

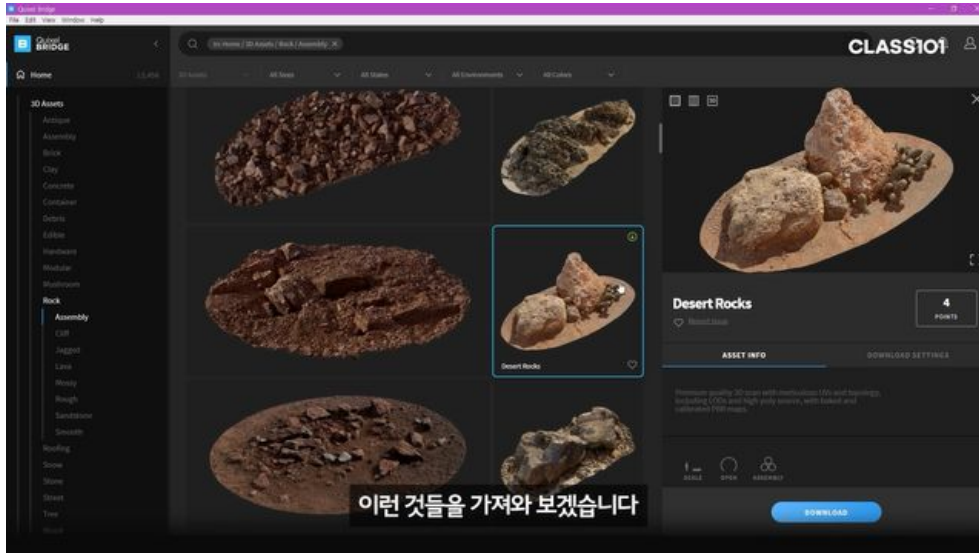
## CHAPTER 4

## 다양한 자연 애셋을 활용해 사막 환경 제작하기 (2)

## [수업 목표]

반갑습니다 여러분! 러셀입니다. 이번 시간에는 저번 시간에 큰 절벽을 배치했던것에 이어 지면에 다양한 오브젝트들을 배치해봅시다.

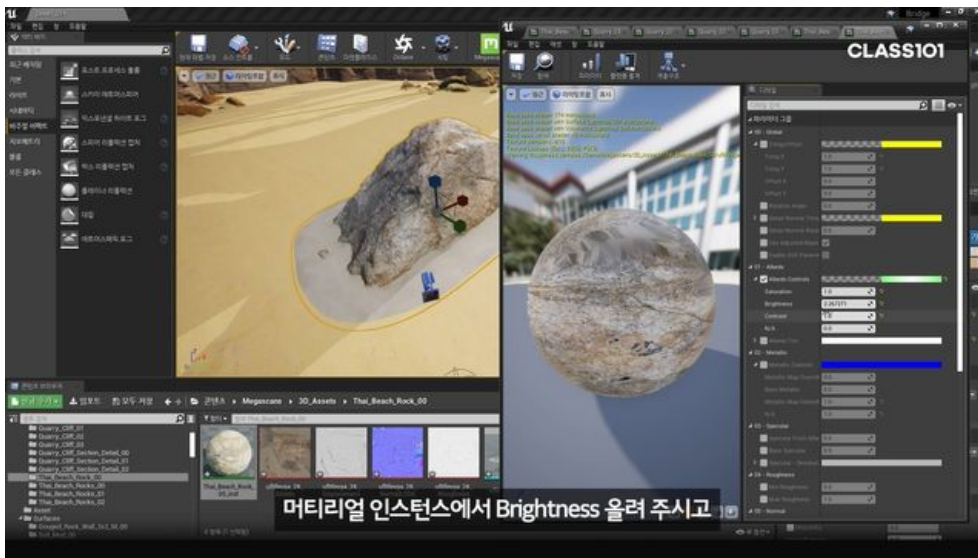
## [수업 개요]



