

CHAPTER 3

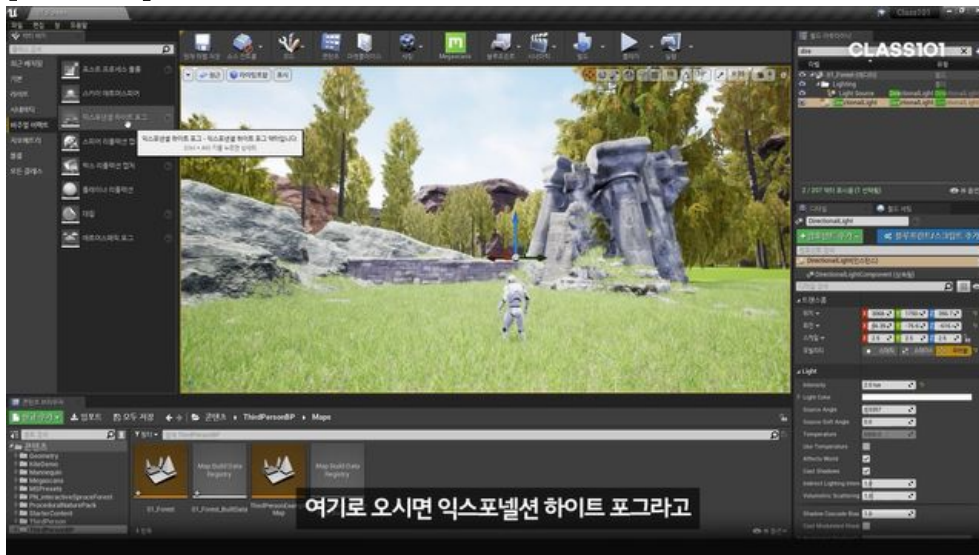
안개를 이용해 공간의 분위기 연출하기

[수업 목표]

반갑습니다 여러분! 러셀입니다.

이번 시간에는 레벨의 분위기를 대폭 살려줄 Fog, 안개에 대해 알아보시다.

[수업 개요]



안개 설치는 아주 쉽습니다. 액터 배치 - 비주얼 이펙트 에서 익스포넨셜 하이트 포그 를 드래그해서 환경에 설치해주세요.

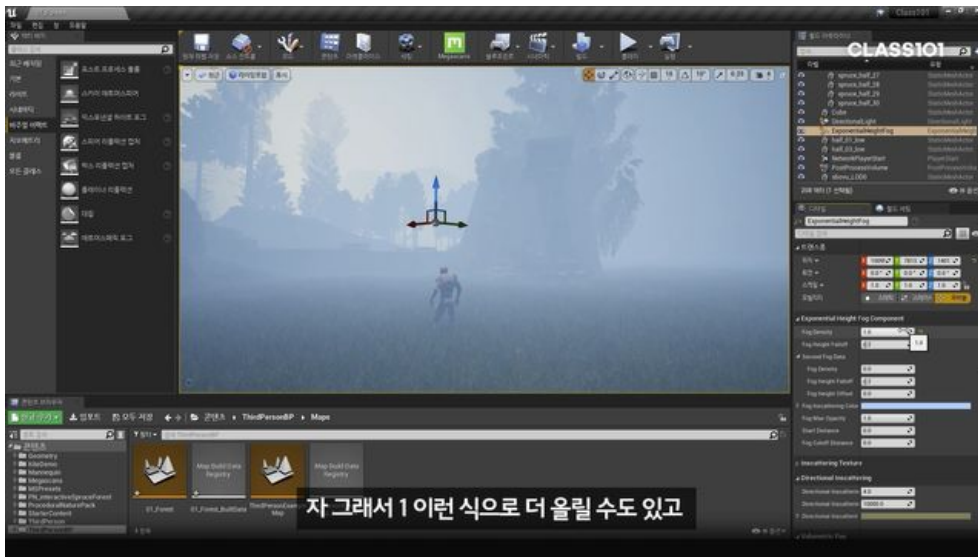
익스포넨셜 하이트 포그는 트랜스폼 (위치, 회전, 스케일)의 영향을 받지 않습니다.



