

009강 이미지를 통한 재질 만들기 (2)

외부에서 가져온 소재를 사용하기



다운로드받은 오브젝트 사용하기

Polyhaven

<https://polyhaven.com/>

Hdri 배경과 블렌더 머티리얼, 오브젝트 에셋을 제공합니다.

다운로드받은 오브젝트 사용하기

3D스캔



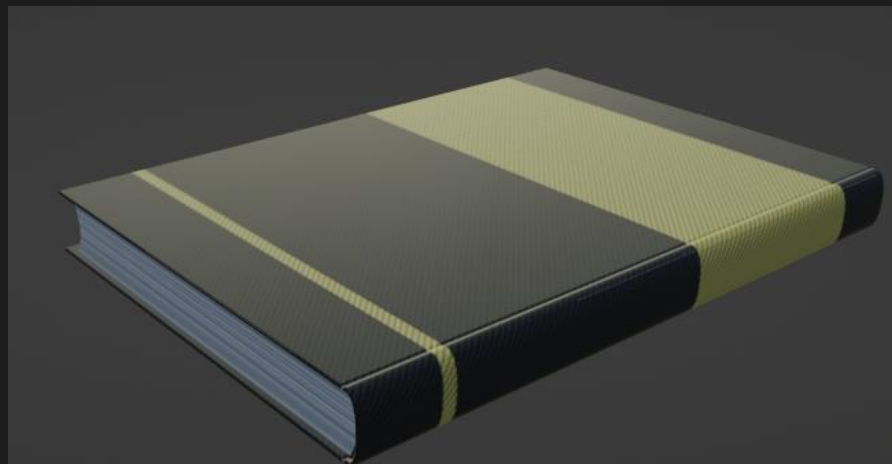
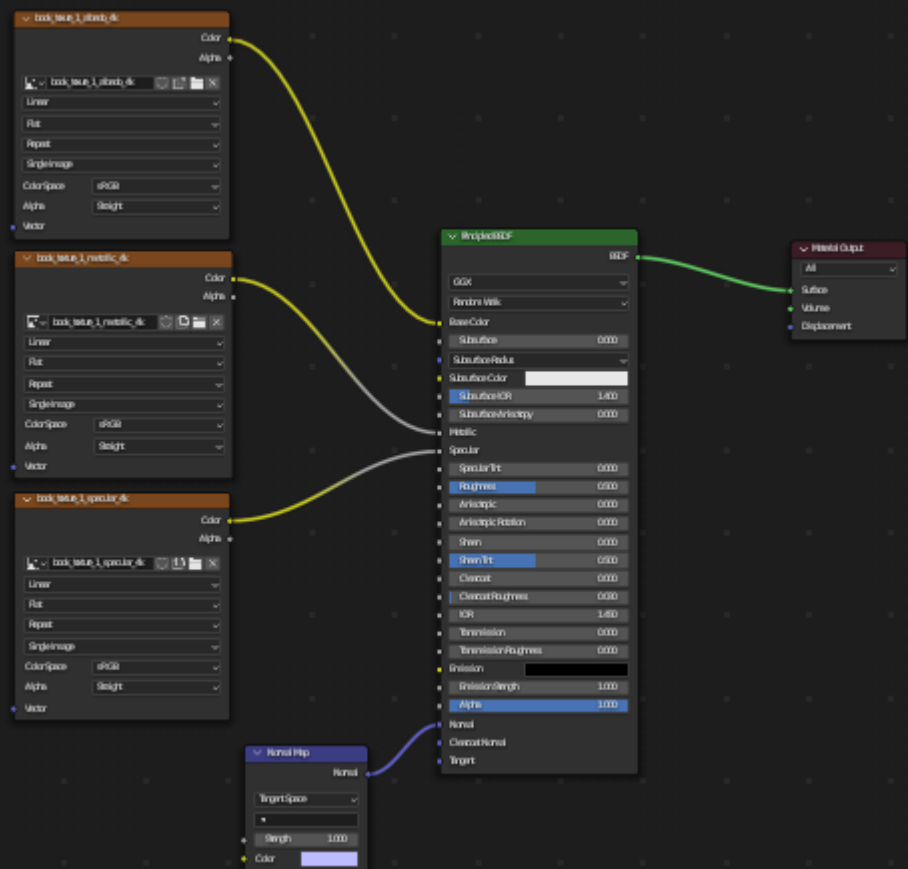
<https://sketchfab.com/> 에, 박물관에서 제공한 CC0 파일들이 있습니다.

3D 스캔 모델은 보통 폴리곤 수가 너무 많기 때문에 조정이 필요합니다.

