

엔터테인먼트 분야에서의 시뮬레이션 - 5

라이트컨버즈 텍스처 입히기, 영상 추가

LIGHTCONVERSE



연재목록

1. 시뮬레이션 프로그램들 & 벡터웍스 2D 그리기
2. 벡터웍스 3D 그리기
3. 벡터웍스 도면화하기 및 라이트컨버즈로 변환
4. 라이트컨버즈에서 오브젝트 변환 및 오브젝트 추가 설치
5. **라이트컨버즈 텍스처 입히기, 영상 추가**
6. Grand MA 콘솔과 연동 및 시뮬레이션 및 카메라 무빙
7. 벡터웍스, 라이트컨버즈와 서드파티 3D 프로그램 및 콘솔 연동

지난 시간에는 Lightconverse의 유래를 알아보고, 기본 화면에 대한 소개와 함께 지난 Vectorworks에서의 무대를 좀 더 꾸며보았습니다. 이번 시간에는 Lightconverse에서 Object에 텍스처를 입히는 방법과 영상을 만들어 보고, Object 효과를 간단히 알아보도록 하겠습니다.

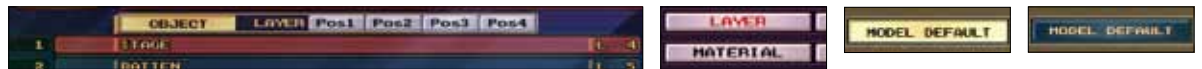


Object에 텍스처 입히기

Stage에 텍스처 입히기

- 1) Object에서 STAGE를 선택합니다.
- 2) MATERIAL을 선택합니다.

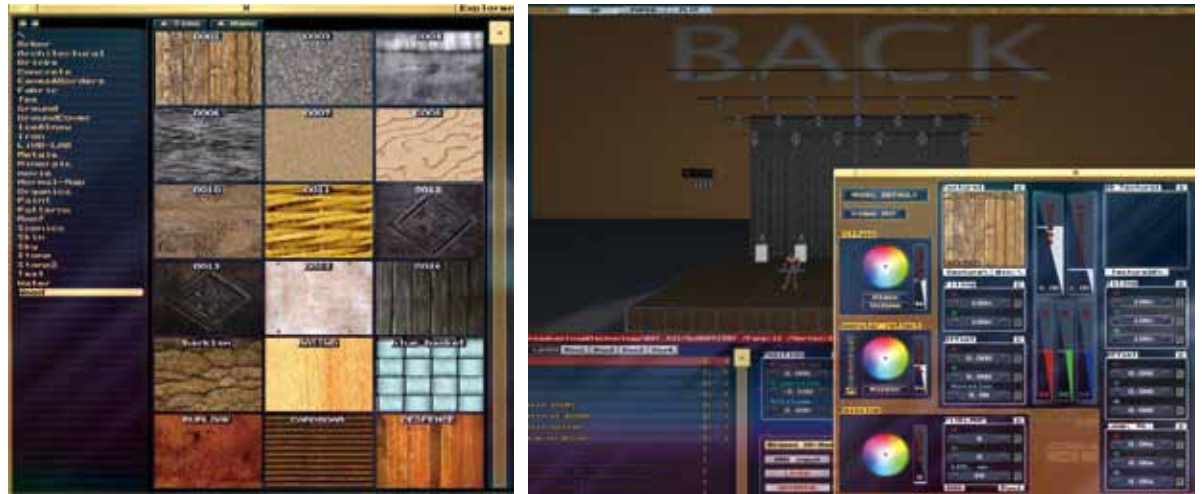
3) MATERIAL 창이 나오면 왼쪽 상단 MODEL DEFAULT를 클릭하여 OBJECT 설정을 활성화 시켜줍니다. MODEL DEFAULT가 활성화가 되어 있다면 아무런 설정 변경을 할 수가 없습니다.



4) Texture1의 Texture\를 클릭하여 Texture 창을 열어보겠습니다.

5) 메뉴에서 Wood를 선택하고 파일번호 0001을 선택하겠습니다.