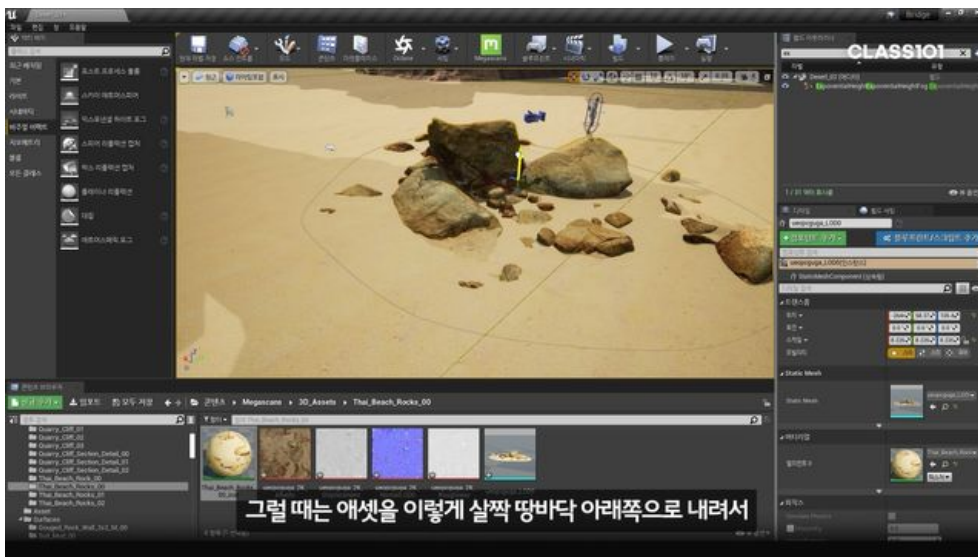
## 0:20 지면의 큰 돌들 배치하기

쿼ixel 브릿지에서 3D Assets - Rock - Assembly로 가면 지면의 큼직한 돌들이 많이 있습니다. Assembly 애셋들은 바닥, 벽에 붙여 사용하는 조립형 애셋입니다.

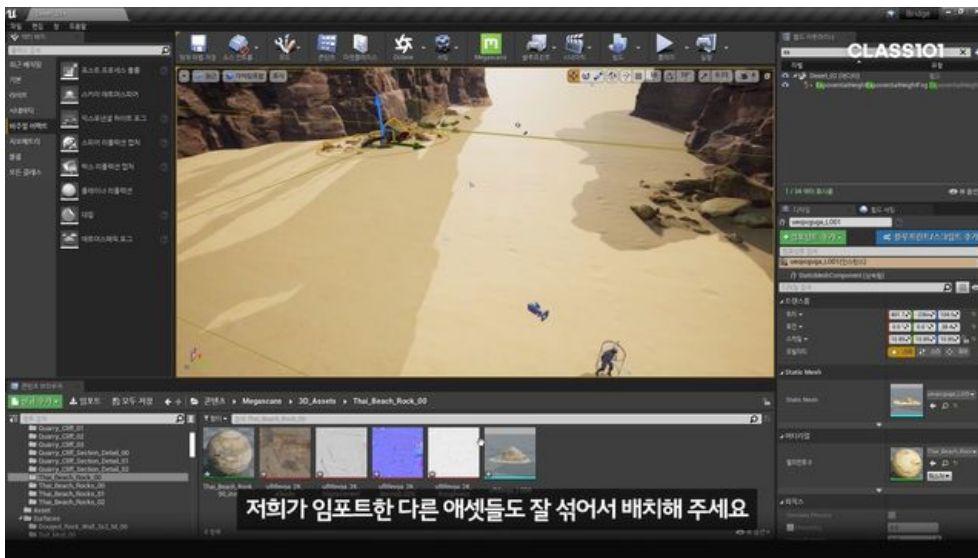
저는 절벽과는 달리 다소 밝은 톤의 돌들을 임포트했습니다. 왜냐하면 애셋의 바닥 부분이 전반적으로 우리의 모래 머티리얼과 어느정도 톤이 맞아야 한다고 생각했어요.