익스포넨셜 하이트 포그를 설치하는 것만으로도 환경의 느낌이 크게 바뀌었습니다. 디테일 패널에서 포그의 다양한 옵션에 대해 알아보시다.

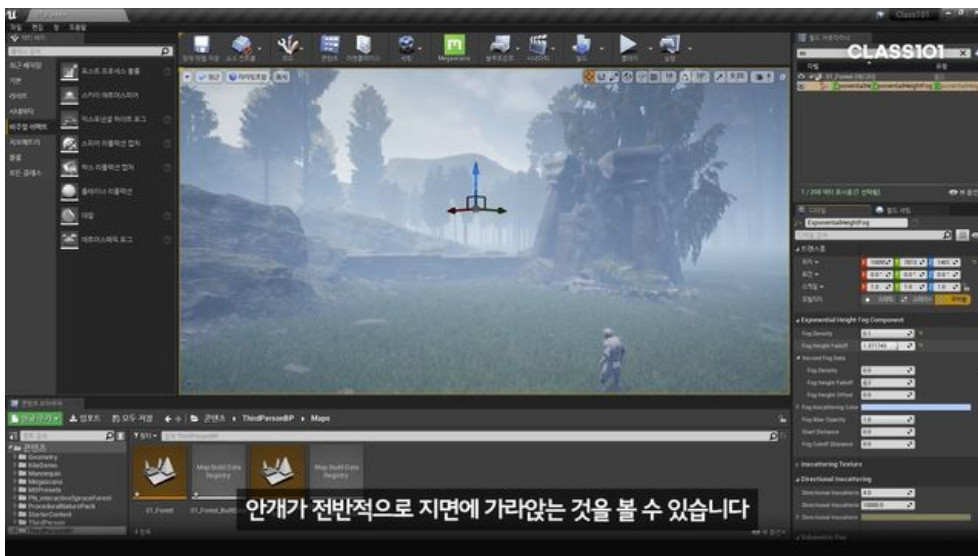
먼저 Fog Density는 말 그대로 안개의 농도입니다. 이 값을 올리면 안개가 짙어집니다.

디테일 패널에서 드래그해서 높일 수 있는 Fog Density 값이 0.05가 최대인데, 클릭해서 직접 값을 입력하면 그 이상으로 입력할 수 있습니다.



0.1을 넘어가는 수치는 안개 농도가 상당히 많은 값입니다. 그래서 안개가 자욱한 환경이 아닌 일반적인 환경에선 0.01 ~ 0.05 사이에서 세팅하시는 편이 좋습니다.

안개는 어느 환경에나 미세한 값으로나마 존재하며 적은 값의 안개는 맑은 날에도 사물과 사물 간의 거리감을 주는 핵심 요소로 활약합니다.

