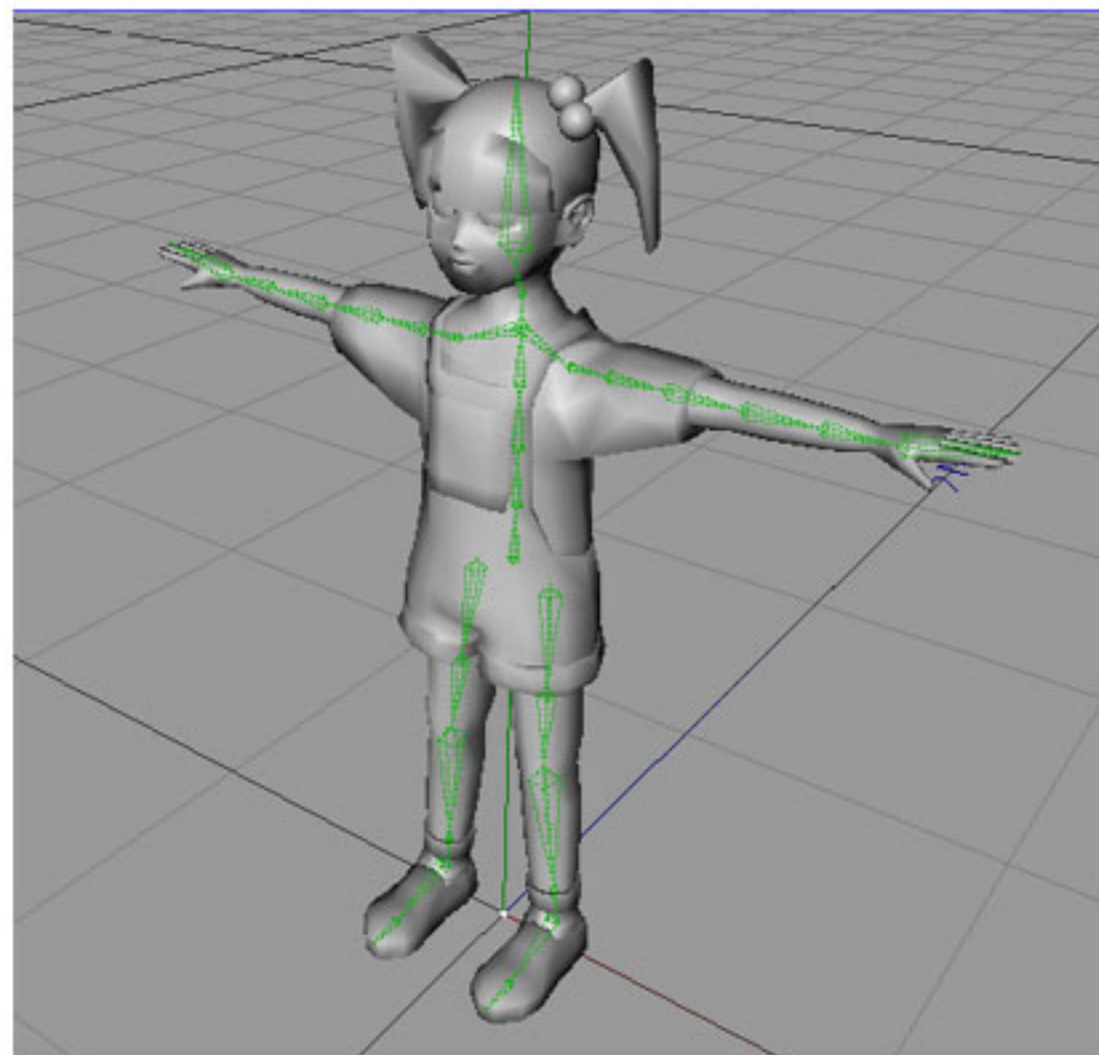
