



## 2017-2학기 전공튜터링 ( 7 )주차 주요내용 키워드 요약

주제(범위) : UV에 대한 이해

작성자 : 장홍규

### \* uv 펼치기

1. 2017 에서는 브러쉬로 하는 작업이 매우 많아졌다.  
uv editor 의 두번째 아이콘 모음이 바로 uv를 브러쉬로 작업하는 아이콘들의 모음이다.
2. soft selection과 scale을 이용해서 uv의 간격을 대략적으로 조정하는 방법이 있다.
3. uv Editor의 상단 메뉴 "grab uv tool" "pinch uv tool" 등 해당 아이콘 모음에 있는 기능들을 이용해서 브러쉬로 2번의 방법처럼 uv를 펼 수 있다.
4. uv editor 의 "symetrize uv tool"을 이용해서 특정엣지를 선택해 해당 엣지를 기준으로 uv 모양의 대칭을 맞출 수 있다.
5. "optimize uv tool" 을 이용하여 드래그 하는 부분만 최적화(unfold) 할 수 있다.
6. "cut uv tool"을 이용하여 uv editor에서 edge를 선택 드레그 하면 해당 edge를 기준으로 잘린다.
7. uv editor의 "unfold uv tool" 은 과거의 부분 unfold를 하는 방법이다.  
"optimize uv tool"과 유사한 기능이지만 계산 알고리즘이 다르다.  
필요에 따라 적절히 사용하면 된다.
8. uv editor의 "pin uv tool"은 특정 uv는 더이상 움직이지 않게 고정해주는 역할이다.  
해당 tool을 선택한후 고정시켜줄 부분을 칠하면 된다.  
해당 tool이 가동된 상태에서 "ctrl"드레그 하면 반전이 되어 해당 부분의 고정을 풀어준다.
9. "layout uvs"를 이용하면 한번에 각각 uv의 배치를 자동으로 해준다.
10. 아놀드의 조명에는 기본적으로 decay가 적용되어 있다.  
그렇기 때문에 모든 조명의 "attribute editor"의 "arnold"항목에서 "Exposure"을 조정해 줘야한다.  
아놀드는 조명이 없는 상태에서는 아예 렌더가 보이지 않는다.