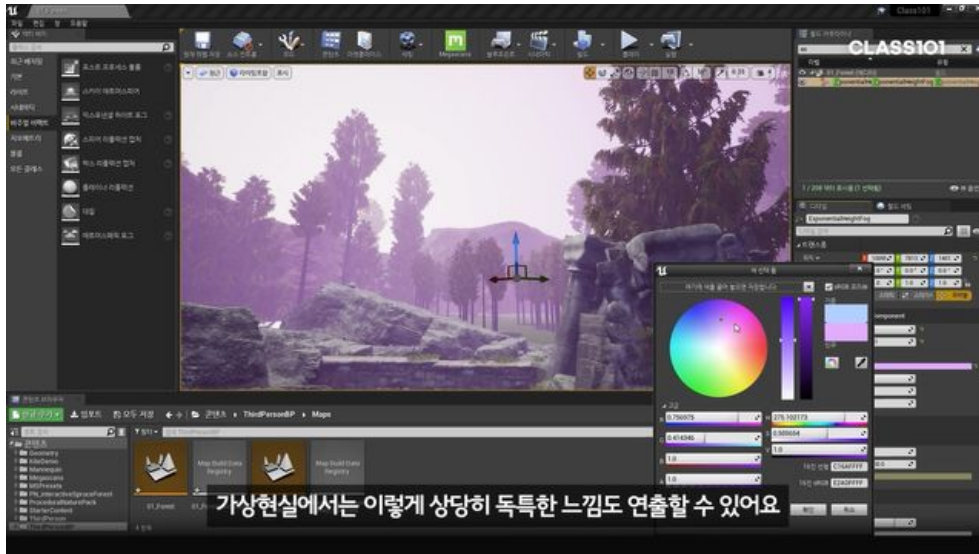


4:05 Fog Height Falloff

Fog Height Falloff를 조절하면 안개의 높이를 정할 수 있습니다.

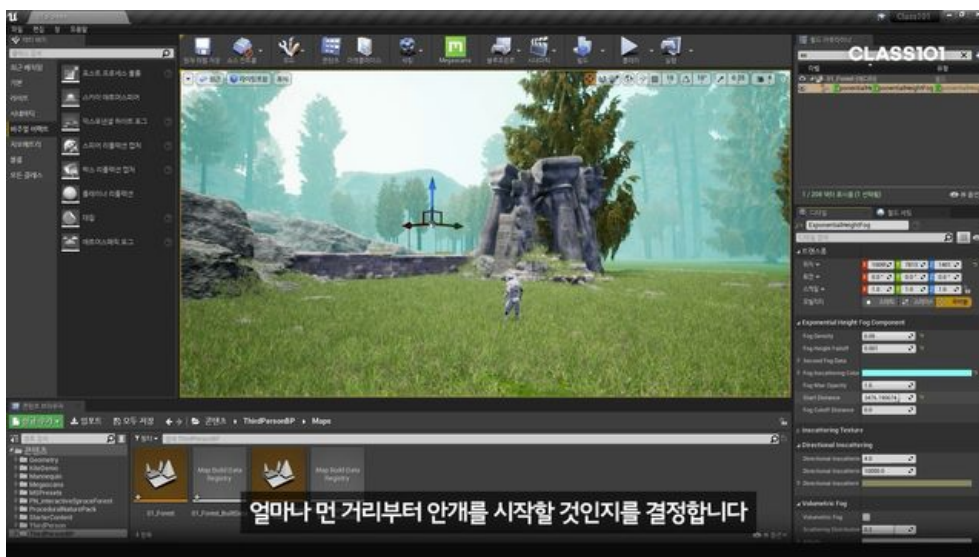
안개가 지면에만 깔려 하늘을 볼 수 있을지, 아니면 하늘을 포함한 전 영역에 고루 분포할지 결정할 수 있습니다.

지면에 깔릴 경우 안개가 지면에 밀집되기 때문에 Fog Density를 살짝 낮춰주는 것이 포인트입니다.



5:02 Fog Inscattering Color

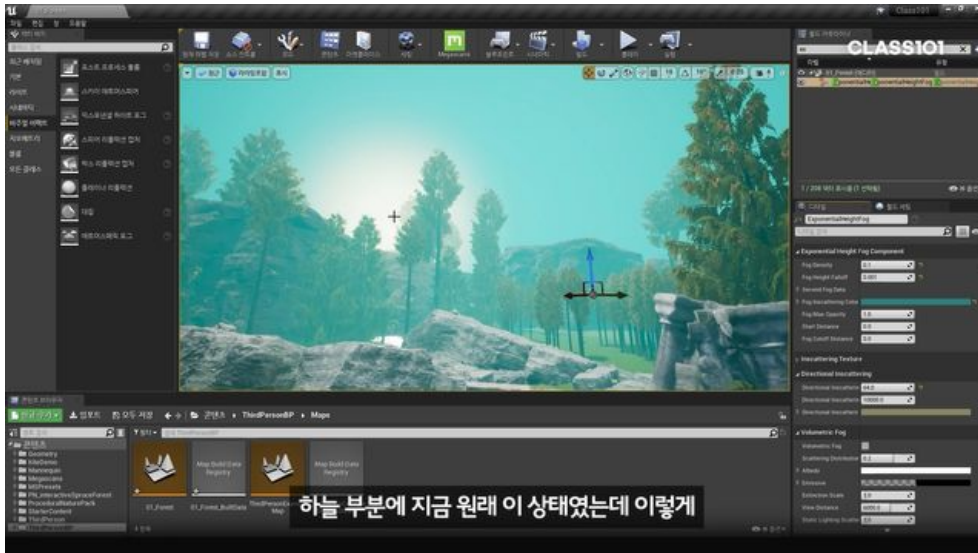
안개의 색을 지정할 수 있습니다. 안개의 색은 환경의 전체적인 분위기를 크게 바꿀 수 있습니다.