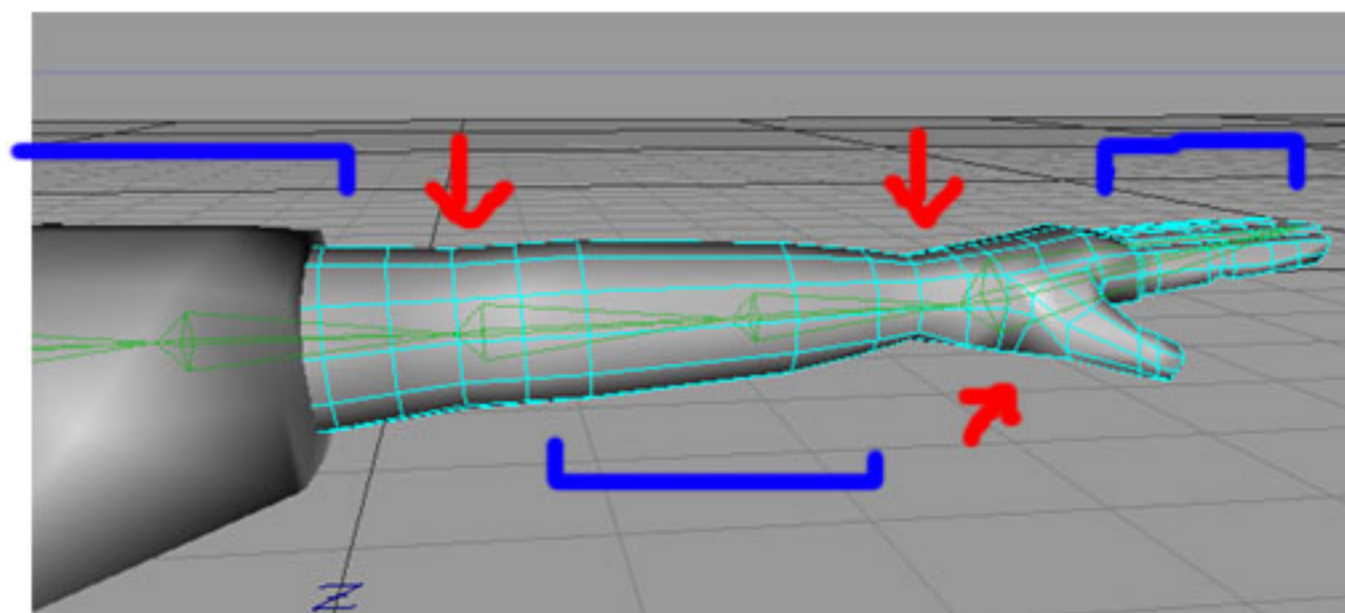


