

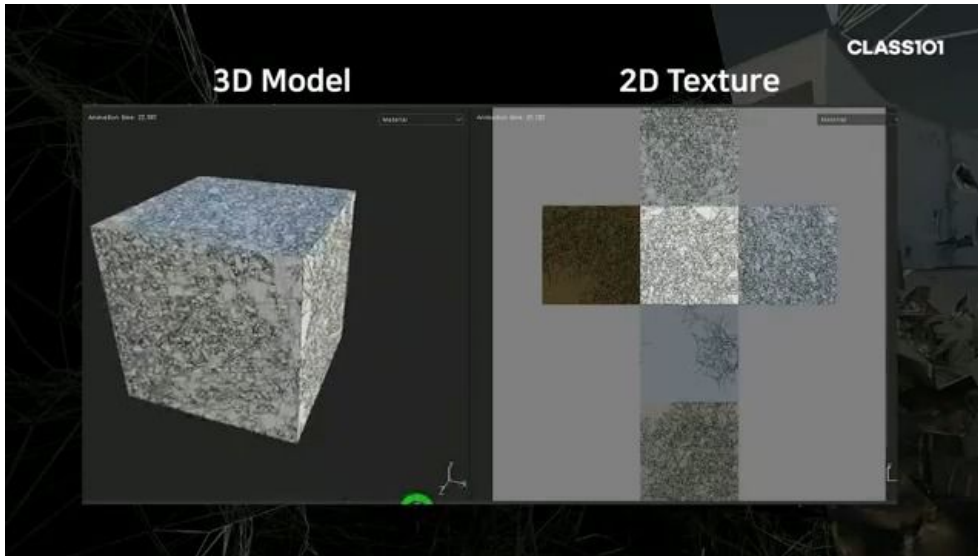
CHAPTER 3

Coloring & Texturing - 재질 입히기

[수업목표]

정리된 메시에 색을 입히고 텍스처를 입히는 방법에 대해 알아봐요.

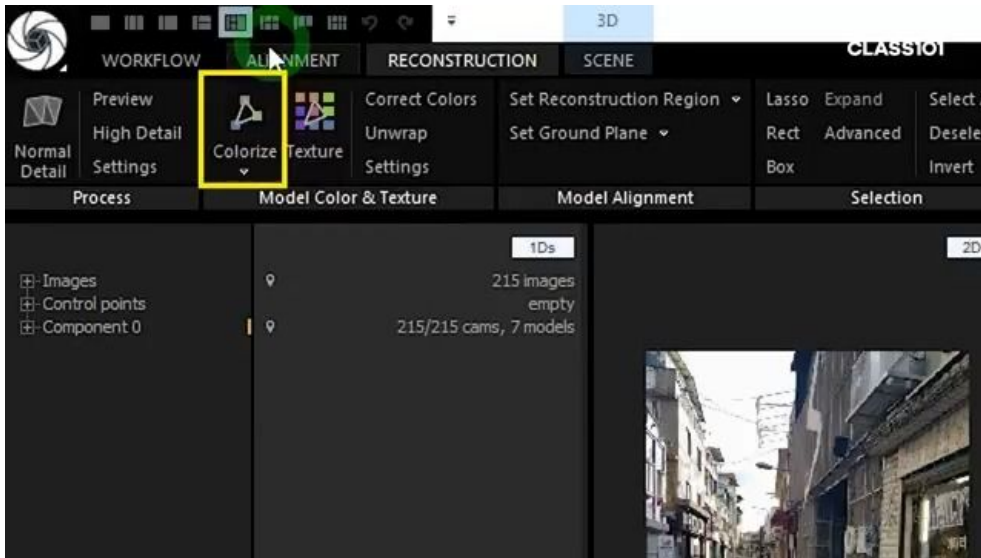
[수업개요]



0:39 컬러링과 텍스처링의 차이점

컬러링은 단순히 이 정육면체에 페인트를 칠하는 것과 같습니다. 하지만 텍스처링은 조금 더 복잡한데요. 텍스처링은 정육면체를 박스처럼 펴서 바닥에 까는 과정과 이 펼쳐진 박스에 다시 색칠하는 과정이 포함됩니다.

