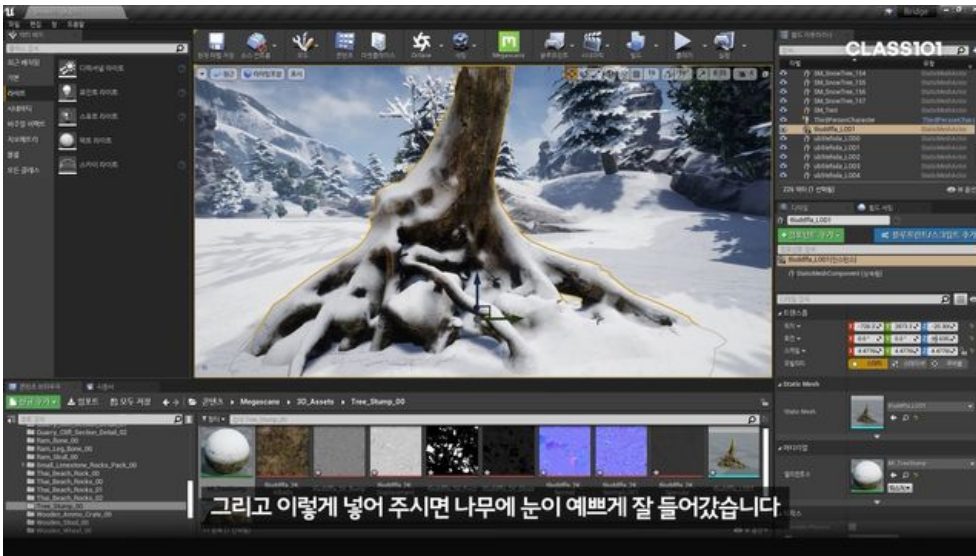
2:20 임포트한 애셋에 World Aligned Blend 머티리얼 인스턴스 적용하기

기존에 만들었던 World Aligned Blend 머티리얼 인스턴스를 자주 재사용하니, Materials 폴더에 하나 복사해두고 그것을 다시 복사해서 가져오는 방식으로 사용합니다.

인스턴스를 복제해 텐트 및 나무 집 폴더로 가져온 후 텍스처를 교체해줍니다.

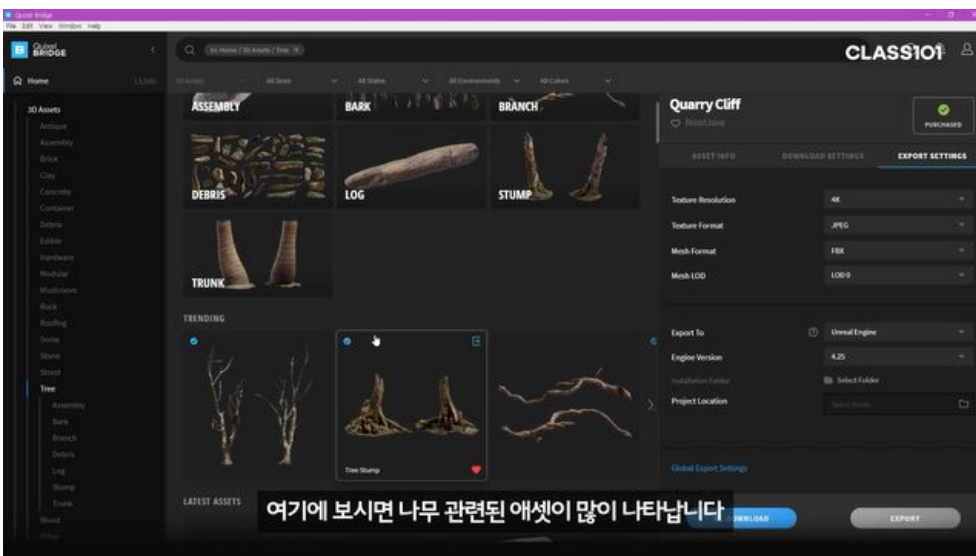


만든 머티리얼 인스턴스를 그대로 나무 집에 적용하려 하니 머티리얼이 들어가지 않습니다. 이 애셋이 블루프린트 형태로 구성되었기 때문인데요, 집을 눌러 디테일 패널의 컴포넌트 부분에서 SM_Cabin_1을 눌러준 후 나타나는 디테일 패널에서 머티리얼을 적용시켜주시면 됩니다.