요번 튜토는 본셋팅에 대해서 설명을 드리도록 하겠습니다.
 막상 설명을 하자니 머리속에서 정리가 안되는 군요. 그냥 할때는 생각해 본 적이 없어서 그런가....여하튼
 나름데로 설명을 드리도록 하겠습니다. 요전번 튜토중에 메카 팔에 대한 셋팅을 보여드린적 있죠.
 거기서는 폴리곤 오브젝트에(OBJ) 뼈의 힘값 즉, 외이트값을 적용 하지 않고 뼈를 그저 OBJ의 회전축 개념
 으로만 사용 했었습니다. 이번 글에서는 외이트 값을 적용하여 움직이는 유기체적인 셋팅을 해보도록 하겠습니다.

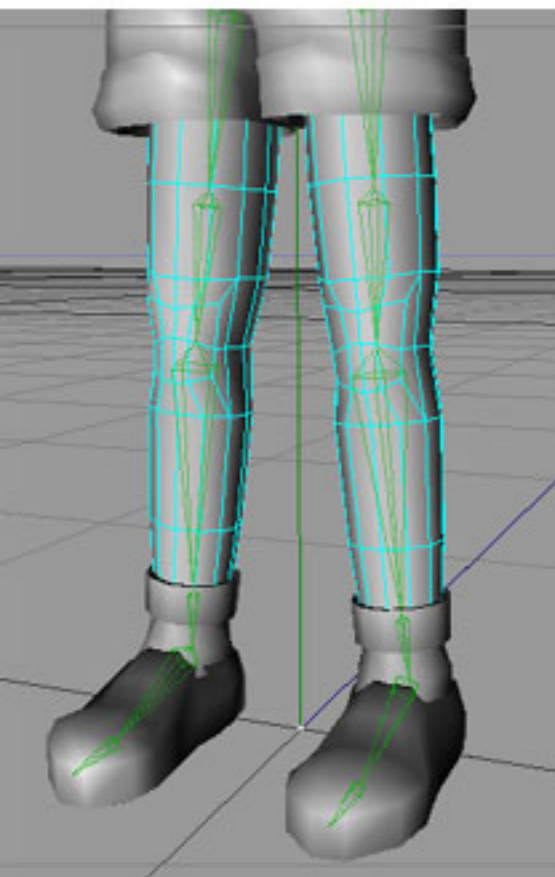
(사람케릭을 기준으로...)OBJ에 뼈를 박기 위해서는 디폴트자세를 취해야 제일 안전합니다.
 디폴트 자세는 보통 십자가 자세죠..그러니 모델링 하실때 에니까지 생각하고 만드신다면 이 자세를 기준으로 만드시길..



그리고 모델링 시 두번째 당부 꺾어지는 마디에서는
 3번 이상 잘라줘야합니다. 다시말해 팔꿈치를 예를
 들면 밑에 그림과 같이 나눠 줘야 부드럽게 꺾입니다.
 이런 말을 어떤 사람에게하면 이렇게 되 묻죠.
 ,그럼 넉넉히 10번 나눠 주면 되냐구?. ===
 뭐든지 과하면 모지란만 못 합니다...

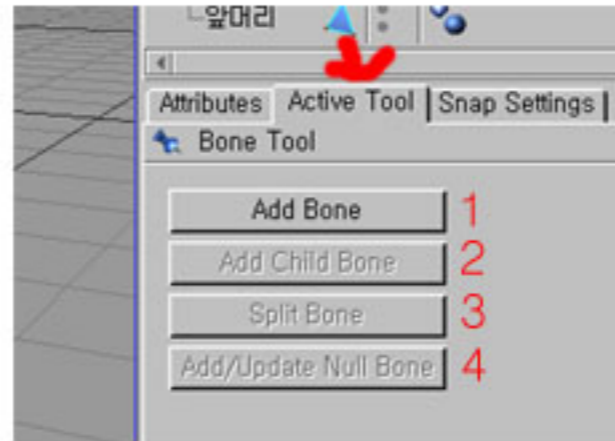
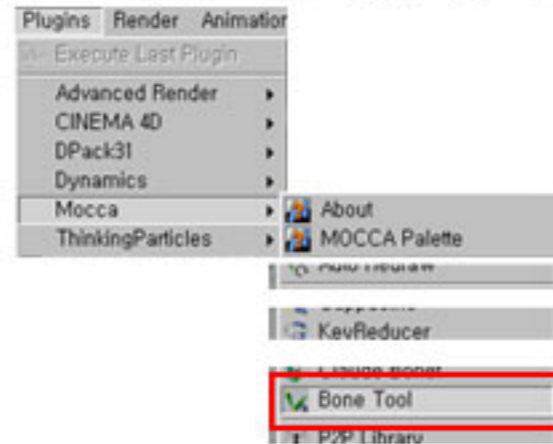


파란색 부위에서는 한 두면 나눠줘야 합니다. 돌아가는 축이기 때문이죠. 팔은 자유 자세로 꺾고 꼬고 심지어는
 디틀리므로 모든 조건을 만족하기 위해서는 많은 마디가 필요합니다. 하지만 최소한의 조건으로 연출해야하는
 현실이기 때문에 최소치를 정해 드린 것 입니다. 여러번 하시다 보면 자신의 셋팅 기법이 나오기 마련이죠.
 언제나 튜토를 쓰기전에 제가 하는 말이 있는데 여기 나오는 것은 왕도가 아닙니다.