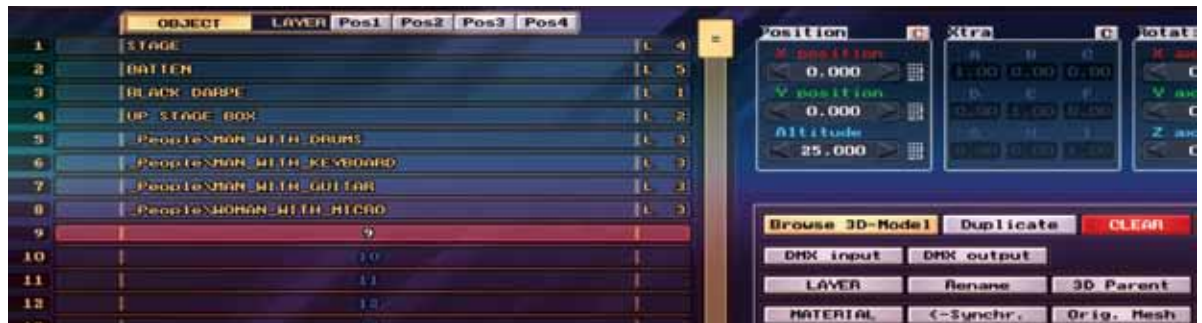
그럼 무대가 변한 것을 바로 확인할 수 있습니다.



6) Tiling에서 U100%를 50%로 낮추어 나무의 크기를 조금 늘리겠습니다. 메뉴박스 오른쪽 상단에 C를 클릭하면 초기화됩니다.

※ 지금까지는 STAGE의 앞뒷면만 되었습니다. 그럼 윗면을 진행하겠습니다.

7) OBJECT에서 9를 선택하고 Browse 3D-Model을 선택하겠습니다.



8) \폴더 안에 있는 panel_을 클릭하여 panel을 만들겠습니다.



9) panel을 생성하면 Position에서 위치를 알 수 있습니다. 무대에 가려져 잘 안보일수도 있으니 먼저 높이값을 주어서 잘 보이도록 하겠습니다.

10) 현재 panel의 사이즈도 확인하고 무대 뒷면 사이즈와 동일하게 변경하겠습니다.

현재 사이즈 1M(가로) × 0.01M(두께) × 1M(세로)

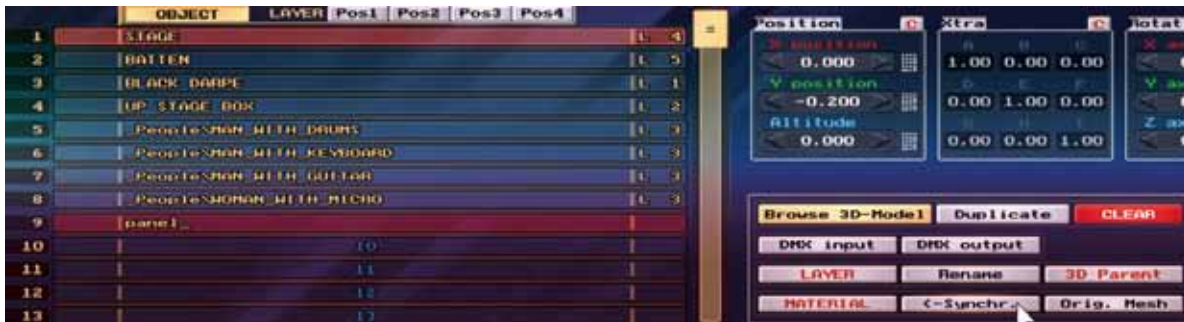
무대 사이즈 18M × 0.01M(두께) × 12M(세로)

11) Rotation 값과 Position 값을 변경하여 정확하게 무대 위에 올리겠습니다.



12) STAGE를 선택하고 키보드 Ctrl+panel을 선택하여 두 개의 Object를 선택하겠습니다.

13) <- Synchr.를 선택하여 STAGE의 MATERIAL 설정을 panel에 복사하겠습니다.



14) Texture의 크기가 맞지 않으므로 MATERIAL 설정에 들어가 Tiling으로 알맞은 크기로 변경하겠습니다. U를 350%로 변경하겠습니다.

15) 설정이 끝나면 X를 클릭하고 panel의 LAYER 설정을 STAGE와 같은 LATER4로 설정해주겠습니다.

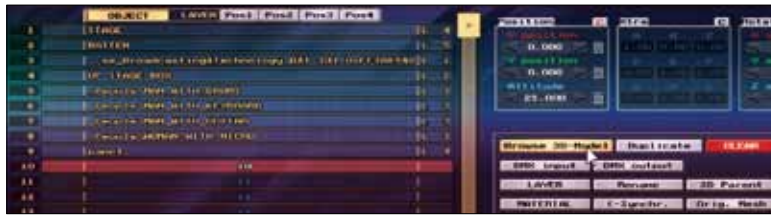
UP STAGE BOX에 Texture 입히기

- 1) 설정을 하면서 바로 확인할 수 있도록 시점을 바꾸어 줍니다.
- 2) OBJECT에서 UP STAGE BOX를 선택하고 MATERIAL을 클릭하겠습니다.
- 3) Texture1에서 Texture\를 선택하겠습니다.
- 4) Fabric 폴더 안에 BLKWEB2 파일을 선택해보겠습니다.
- 5) 지금은 앞면에만 texture화 되어있지만 후에 옆면도 같이 효과를 주고 싶다면 panel을 생성해서 같은 texture를 입히시면 됩니다.