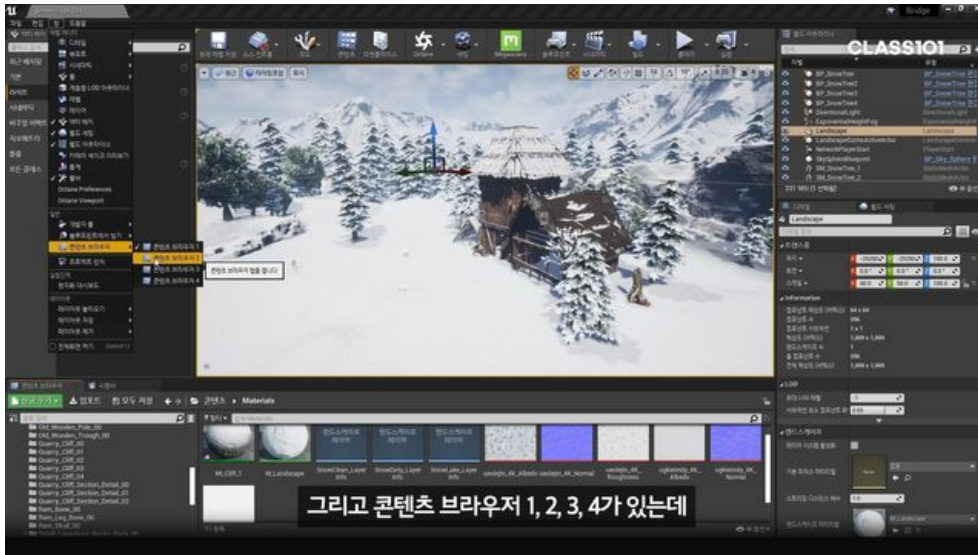


앞으로 다양한 퀵셀의 애셋들을 임포트하게 되는데요, 임포트하는 모든 애셋들에 다음과 같은 과정을 거쳐 저희의 환경에 맞게 조정해주시면 됩니다.

1. Bridge에서 원하는 애셋 임포트
2. Materials 폴더에 복제해두었던 World Aligned Blend 머티리얼 인스턴스를 임포트한 3D Asset의 폴더로 복사해서 가져오기
3. 해당 머티리얼 인스턴스를 눌러 방금 임포트한 3D Asset 텍스처로 교체해줌.
4. 임포트한 텍스처 (다른 곳에 사용되었을 경우 텍스처를 복제해야 함) 원본을 눌러 색 보정 진행
5. 스태틱 메시를 환경에 배치하고 새 머티리얼 인스턴스를 적용
6. 필요에 따라 머티리얼 인스턴스에서 Blend Bias 및 Normal, Roughness Intensity 등을 조절해 환경에 적절히 배치