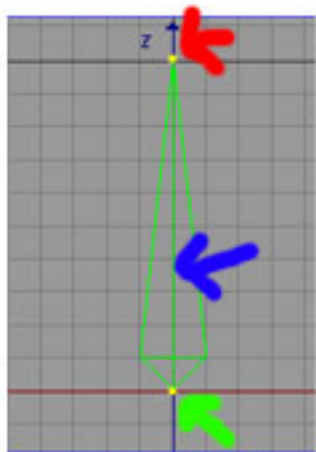
다리의 껍본 입니다.

자~ 이젠 본을 심는 방법에 대해서 말씀드리도록 하겠습니다.
우선 윗메뉴에 보시면 Plugs in 에 보시면 Mocca 밑에 Bone tool 이 있을 것입니다.
누르시면 뼈를 생성 할 수 있게 선택선이 바뀌어 집니다.

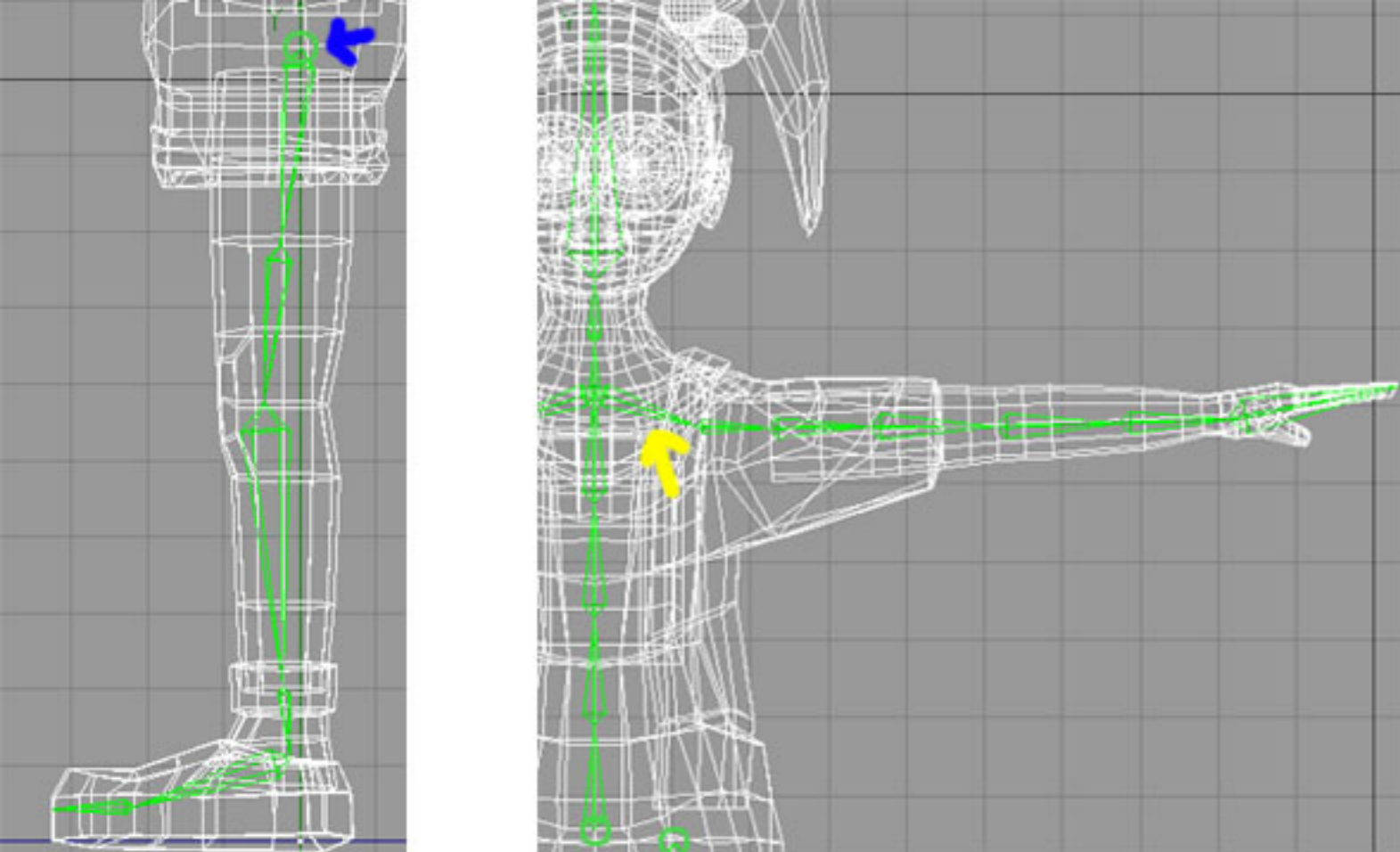


1. 뼈 생성 : 눌러보셈..
2. 선택된 뼈의 종속 뼈 생성
3. 선택된 뼈를 2등분한 뼈 생성
4. 축으로 쓰이는 놀본 생성 (IK 셋팅시 씬)

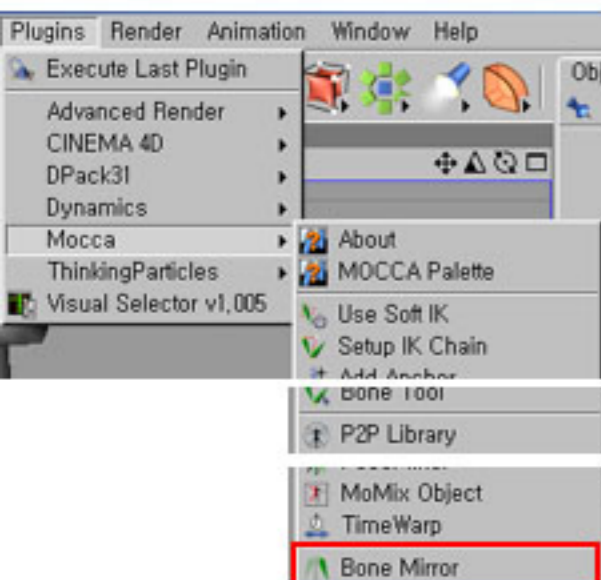
여기서 잠깐.. 뼈를 컨트롤 하는 기법으로는 IK 와 FK 가 있습니다. IK는 뼈의 움직임을 포인트를 사용하여 제어합니다. 뼈가 포인트를 추적하므로써 포인트를 어떤 한 곳에 고정하면 손을 벽을 잡고 회전 한다던지, 물건을 잡고 당긴다던지 연출이 가능합니다. 가장 기본적으로 사용되는 부위는 다리 입니다. 