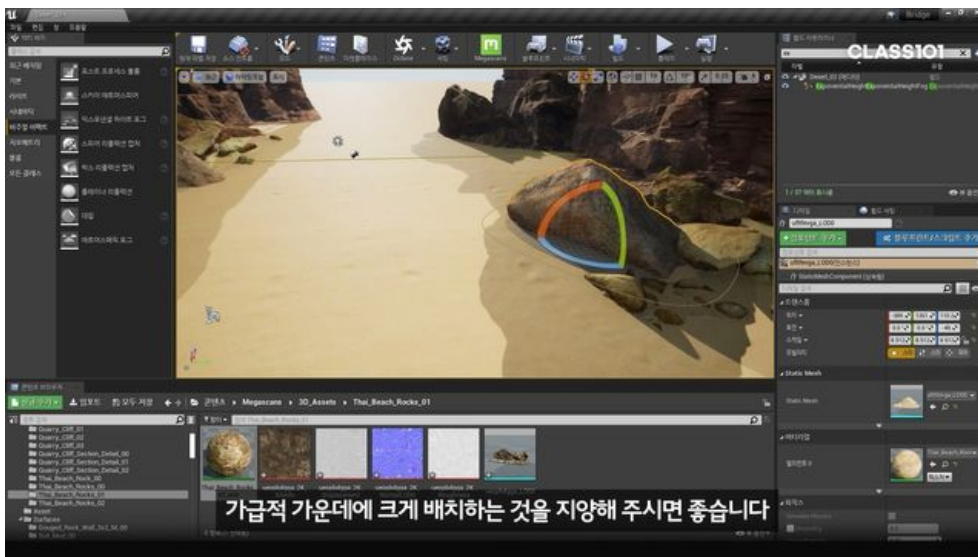
새로 임포트한 애셋들도 적당히 색 보정을 진행해줍니다. 주로 조금 더 밝게 보정하고, 노란 색채가 잘 묻어나도록 Albedo Tint를 조정했습니다.



지면 부분의 형태나 색채가 너무 어울리지 않아 색 보정을 했음에도 어색하다고 느껴질 경우엔, 애셋을 바닥 아래로 살짝 낮추어 상단의 돌들만 보이게 배치하는 트릭을 사용하시면 됩니다.



절벽과는 달리 이런 형태의 지면 돌 애셋들은 큼직하게 여러 개를 복사해 배치하면 복사한 티가 쉽게 날 수 있기 때문에 브릿지에서 다른 애셋들을 혼합해서 골고루 배치해주세요!



의도한 경우가 아니라면, 이런 애셋을 중앙에 크게 배치하는 것은 지양하는 것이 좋습니다. 환경의 탁 트인 느낌을 완전히 저해하고, 플레이어가 나아갈 경로를 애매하게 만들 수 있기 때문입니다.

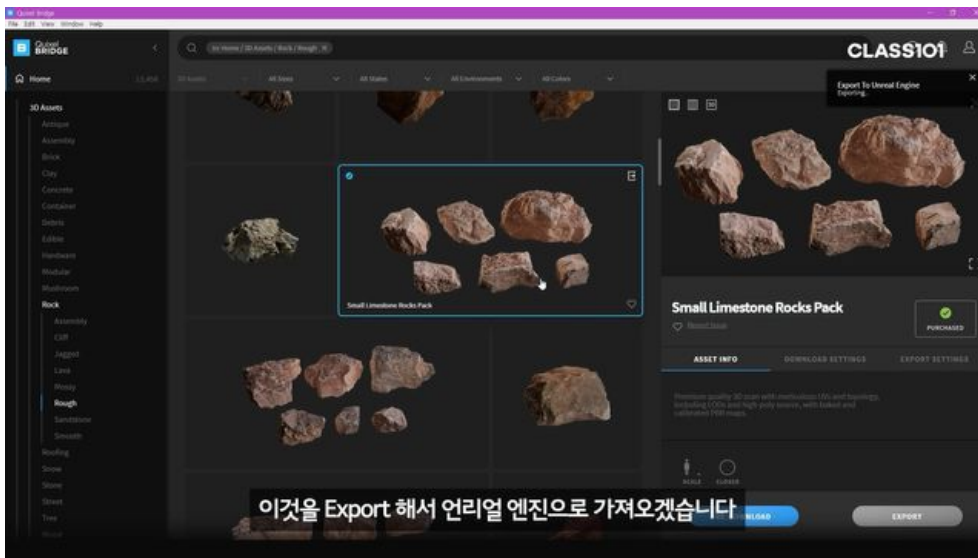


큰 절벽들을 추가로 복사하여 이런 형태로 구성했습니다.



4-1 강의에서 알아보았던 CameraBoom과 캐릭터 카메라의 FOV도 조절해주세요!