6:15 Start Distance

Start Distance는 현재 위치로부터 얼마나 먼 거리부터 안개가 시작될지를 결정할 수 있습니다.

Start Distance 범위 안에는 안개가 없습니다. 따라서 캐릭터의 가시거리를 제어하는 용도로 활용할 수 있습니다.

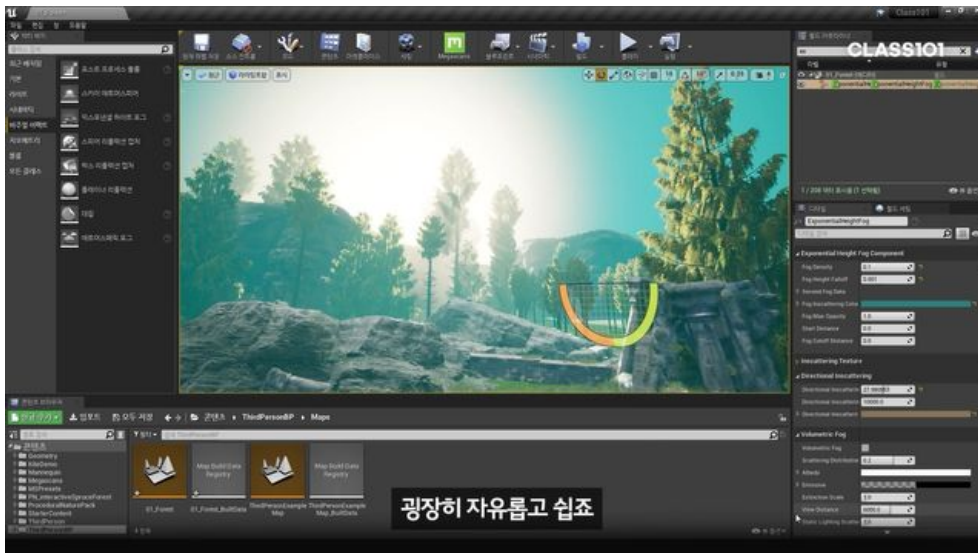


8:35 Directional Inscattering

Directional Inscattering은 레벨의 메인 디렉셔널 라이트의 빛 산란 정도를 결정하는 옵션입니다.

이 값을 조정해 광원의 위치를 강조할 수 있습니다. 드라마틱한 연출을 할 때 유용합니다.

Directional Light (Light Source)의 Intensity를 많이 높여주면 역동적인 느낌을 살릴 수 있습니다.



Directional Inscattering Color를 바꾸어 광원 주변에 안개에 의해 산란되는 빛의 색을 바꿀 수 있습니다.

엄밀히 말하면 이 값은 공중에 산란되는 안개의 색을 바꾸는 것이기에 지면에 드리우는 빛의 색은 변하지 않습니다. 그것을 바꾸려면 Directional Light의 색을 바꾸면 됩니다.

안개는 이렇게 환경의 분위기를 180도 바꿀 수 있는 핵심적인 요소입니다. 안개의 색, 농도의 미세한 차이에 따라 현재 환경의 느낌을 완전히 뒤바꿀 수 있죠.

[다음 수업 예고]

다음 시간에는 이렇게 만든 저희의 분위기있는 환경에 후보정을 가미하여 퀄리티를 비약적으로 올려봅시다.

감사합니다 :) 러셀이었습니다!