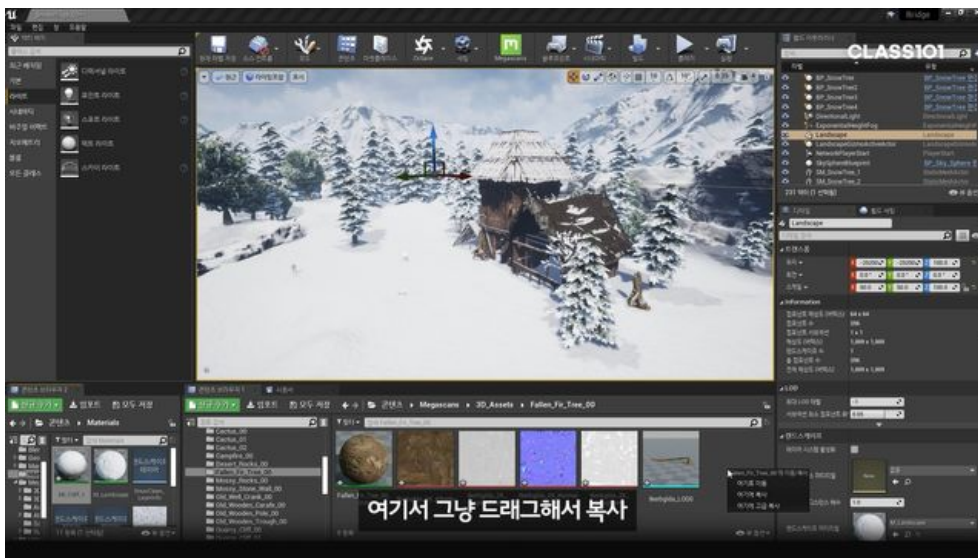


퀵셀 브릿지의 3D Assets -> Tree 카테고리엔 다양한 나무 관련 애셋들이 있습니다. 이런 애셋들은 환경에 자연 느낌을 듬뿍 심어줄 수 있기 때문에 많이 가져다 사용하시는 것을 추천드립니다.

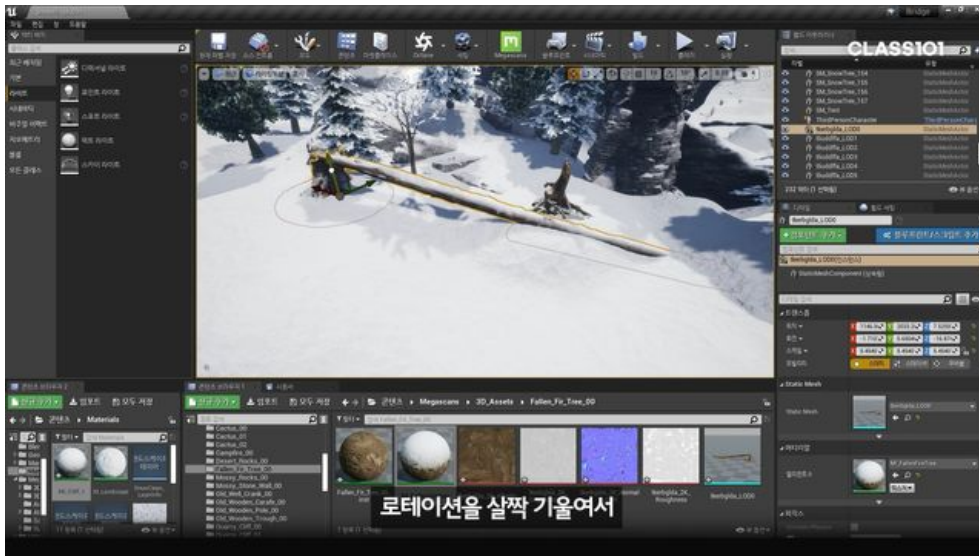


8:20 콘텐츠 브라우저 창 여러 개 띄우기

상단의 창 부분 -> 콘텐츠 브라우저에서 콘텐츠 브라우저 2를 누르시면 콘텐츠 브라우저를 두 개 띄우고 작업할 수 있습니다.



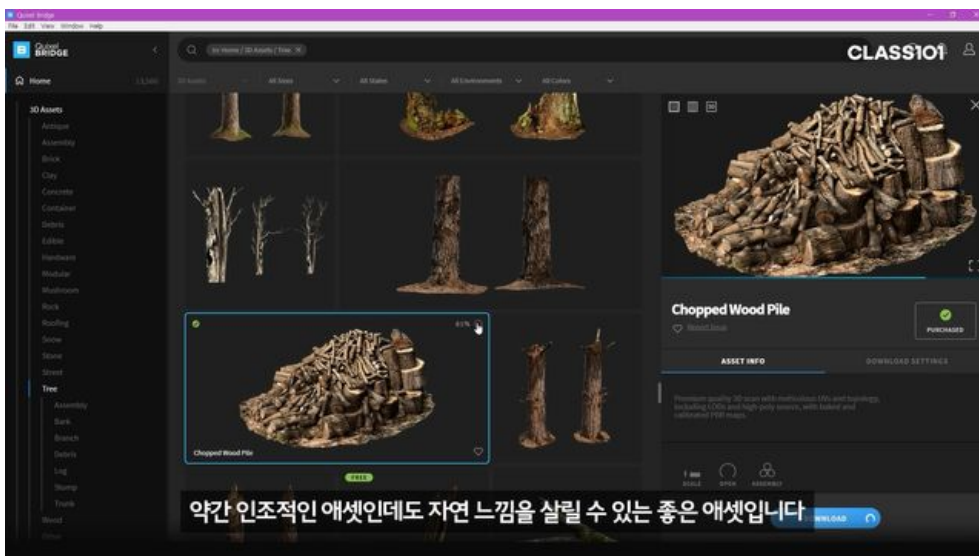
여러 개의 폴더를 동시에 띄울 수 있어서, Materials 폴더의 머티리얼 인스턴스를 자주 복제해 사용하기 때문에 이렇게 사용하시면 조금 더 편하게 작업이 가능합니다.