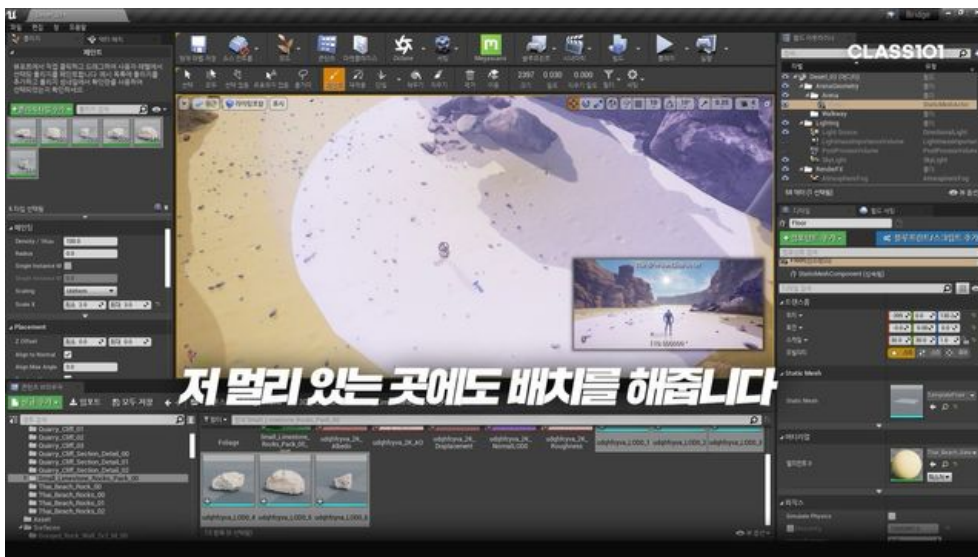




## 10:11 지면에 플리지로 돌 흩뿌리기

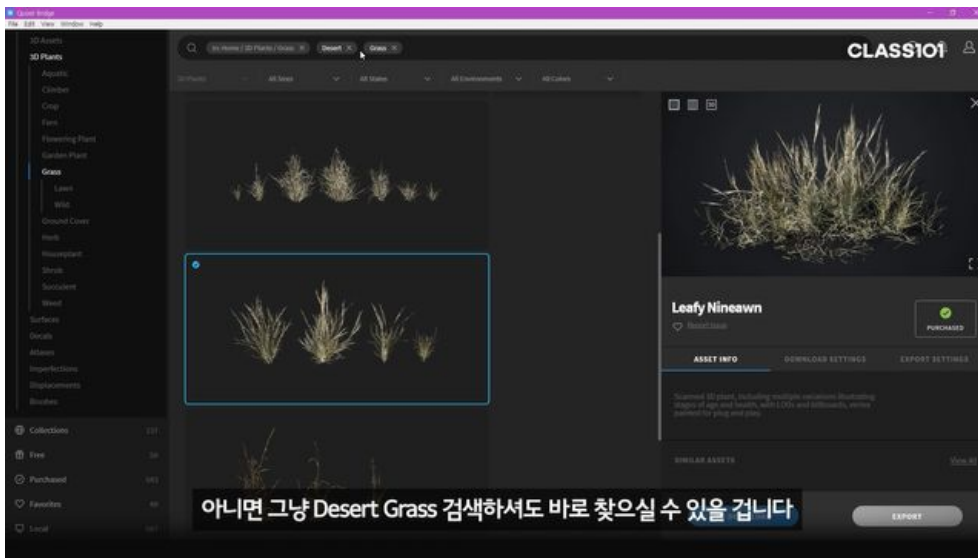
퀵셀 브릿지에서 3D Assets -> Rock -> Rough로 가보면 다양한 돌 묶음 애셋을 찾을 수 있습니다.

제가 사용한 애셋: Small Limestone Rock Pack



플리지의 Density/1Kuu 값과 밀도 등을 조절해 돌을 흩뿌려줍니다. 돌이 너무 많지 않고, 듽성듬성 배치될 수 있게 값을 잘 조절해주세요!

그리고 이 돌도 톤이 잘 맞을 수 있게 머티리얼 인스턴스에서 색 보정을 해줍니다.