왜냐면 언제나 땅바닥을 딛고 서 있기 때문이죠. FK는 일반적인 개념의 뼈 컨트롤 입니다. 각각의 뼈를 회전 시켜 컨트롤 하는 방법이죠. 두가지 방법 중에 한가지만 써서 연출하는 것은 노가다의 길을 걷는 것임을 알아두시구요. 어느 한가지만으로는 에니 연출이 거의 불가능함을 당부합니다. [그러나 유명 3D 회사죠.. 픽사에서는 FK 만으로 에니 작업을 한다구 하더군요.;;]



빨간색부위를 잡고 움직이면 앞부분만 파란색 몸통 부위를 잡고 움직이면 전체, 연두색 부위를 잡고 움직이면 뒷부분만 움직일 수 있습니다. 각 뷰를 보면서 OBJ에 삽입하도록 합니다.



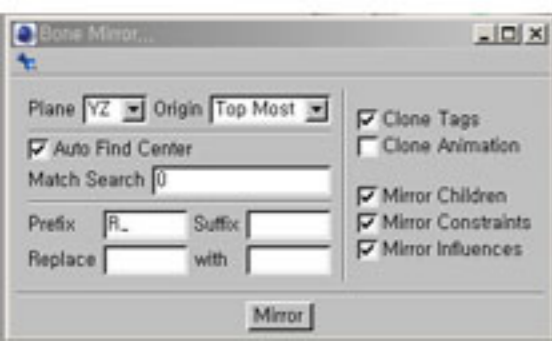
옆그림을 참조 하시구요 . 보통은 좌우 대칭이기 때문에 한쪽만 본셋팅을 합니다.
그리고 프러그인의 모카의 젤 밑의 Bone Mirror 를 이용하여 반대쪽을 대칭 복사 합니다.
알기론 본밀러가 본 화이트 값도 전이된다고 알고 있는데 안되더군요. 이 부분은 아시는 분이 업데이트 해주시길 바랍니다.
업데이트 되기 전까지는 제 방법을 써 주세요 힘드시겠지만...;;