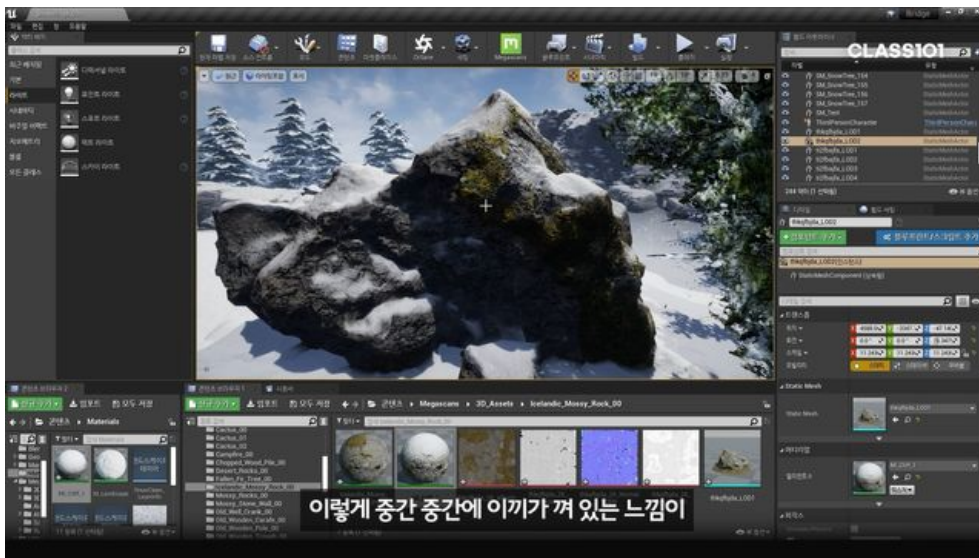
이런 통나무 애셋은 사용성이 아주 좋습니다. 가로로 길기 때문에 구분선 및 자연적인 울타리 같은 느낌으로 배치하면 쉽게 환경을 구성할 수 있습니다.

애셋 이름: Fallen Fir Tree

그리고 다른 나무 애셋도 근처에 잘 배치해서 보다 자연스러운 느낌을 살려줄 수 있도록 해주시면 좋습니다.

