

Face effects 얼굴 효과 제작 안내

3D face shape

3D face shape은 사용자의 얼굴에 실시간으로 맞는 3D 메쉬를 제공합니다. 다양하고 인터랙티브한 얼굴 효과를 만들 수 있습니다.



빠른 시작

이 예제에서는 **3D Face Shape**를 사용하여 텍스처를 커스터마이징하고 얼굴 모양 재료의 속성을 조정하여 사용자 얼굴에 패턴을 적용합니다.

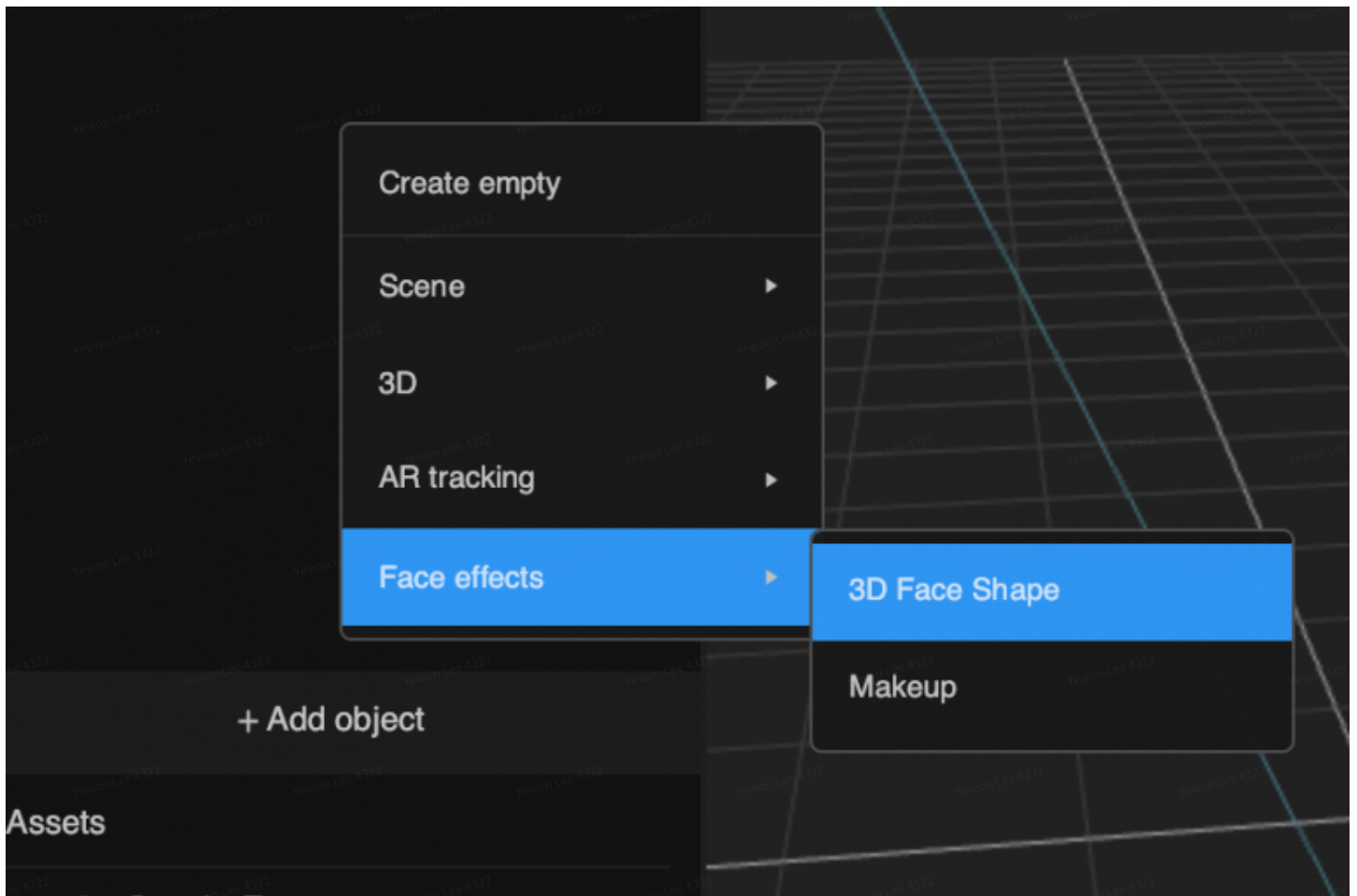
↓ [3dFaceShape.zip](#)