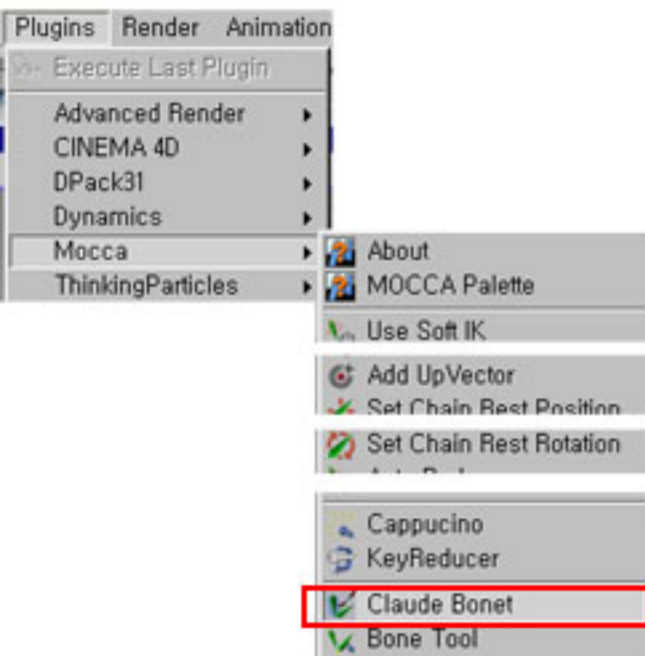
대칭되는 상위 본을 선택하고 Mirror를 누르세요

예로 위 그림의 팔 부위의 노란색 표시 본을 선택하고 밀러하시면 반대편이 복사 됩니다.

다리는 파란색 표시 본 선택하고 누리시면 되겠죠.