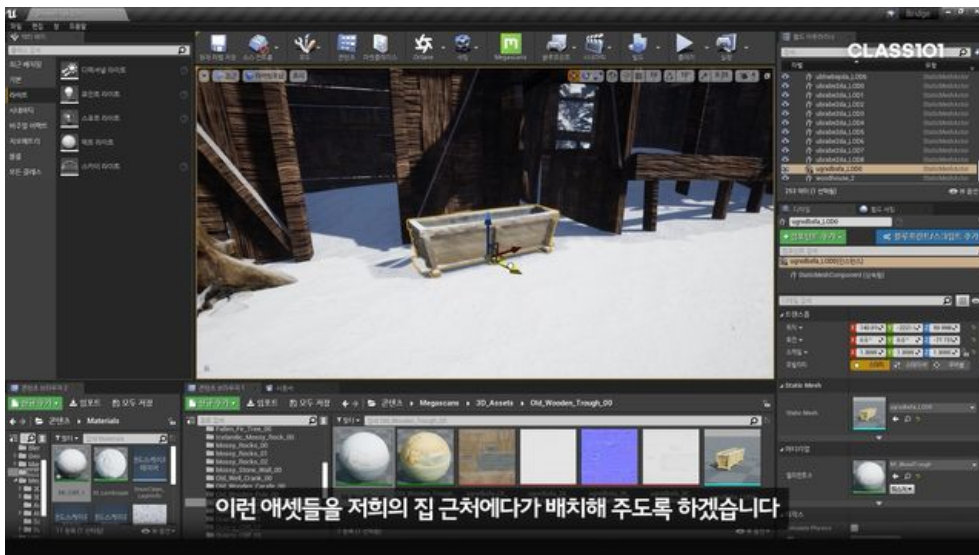


또한 저희의 환경이 자연에 녹아든 인조 공간이기 때문에 이렇게 누군가가 장작을 쌓아둔 느낌의 애셋도 좋습니다. 마치 자연 속에 사람의 흔적일 남기는 느낌이죠.



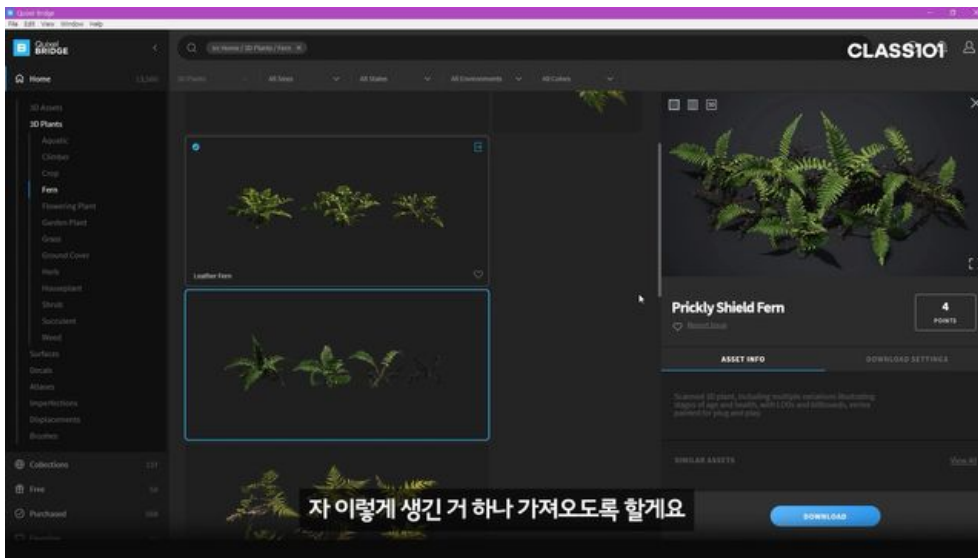
브리지의 Rock 카테고리엔 다양한 돌들이 있는데, 그 중에 이렇게 돌 사이에 이끼가 켜 있는 돌들도 있습니다.

Mossy라는 세부 분류로 들어가면 많이 준비되어 있으니 이것도 사용해보시면 좋을 것 같아요.



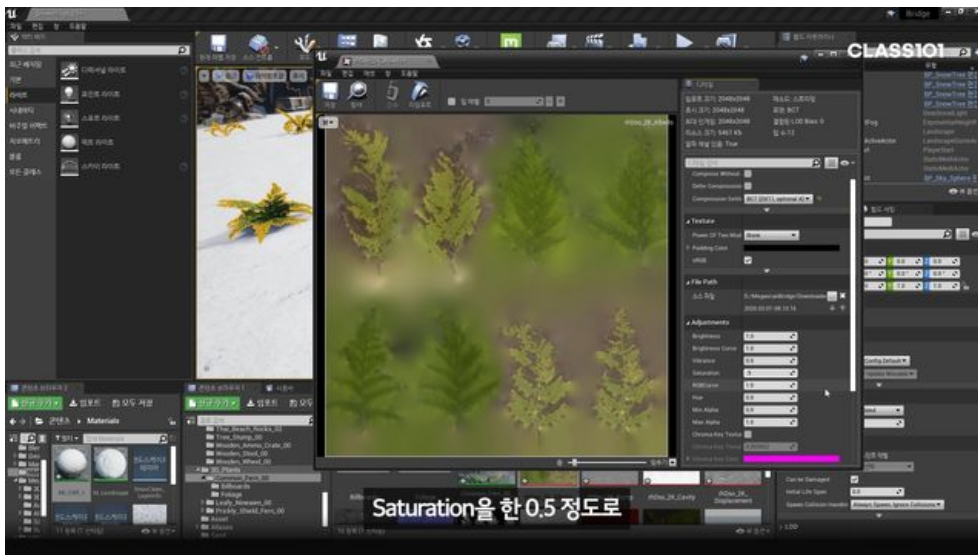
사막 레벨 제작에 사용했던 디테일한 사물들도 추가로 임포트하지 않고 그대로 배치해주시면 됩니다.

