



[정규과정] 3D 게임을 위한 캐릭터 모델링

주제 : Sculpt Tool Tray

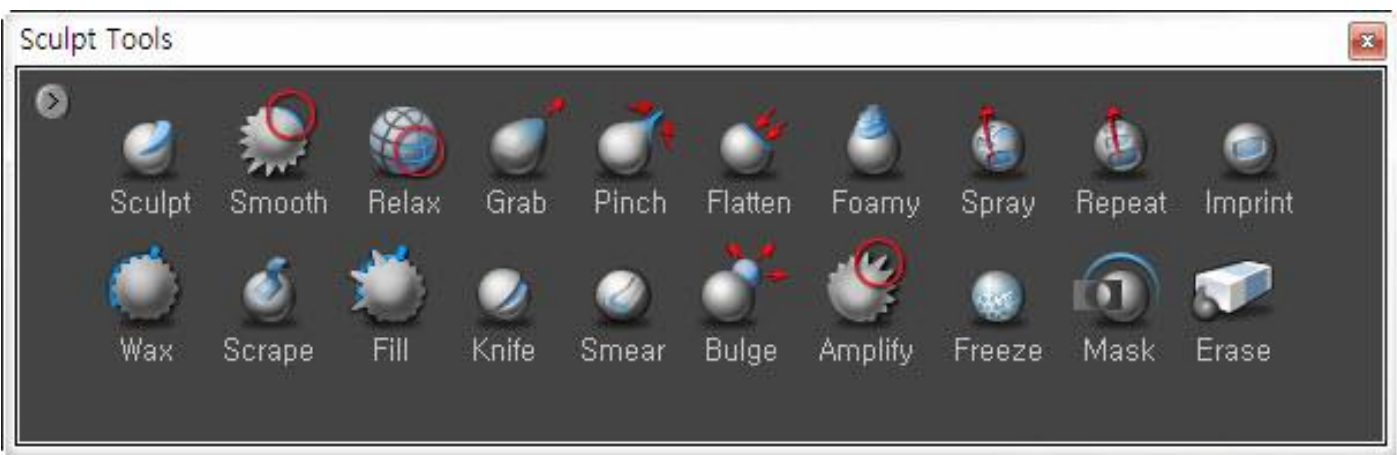
Mudbox에서 스컬핑 작업을 위한
브러쉬 종류에 대해 알아봅니다.



Mudbox 브러쉬

- Mudbox에서 스컬핑 작업을 위한 브러쉬 종류에 대한 설명입니다.

스컬핑 작업 시 필요한 요소들을 잘 선택하여 표현하려는 목적에 맞게 사용하시면 됩니다.





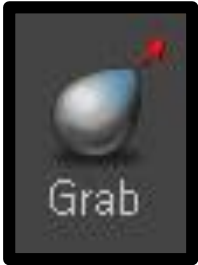
Sculpt

초기 형태를 만들고, 툴 경계면에 있는 모든 노말들의 평균값에 의해 결정된 방향으로 버텍스를 움직인다. Direction 옵션을 이용하여 움직이는 방향 값 설정 (예, Camera, X,Y, Z 등등)



Smooth

버텍스들의 평균 위치를 기준으로 각각의 버텍스 위치를 평평하게 한다.



Grab

드래그를 하는 방향과 거리에 따라 버텍스를 선택 및 이동을 한다. 모델의 형태에 미묘한 조정을 만들 때 유용하게 쓰인다. 툴의 이동 방향을 고정하기 위해 Direction 값을 절한다.
(예, X Y를 기준으로 버텍스들의 이동을 고정할 때는 XY 을 선택한다.)



Pinch

툴의 중심으로 버텍스들을 끌어당긴다. 더 강한 주름을 만들 때 유용하게 쓰인다.



Flatten

일반적인 판을 이용 버텍스들을 이동하며 평평하게 만든다. 디자인 및 디테일 작업에 유용하다.



Foamy

Sculpt 툴과 비슷하나 좀 더 부드럽다. 디테일 작업보다 기본형태를 잡는 데 유용하게 쓰인다.



Spray

Stamp들과 함께 쓰이며 면 디테일 작업에 쓰인다. Stamp이미지가 랜덤 형태로 획을 따라 생성이 된다.



Repeat

면에 패턴을 만들 때 유용하게 쓰인다.
예로 비행기 날개에 나사못, 지퍼 모양, 옷의 박음질 등



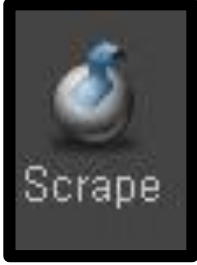
Imprint

면에 stamp이미지를 프레스 또는 각인을 시킨다.



Wax

모델의 면에 재질을 더하고 뺀다.
찰흙 또는 왁스로 작업한 느낌을 만든다.



Scrape

돌출 부분을 최소화하거나 제거하는데 유용하다.
커서가 처음에 위치한 곳의 버텍스들의 위치를 기준으로
판 형태로 평평하게 만든다.



Fill

툴의 커서 내에 있는 버텍스들의 평균을 기준으로
면에 있는 구멍을 채운다.



Knife

면에 아주 얇은 선을 만든다. (stamp 이미지가 기본적으로 쓰인다.)



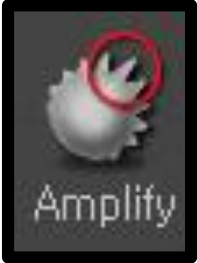
Smear

획의 진행방향으로 버텍스들을 움직인다.



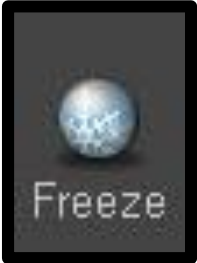
Bulge

각 버텍스들의 노말 방향으로 이동하여 볼록하게 만든다.



Amplify

Flatten 툴의 반대 역할을 한다.
일반 판을 기준으로 버텍스들의 높낮이 차를 높여
모델의 디테일 작업 및 강조에 유용하다.



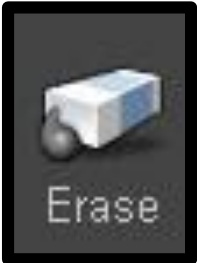
Freeze

Sculpt하는 동안 형태 변화가 나지 않게 버텍스들을 고정시킨다.



Erase

Layer들에 sculpt 된 것들을 지운다.
기본이 되는 모델에는 영향을 안 준다.



Mask

Layer에 Mask를 적용한다. Sculpt Layer에만 적용이 되고,
기본 subdivision에는 적용을 할 수 없다. Sculpt Layer들은 각각의
Mask를 가지며, 스캔 데이터 또는 맵 추출 후 적용된 Displacement
maps에 생기는 얼룩 제거에 유용하게 쓰인다.