영상 만들기

영상 리깅 트러스 만들기



- 1) OBJECT에서 10을 선택하고 Browse 3D-Model을 선택하겠습니다.
- 2) prolyte 폴더를 선택한 후 E20D-L300 트러스를 선택하겠습니다.
- 3) 트러스가 생성되었고 위치를 그림과 같이 변경했으면 나중에 알아보시 편하게 이름과 새로운 레이어(6, Left LED Truss) 설정을 해주겠습니다. 이름 변경은 Rename을 클릭해서 변경하시면 됩니다. 여기에서는 Left LED Truss로 변경하겠습니다.



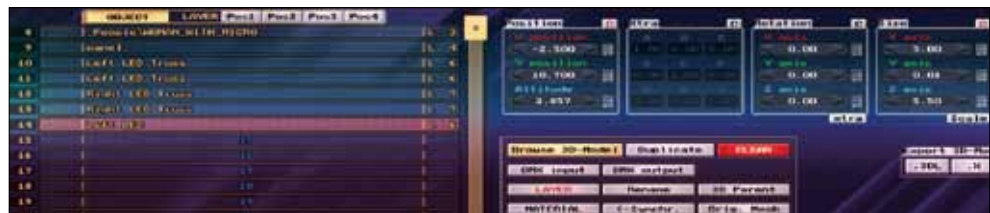
- 4) OBJECT 10을 선택하고 Alt+방향키 왼쪽키를 한 번 눌러 현재의 Object를 왼쪽으로 복사하겠습니다. 이럴 때 화면이 녹색으로 변하면서 마우스모드가 이동모드로 변합니다. 복사하신 후 화면 다른 곳을 클릭하시거나 마우스모드를 선택 모드로 변경하시면 됩니다.

- 5) OBJECT 10을 선택하시고 Alt+방향키를 두 번 눌러 두 개를 복사하겠습니다. 그리고는 두 개의 Object 12, 13을 선택하시고 Rename을 클릭해서 Right LED Truss로 변경 레이어도 새로 7번 Right LED Truss로 변경하겠습니다.

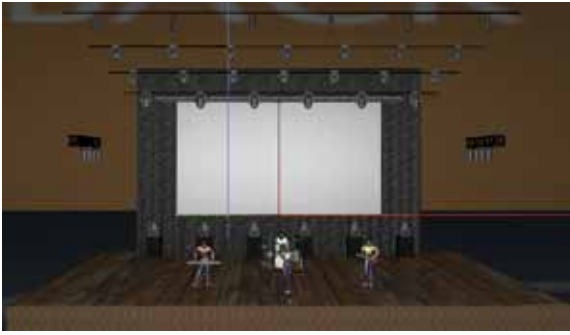
※ 이렇게 레이어 설정작업과 Object rename 설정을 미리미리 해주면 나중에 object들이 많아져도 쉽게 구별할 수 있습니다.

영상 LED 만들기

- 1) OBJECT 14를 선택 → Browse 3D-Model을 선택 → \폴더 선택 → panel을 선택하겠습니다. rename을 선택하여 Left LED, LAYER는 6번으로 하겠습니다.



- 2) Left LED 크기와 위치를 위에 그림과 같이 설정해 줍니다.



3) Left LED를 선택하고 Alt+방향키 오른쪽을 한번 눌러 오른쪽에 복사를 하고 rename을 Right LED로 LAYE는 7로 하여 Right LED Truss와 동일한 Layer로 하겠습니다.



영상 출력하기

- 1) Left LED와 Right LED를 동시 선택합니다.
- 2) MATERIAL을 선택
- 3) MODEL DEFAULT 활성화를 없애주고 Texture1에서 Texture\를 선택합니다.
- 4) movie 폴더를 선택, lightconverse 파일을 선택합니다.

※ 여기까지 잘 해주셨다면 Left LED에서 그리고 Right LED에서 2개의 영상을 출력되고 있음을 확인하실 수 있습니다.

- 5) MATERIAL 설정창 안에 오른쪽 하단에 보면 Map UV to 3D 메뉴가 있습니다.



