|  |
| --- |
| **MetaX\_03\_3D 벽 모델 제작 배치** |

**■ 개 요**

- 교실 배경의 벽을 제작하고 배치한다. 기본형, 창문형, 교실문형 현재 3가지 타입으로 접근한다.

**■ 3D 벽 모델 임포트**

- 가로 폭은 36센티, 세로 길이는 4미터 높이도 4미터의 기준 모델에서 파생시켜 창문형, 교실문형을 제작한다.

- 벽은 내벽 또는 외벽이 존재하는 경우가 대부분이므로 반으로 나누어 제작된 형태로 제작한다. 벽지의 디자인이 다를 수 있기 때문이다.

- UV 편집을 동일하게 해서 타입 상관없이 같은 텍스처를 적용해도 반영될 수 있도록 구성한다.

- 서브스턴스 페인터에서 기본 벽스타일의 텍스처를 제작하도록 한다. 후에 공간 컨셉에 따라 추가된다.

- 제작한 바닥 모델을 유니티 Models / Structures 폴더로 익스포트 한다.

- 유니티에서 연결되어 있는 메터리얼, 애니메이션 체크 해제한다. 라이트 맵 제작이 가능하도록 Generate Lightmap UVs를 체크한다.

**■ 텍스처 및 메터리얼 연결**

- 벽 모델을 위해 제작한 텍스처를 준비한다. 기본적인 베이지 컬러의 콘크리트 느낌의 텍스처를 제작한다.

- 타일링이 될 수 있는 형태로 제작된 텍스처를 정리한다. 가급적이면 512 해상도 이하로 제작한다.

- 유니티에서는 Wrap Mode는 Clamp를 체크하여 고정되도록 한다.

- 텍스처는 ASTC 포멧으로 6x6 가까이에서 볼 수 있는 부분은 이정도로 설정한다. 픽셀 레졸루션은 맞춘다. 512로.

- 메터리얼을 제작 후 이름을 텍스처 이름과 동일하게 한다. 이 프로젝트에서 교실 벽 메터리얼 이름은 Wall\_01이라고 짓는다.

- 타입은 다르더라도 동일한 메터리얼이 적용될 것이므로 타입에 상관없는 네이밍을 부여하였다. 후에 벽지의 디자인이 바뀌거나 할 때

넘버링이 바뀌면 될 듯하다.

**■ 프리팹 제작**

- 메터리얼이 적용된 모델을 0점에 위치한다.

**콜라이더 적용**

- 창문형 모델과, 일반 모델에는 박스 콜리이더를 적용시킨다.

- 출입문이 배치될 벽은 출입문을 위해 메쉬 콜라이더를 따로 제작해서 임포트하여 적용한다. 이름은 Wall\_4x4\_Door\_Col 모델이다.

- 양 면을 붙인 모델로 구성하므로 부모객체에 메쉬콜라이더를 적용한다. 축을 맞춰서 들여와야 한다.

- 다른 벽들의 박스 콜라이더도 마찬가지로 부모객체에 적용한다. Size는 0.32, 4, 4로 지정한다.

**프리팹화**

- 각각의 이름을 지정한 후에 Wall\_ClassRoom\_Normal, Wall\_ClassRoom\_Door, Wall\_ClassRoom\_Window01

- Prefabs 폴더 -> Stuctures\_PFB 폴더 -> Wall 폴더안에 프리팹으로 생성한다.