3D face shape 추가하기

3D face shape 은 + **Add object > Face effects > 3D Face Shape** 나 **Hierarchy** 패널의 우측을 클릭한 뒤 **Face effects > 3D Face Shape** 을 클릭해보세요.

Preview 패널에서 얼굴에 기본 3D 얼굴 모양이 생성됩니다.

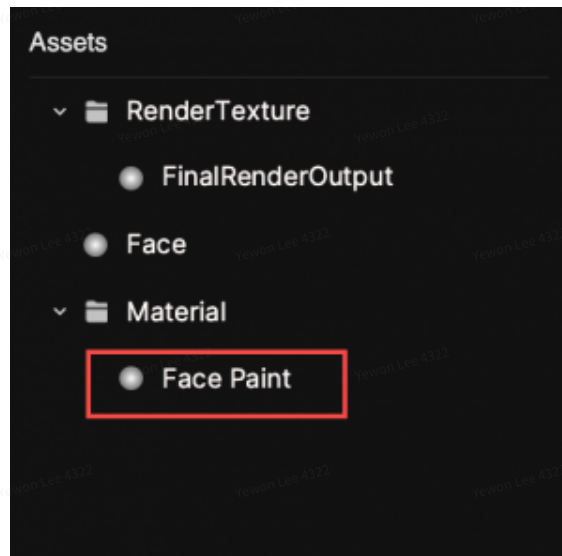


Face paint material 적용

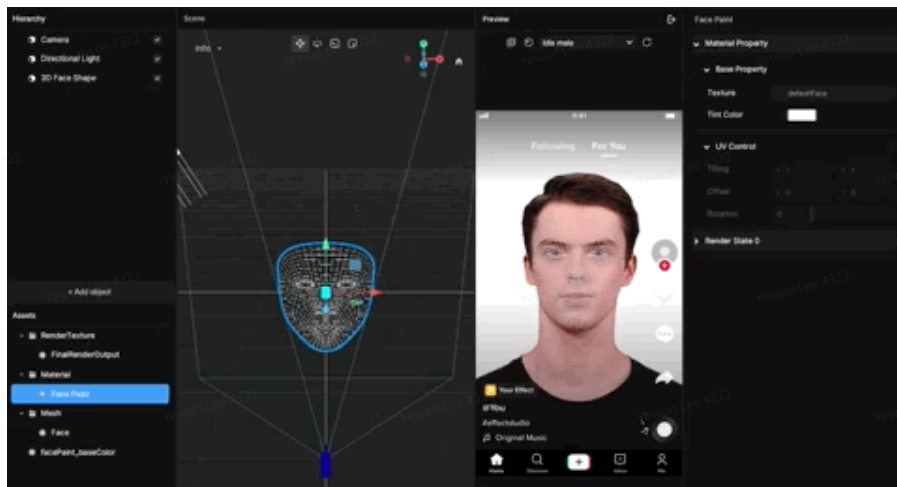
3D Face Shape, Face Paint는 **Assets** 패널의 **Material** 섹션에도 생성되어 3D Face Shape을 자동적으로 배치된다는 것을 보셨을 겁니다.

Face Paint 는 3D 얼굴형 메쉬와 함께 제공되는 내장된 기능입니다. 얼굴에 나타나는 무늬를 빠르게 바꿀 수 있는 Unlit Material 입니다.