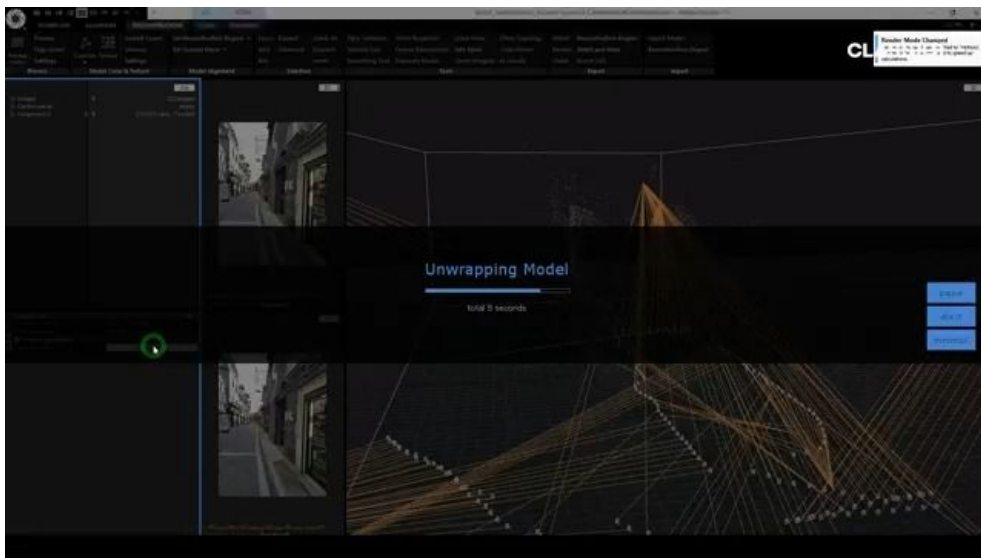
이 박스처럼 펴는 과정을 3D 모델에서는 Unwrap과 UV 맵핑이라고 부르며 펼쳐진 면에 색을 칠하는 과정을 텍스처링이라고 부르죠.



2:20 컬러링 과정

리컨스트럭션 탭을 클릭합니다. 컬러라이즈 단계에서는 사진에서 추출한 이미지의 색 정보를 생성된 메쉬에 투영하여 색을 입히는 단계입니다.

컬러라이즈 버튼 아래에 위치한 화살표를 클릭하시면 프리뷰 퀄리티와 노말 퀄리티가 있습니다. 클릭하여 컬러라이즈를 완료합니다.

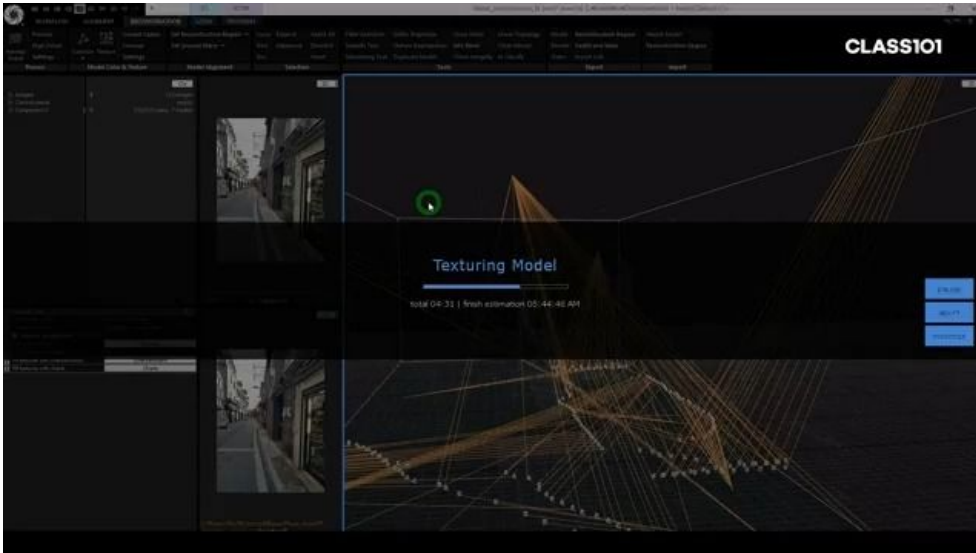


4:00 Unwrap

텍스처 아이콘 우측을 보시면 Unwrap이라는 것이 있습니다. 이전 과정에서 텍스처를 입히기 전에 메쉬들을 정리했기 때문에 저희가 고르게 펴야 할 메쉬의 양은 원본 메쉬보다 훨씬 줄어 들었겠죠.

이 정리된 메쉬를 다시 UV라는 평면에 펴내는 작업을 합니다 이것을 우리는 UV 맵핑이라고 부릅니다. Unwrap 버튼을 누르시면 정보뷰 하단에 Unwrap이 보이실겁니다.

클릭을 하고 조금 기다리시면 Unwrap이 완성됩니다. 그런 다음 아래에 새롭게 생성된 체크 보드를 클릭하면 어떻게 UV 맵핑이 되었는지 확인이 가능합니다. 이러한 UV맵 위에 텍스처, 즉 재질을 입히는 전반적인 과정을 텍스처링이라고 합니다.



4:45 텍스처링 과정

텍스처 버튼을 클릭하여 텍스처를 입힙니다. 이 프로세스는 컬러링 과정보다 조금 더 긴 시간이 소요됩니다.

[다음 수업 예고]

스캔 모델과 텍스처 맵을 내보내는 것에 대해 배워봐요.