|  |
| --- |
| **MetaX\_04\_3D 창문 제작 배치** |

**■ 개 요**

- 지난번 벽 모델의 창문형과 맞는 창문 모델링을 하고 배치해본다.

**■ 3D 창문 모델**

- 창문 모델은 Wall\_4x4\_Window01 모델에 맞춰 제작한 창문이다.

- 문이 열리는 형태는 아니다. 임포트할때 메터리얼은 적용하지 않고 임포트 하도록 한다.

- 마찬가지로 탄젠트 스페이스도 체크하지 아니한다.

- 임포트 후 기본적인 정리를 하고 라이트맵을 구울 수 있도록 체크한다.

**■ 텍스처 및 메터리얼 연결**

- 창문 모델의 텍스처는 1024로 제작한다.

- 창문에 이미시브 맵을 추가하여 발광 느낌을 준다.

- 노멀맵은 필요 없을 듯하니 제거하도록 한다. 튀어나온 부분의 느낌을 컬러맵에서 음영을 살려주어 입체감을 느낄 수 있도록 한다.

- 알베도 맵과 메탈릭 맵의 압축 퀄리티를 베스트로 하여 퀄리티를 높인다. 조금 깨지는 감이 있다. 금속의 느낌을 표현해야 하므로 어쩔 수 없다. 대신 이미시브 맵의 해상도는 128로 사이즈 조정하고 압축 퀄리티를 fast 로 조정한다.

- 이렇듯 텍스처의 적용 느낌을 봐 가면서 정리하도록 한다. 모방일 프로젝트 이기 때문이다. PC에서 돌아가는 형태라면 이런 부분들이 수용이 될 듯하다. 텍스처의 사이즈 및 압축률을 정리하자.

**■ 프리팹 제작**

- Window\_01이라는 이름의 프리팹을 생성한다. Structures\_PFB / Window 폴덩안에 생성한다.

- Window\_01 프리팹을 씬 뷰에 Wall\_ClassRoom\_Window01\_1 프리팹 밑으로 넣고 위치를 맞춘 다음 오버라이딩 하면 전체적으로 반영된다.

- 이렇게 프리팹을 겹쳐서 사용하도록 한다.

- 베이키을 위한 스태틱 메시 처리도 진행한다.