머티리얼 인스턴스만 눈이 쌓인 것으로 교체해주시면 되죠. 콜리전 작업까지 지난 시간에 해두었기 때문에 작업 시간을 절약할 수 있습니다.



20:38 플리지 작업

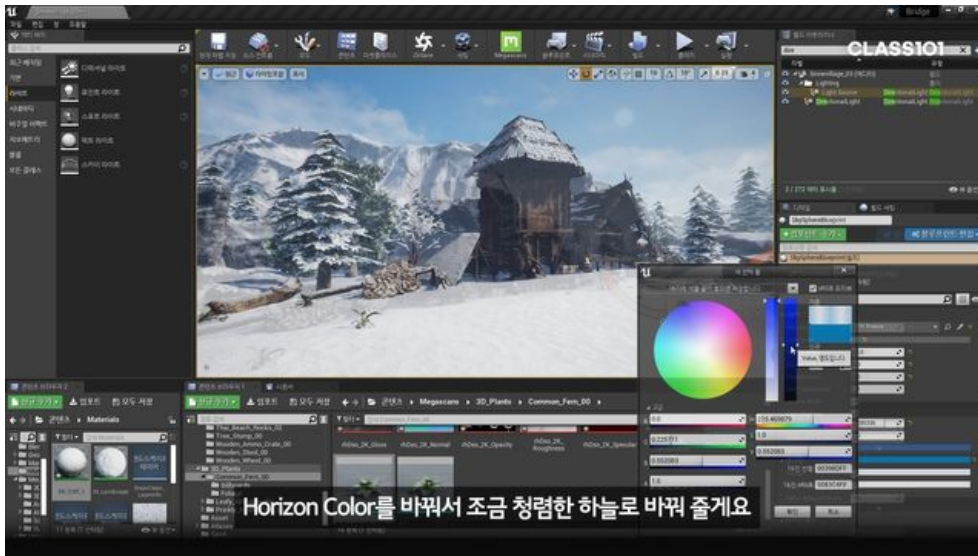
3D Plants의 Fern 카테고리엔 독특하게 생긴 잡초 느낌의 애셋들이 많습니다. Fern은 직역하면 양치식물이라고 합니다.



식물 애셋의 머티리얼은 Wind를 사용하기 때문에 World Aligned Blend 머티리얼을 사용하기 어렵습니다. 그래서 눈이 쌓인 것보단 적당히 색채를 희게 조정해서 눈 환경에 잘 어우러질 수 있게 조정해줍니다. 식물의 크기가 그리 크게 배치되지 않을 것이므로 큰 문제는 없을 것입니다.

Saturation: 0.5

Brightness: 1.5



지난 시간에 했던 작업인 SkySphereBlueprint, 그리고 디렉셔널 라이트 셋업을 간단히 거쳐서 환경 구성을 마무리해줍니다.

제가 보여드린 것 외에도 여러분들은 더 다양한 애셋들을 배치하고 혼합해서 멋진 환경을 만들어보시면 좋을 것 같아요!

[다음 수업 예고]

다음 시간에는 안개와 라이트의 멋진 기능에 대해 배워봅시다!

고맙습니다 :) 러셀이었습니다!