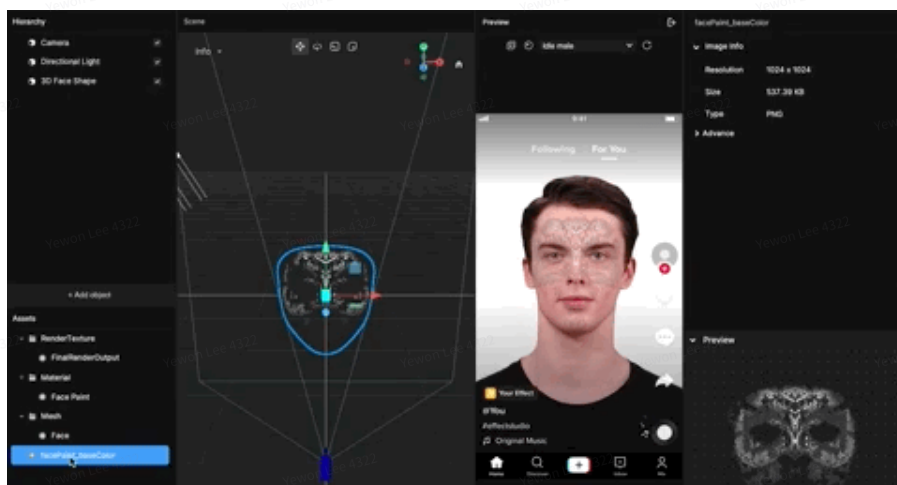
💡 **팁:** Unlit Material에 대한 자세한 내용은 [[📄\[+\] Materials and rendering 재료와 렌더링 - Unlit material](#)] 가이드를 참조하세요.



사용자 정의된 이미지를 텍스처로 가져와 material(재료)에 지정할 수 있습니다.



💡 **팁:** alpha channel을 유지할 텍스처는 **Inspector** 패널로 이동하여 **Advance**를 클릭한 후 **Premult on**을 선택합니다.

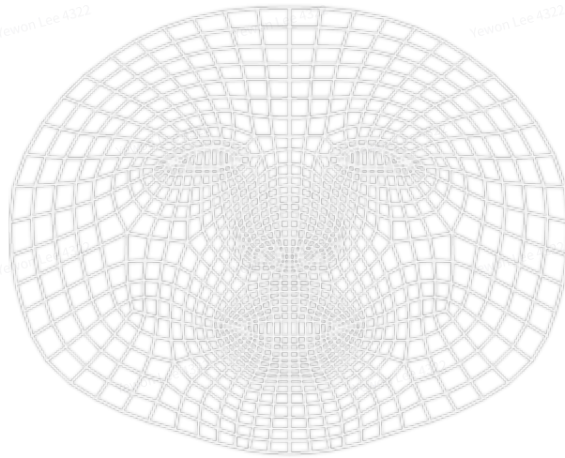


얼굴 텍스처 커스터마이징

3D 페이스의 텍스처를 커스터마이징 하려면 **Face Assets** 패키지를 다운로드하고 페이스의 주요 포인트와 위치를 참조하기 위해 **face_uv.png**를 사용합니다.

adjustedGeo_quads_01.fbx는 얼굴 트래킹에 사용되는 face shape mesh입니다. 얼굴에 맞는 적절한 축척 오브젝트를 디자인할 때 모델 레퍼런스로 사용하세요.

↓ [FaceAssets.zip](#)