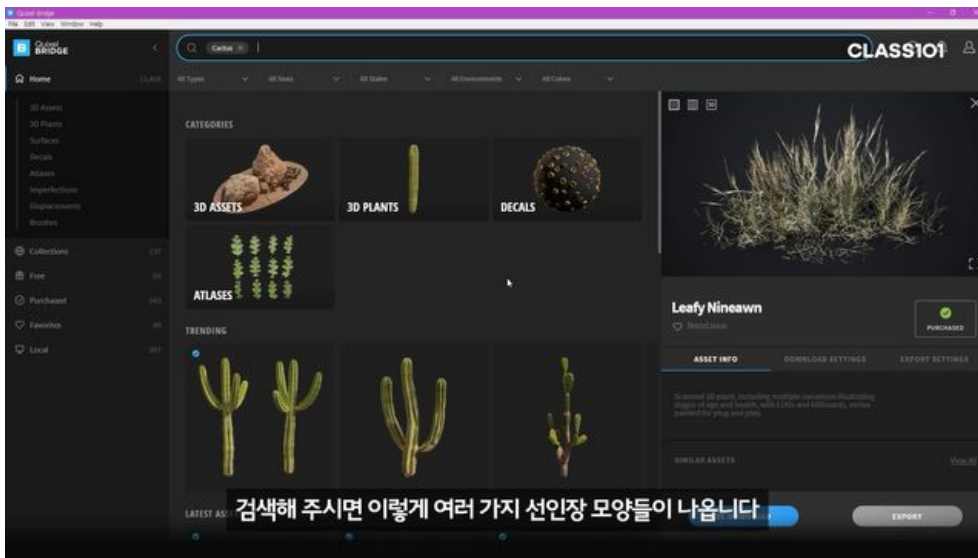


퀵셀 브릿지에서 Desert Grass 라고 검색하시면, 사막에 어울리는 마른 풀들이 나타납니다.



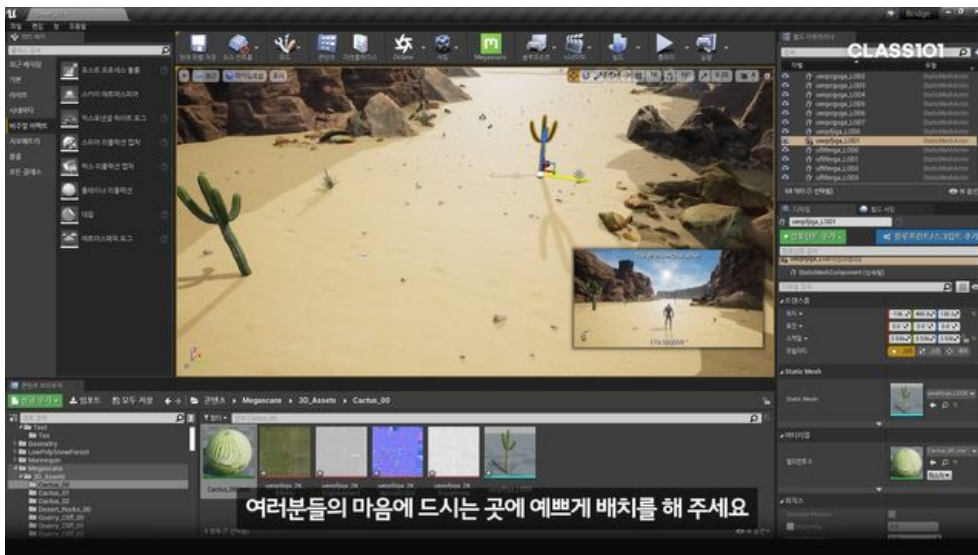
풀이라고 해서 반드시 폴리지로만 배치할 이유는 없습니다! 저는 정교한 배치를 위해 큼직한 풀들을 직접 배치해주는 것을 선호합니다. 비교적 적은 양의 애셋을 배치할 땐 폴리지보다 직접 배치하는 것이 조금 더 효율적일 수도 있습니다.

저번 챕터에서 했던 것처럼, 이 풀도 머티리얼 인스턴스에서 Wind 옵션을 활성화 해줍니다.



## 18:35 선인장 배치하기

퀵셀 브릿지에서 Cactus라고 검색하면 여러 선인장 애셋이 검색됩니다. 선인장 애셋 2~3개 정도를 언리얼로 익스포트 해주세요.



선인장 또한 듬성듬성 예쁘게 배치해주세요!



## 22:04 포스트 프로세스 볼륨에서 보정하기

저번 챕터에서 보정했던 내용들을 빠르게 진행해줍니다!

컬러 그레이딩: 글로벌 - 감마, 대비

렌즈: Bloom, Lens Flare, Exposure, Image Effects - 비네파트

렌더링 기능: Ambient Occulusion

## [다음 수업 예고]

다음 시간에는 Quixel Mixer 프로그램을 활용해 바닥의 사막 머티리얼의 퀄리티를 높여봅시다!

감사합니다 :) 러셀이었습니다!