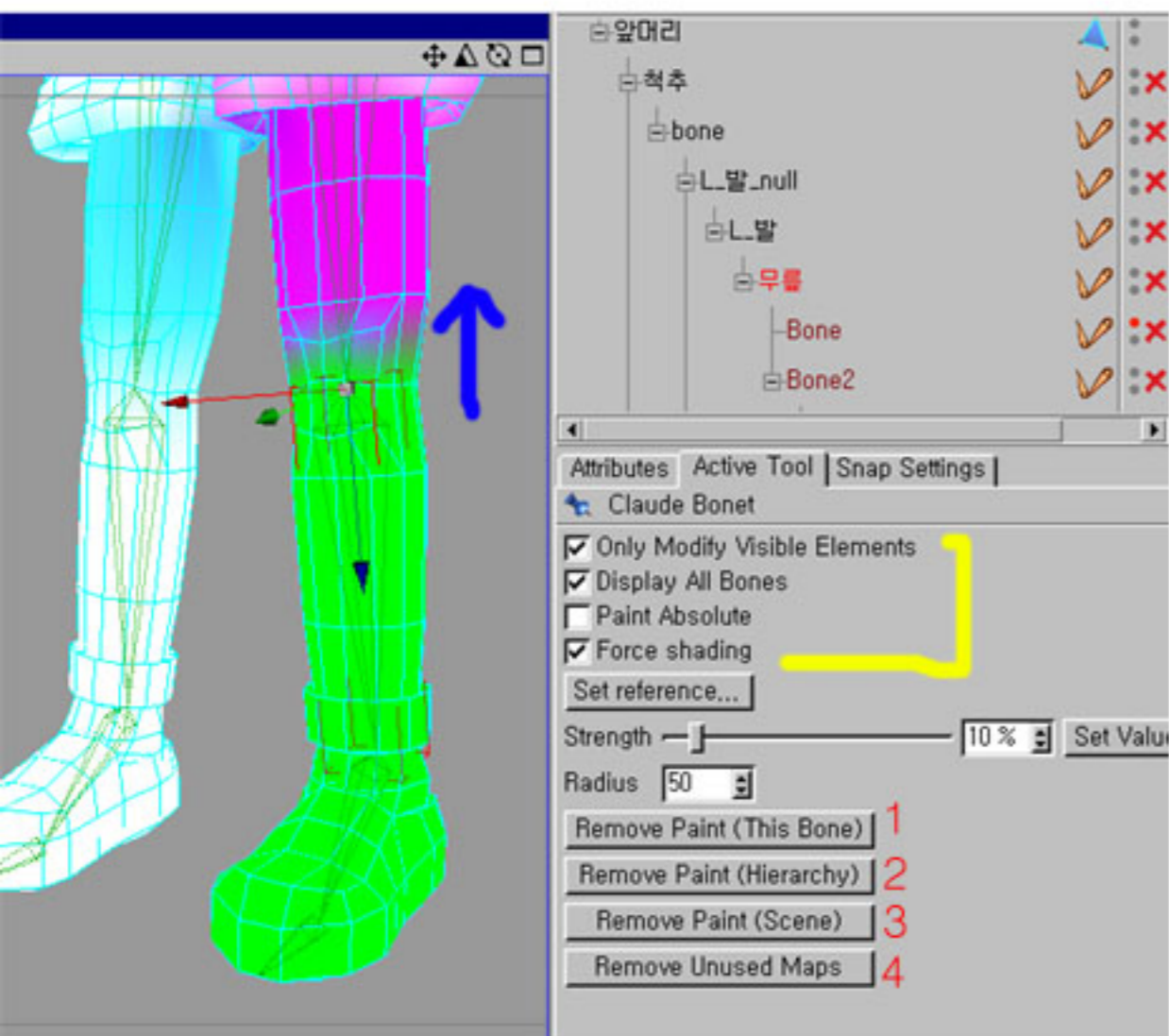


이로서 본셋팅은 끝났습니다.중간 당부의 말씀...중간중간 파일 네임을 바꾸면서 백업 하면서 작업이 이루어져야 안전합니다. 전 튜토에서 말씀 드렸다 싶이 본툴과 본 자체는 매우 불안정하므로 언제 무슨 일이 생길지 예측 불허 입니다.
자 ~ 전 튜토에서 와같은 방법을 이부분에서 적용 해 봅니다.
[메카 팔 세팅.튜토] 본을 셋팅한번 하고 다시 리셋을 합니다. 다시 셀렉션 툴로 넘어가면 본 스위치가 켜집니다.     수동으로 꺼주시기 바랍니다. 그리고 다시 셋/리셋 해주셔도 좋고요.



옆에 그림에서의 툴을 선택하시고 적용할 뼈를 선택하시면
외이트 값을 설정해 넣을 수 있습니다.