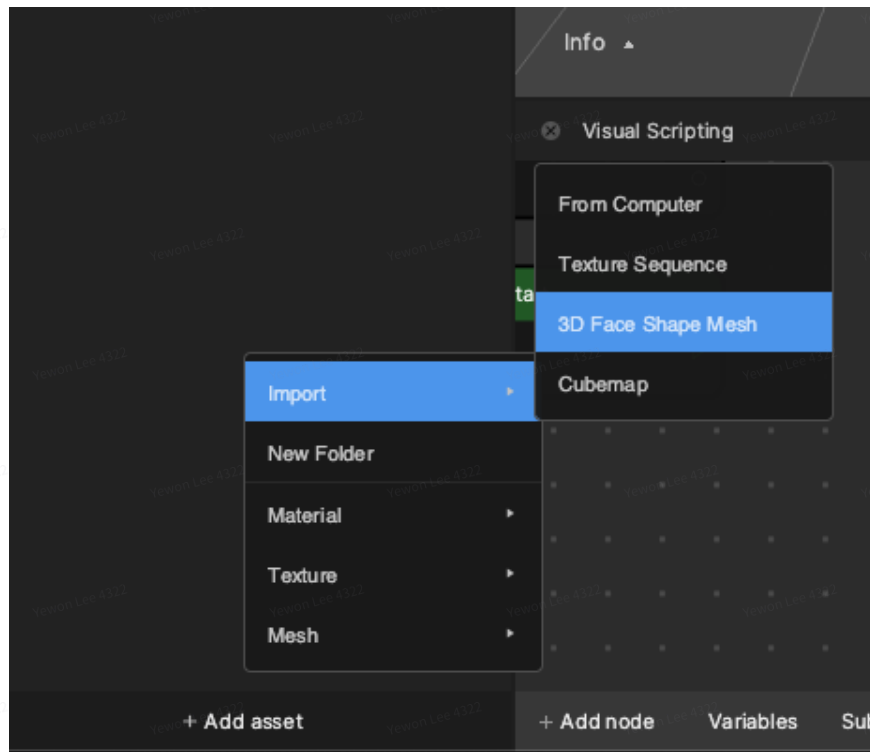


customized 3D Face Mesh 적용

다운로드 demo 3d face morph model:

↓ [faceMorph_faceMask.zip](#)

3D face morph model은 **Assets** 패널의 **+ Add asset > Import > 3D Face Shape Mesh** 에서 가져올 수 있습니다.