다운로드받은 오브젝트 사용하기

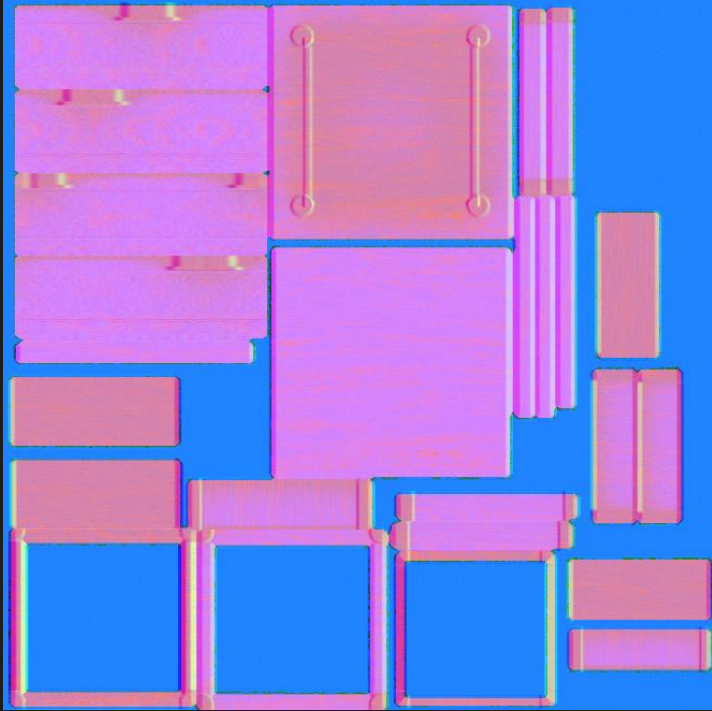
연결이 나쁜 파일들

블렌더의 셰이더 시스템은 Fbx, Obj와 완벽히 호환되는 것이 아닙니다.

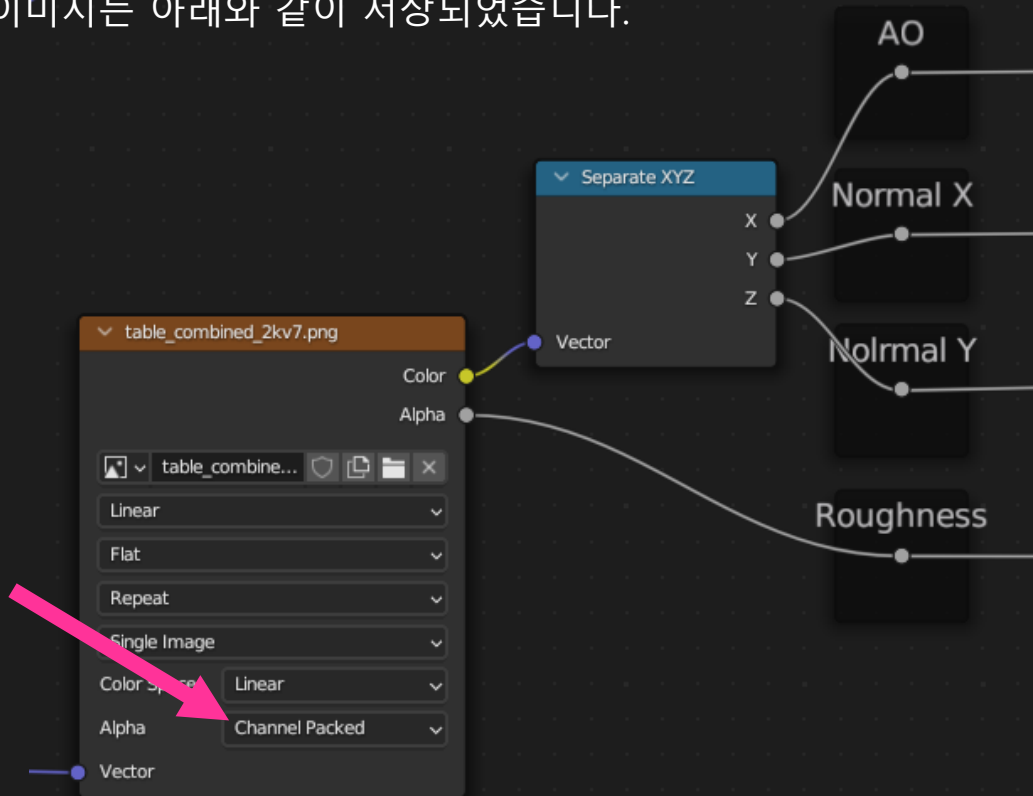


다운로드받은 오브젝트 사용하기

Channel Packed Image



Roughness, Ambient Occlusion, Normal 등을 이미지의 RGBA 채널에 저장한 이미지입니다.
저장 순서에 일반적인 규칙은 없습니다.
강의에서 사용한 이미지는 아래와 같이 저장되었습니다.



다운로드받은 오브젝트 사용하기

Normal Z 좌표값을 얻는 법

Channel Packed image는 대개 Normal의 두개 좌표만 저장합니다.
Normal은 항상 크기가 1이라는 사실을 이용하면 나머지 축을 통해 z좌표를 계산해서 얻을 수 있기 때문입니다.