6) RECORD VIEW를 선택하면 사각형의 선이 나옵니다. 그 사각형을 Texture1에 있는 Tiling U,V로 사이즈를 영상 LED로 맞추고 Offset U,V로 위치를 맞춥니다. (보는 시점에 따라서 사이즈 및 위치가 다르므로 지금 여기의 수치대로 하시면 안 됩니다.) 전부 맞추었다면 RECORD VIEW를 클릭해서 사각형 라인을 없애줍니다.



- 7) MATERIAL을 나와서 Compass에 마우스 오른쪽 버튼을 클릭합니다.
- 8) AMBIENT 레벨을 0으로 낮추어서 공간을 암전에서 진행하겠습니다.
- 9) Object Left LED와 Right LED를 동시 선택하겠습니다.
- 10) MATERIAL을 선택하겠습니다.
- 11) Emissive의 LEVEL을 조절하면서 영상의 밝기를 조절합니다.



12) PIXELMAP의 U는 세로의 LED의 수, V는 가로 LED의 수, LED, mm.은 LED 단자의 밀리미터 단위의 크기 수치 값입니다.

13) 설정이 끝났으면 Compass에서 공간 밝기 설정을 다른 작업진행에 불편함이 없게 밝게 해줍니다.

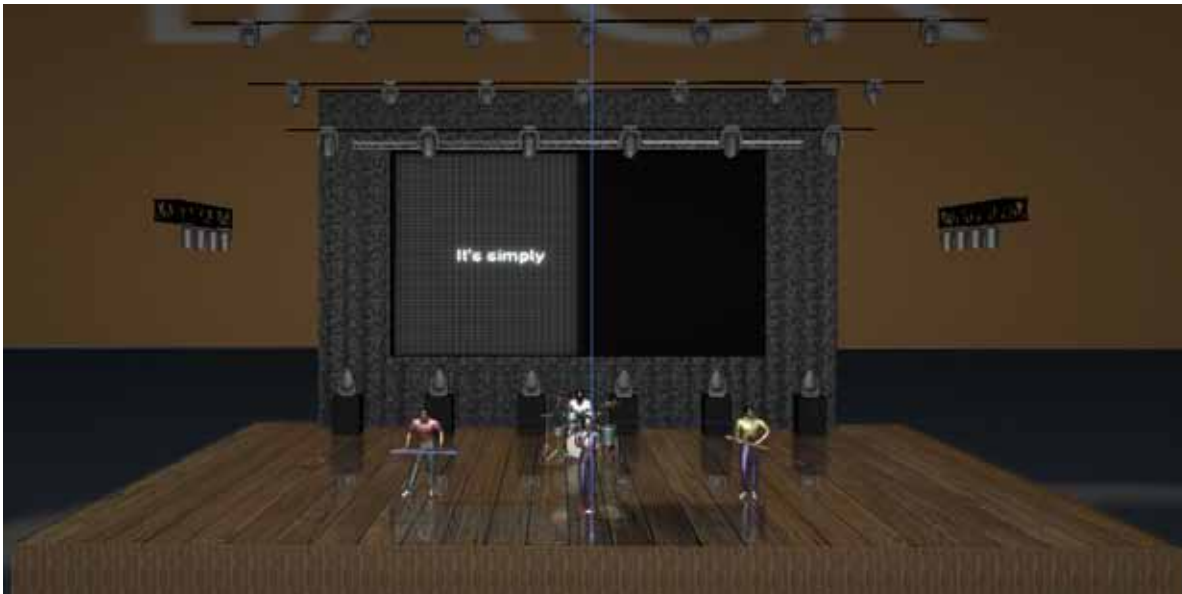


Object 효과

Object 효과

무대에 Diffuse 설정과 Specular reflect 설정을 해서 좀 더 다양한 효과를 나타내도록 해보겠습니다.

- 1) panel을 선택하고 MATERIAL을 선택하겠습니다.
- 2) Diffuse 레벨을 올렸다 내렸다 하면서 원하는 밝기 레벨을 조절하시면 됩니다. Glass와 Volume을 클릭해보면서 최적의 Object를 만들어 보시면 됩니다.
- 3) Specular reflect Glossy와 LEVEL을 선택해서 수치값을 조절하면서 설정하는 것이 좋은 방법 일 듯합니다. Mirror 기능을 하면 거울효과를 줍니다.



이번 시간에는 Lightconverse에서 Object에 텍스처를 입히는 방법과 영상을 만들어 보고, Object 효과를 간단히 알아보았습니다. 다음 6회에서는 Lightconverse에서 콘솔과 카메라 무빙 등을 시뮬레이션해 보도록 하겠습니다. 수고하셨습니다. 🎮