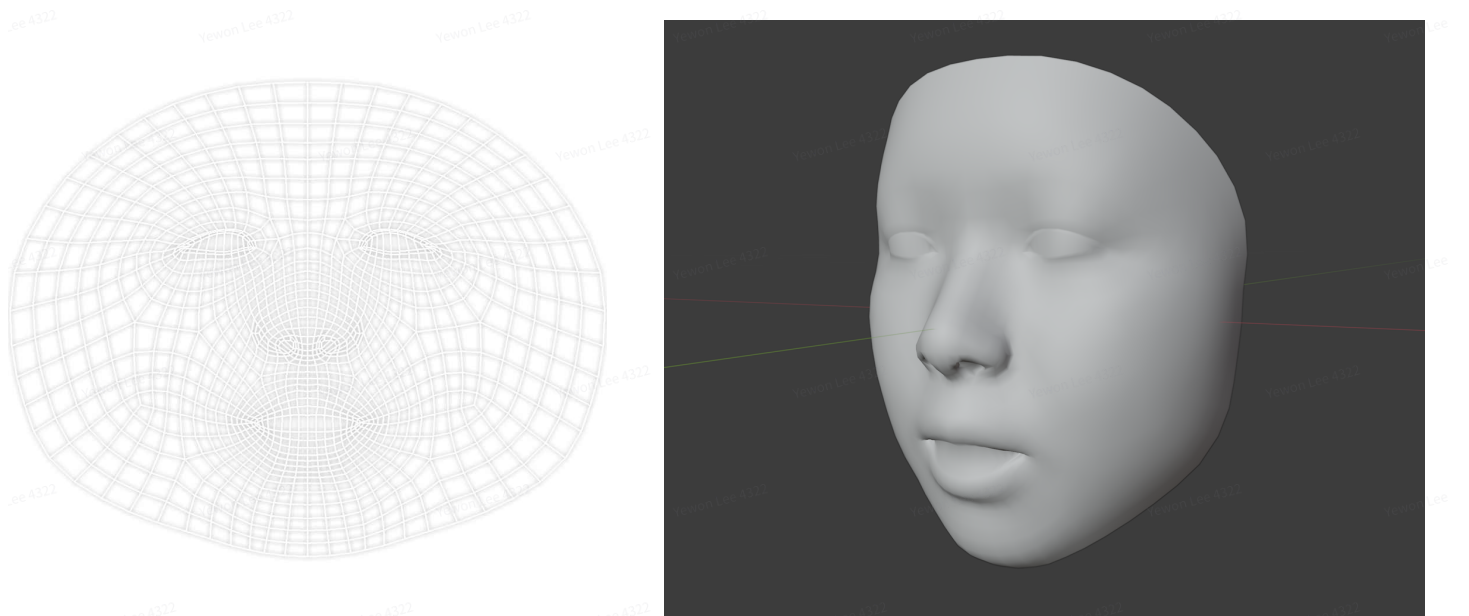


3D face mesh 커스터마이징

adjustedGeo_quads_01.fbx는 얼굴 트래킹에 사용되는 face shape mesh입니다. blendshape로 자유롭게 모델을 수정해 주세요.

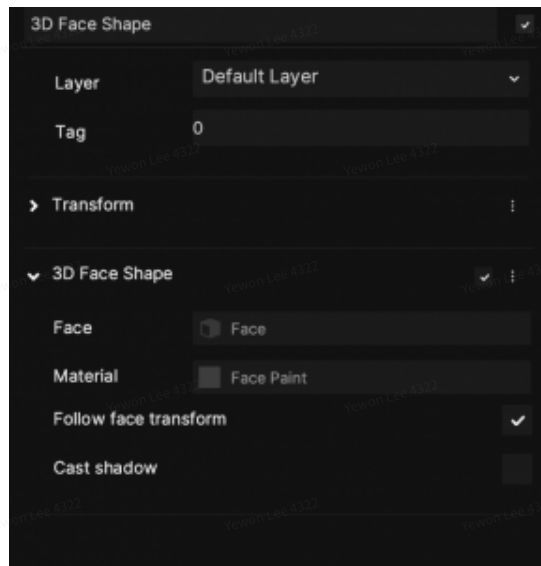
💡 팁: Maya와 같은 3D 모델링 소프트웨어를 사용하여 fbx를 수정할 수 있으며, UV를 변경할 수는 있지만 정점 ID는 동일하게 유지합니다.

↓ [FaceAssets.zip](#)



3D Face Shape

hierarchy 패널에서 **3D Face Shape**으로 이동할 때 검사기에서 **3D Face Shape** 구성요소를 찾습니다.



Face 얼굴: 3D 얼굴 모양에 할당된 3D 얼굴 모양 메시를 나타냅니다.

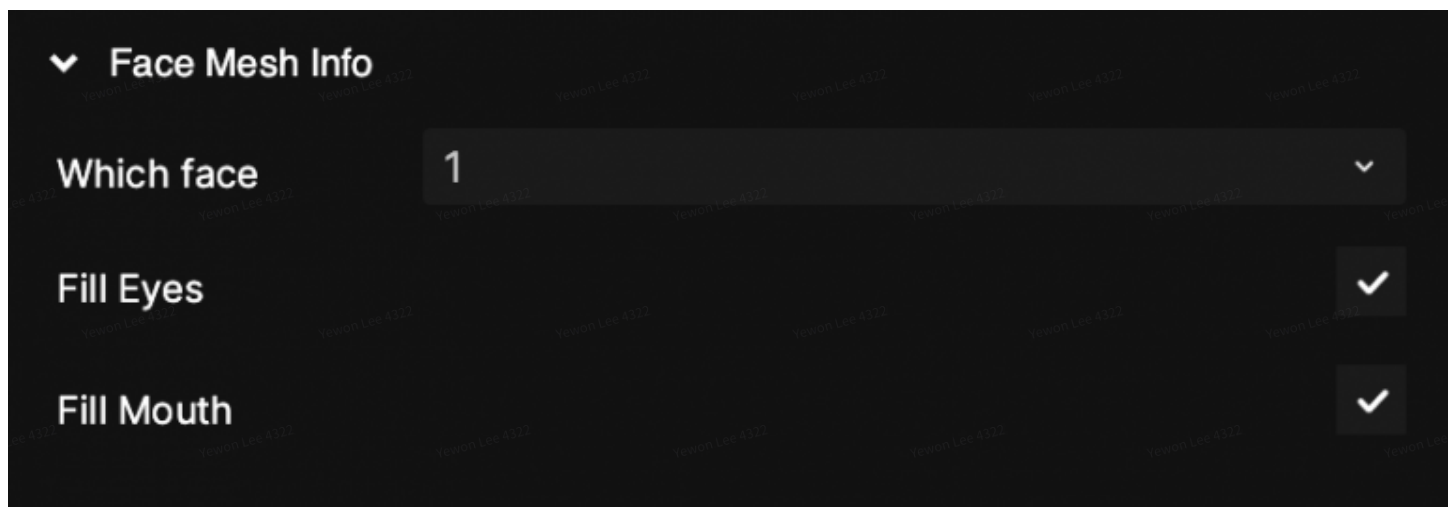
Material: 3D 얼굴형 재료를 선택할 수 있습니다.