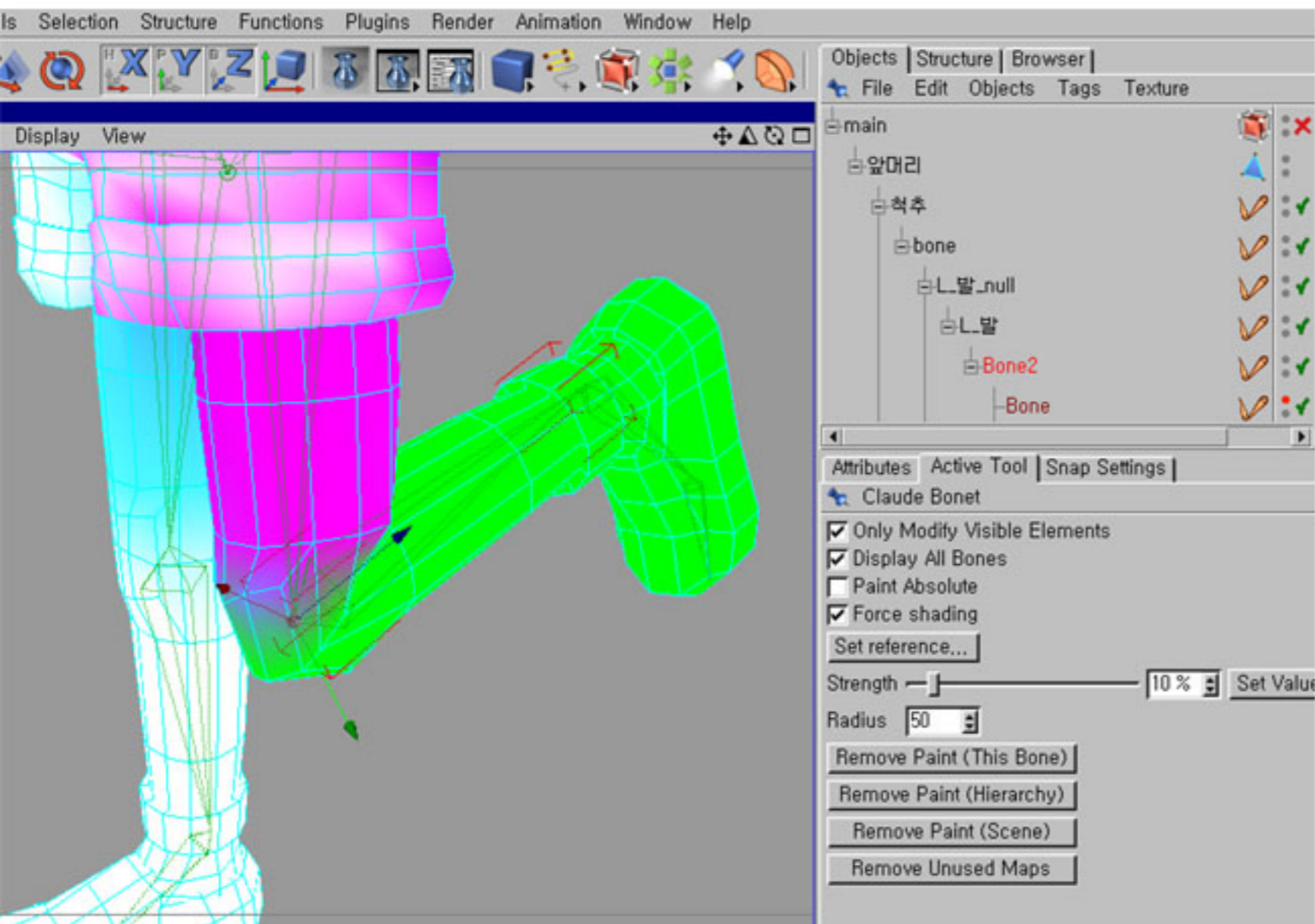
밑에 그림에서의 무릎 부근과 같은 곳은 위쪽으로 스므스하게 겹치드록
외이트 값을 칠하면 부드럽게 마디가 꺾이게 됩니다.



노란색부분은 색칠할때(외이트값입력) 옵션으로
맨 위부터 보이는 면 만 칠해지는 거죠. 끄면 반대편도 색이
먹게 됩니다.담 것은 꺾다 켜보시면 압니다.세번째것은 칠한
면의 밑에 외이트 값이 중첩 되는 것을 온/오프 합니다.
키면 여러번 무질러도 셋팅된값 10% 로만 칠해지고 꺼져 있으면
칠하면 칠 할수록 10%값이 중첩되서 진해지게 됩니다.
넷째는 디스플레이 옵션인데 키시고 하면 됩니다.

빨간색

- 1.선택된 본만 리므브
- 2.선택된 본과 그 하위 본 리므브
- 3.선택된 전체 본 리므브
- 4.전체 본 사용되지 않는 칠해 지지 안은 부위는
프로그램 맘대로 해라....



잘 칠해 졌는 지는 구브려 보시고
그 상태에서 칠하셔도 됩니다.

이상 원빈 이었습니다.