Follow face transform: 3D face shape 맵을 사용자의 얼굴과 연결 또는 연결 해제

Cast shadow: 다른 메쉬의 그림자를 수신할지를 결정합니다.활성화하려면 이 체크박스를 켜야 합니다.

Face mesh info

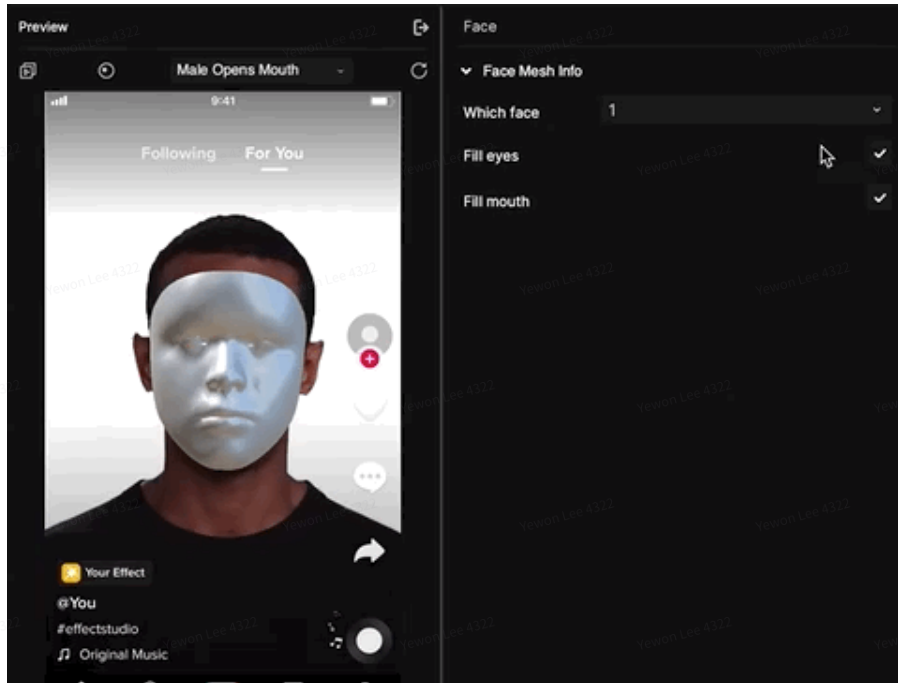
Assets 패널에서 **Face**를 선택해 **Face Mesh Info**에 대해서 확인해보세요.



Which face: 3D face shape은 최대 5개의 얼굴을 지원합니다. 각 면에 대해 입력 비디오에서 3D face shape을 부착할 얼굴을 지정할 수 있습니다. 여러 얼굴 도면요소를 추가하여 여러 얼굴 효과를 작성할 수 있습니다.

Fill eyes: 눈을 뜬 상태에서 메시 활성화/비활성화

Fill mouth: 입을 벌린 상태에서 메시 활성화/비활성화



더 많은 정보 및 튜토리얼은 effect house 홈페이지에서 찾아보실 수 있습니다.