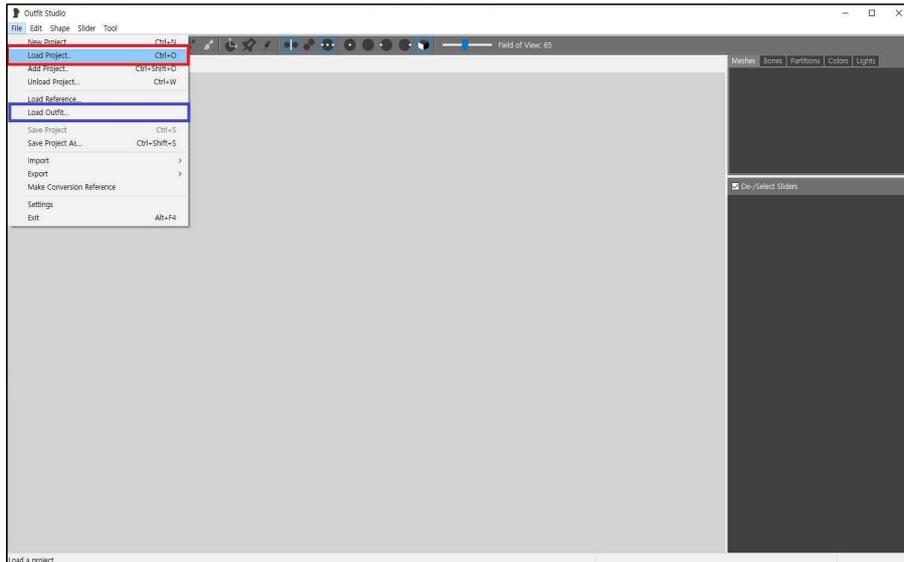
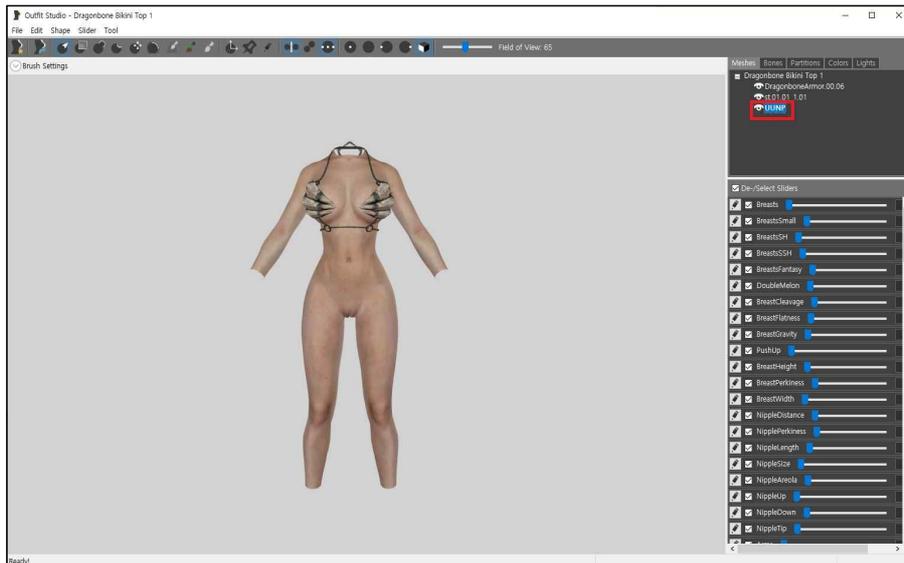


## 무려 초보자들을 위한 UUNP 3BBB BODY 컨버전 메뉴얼

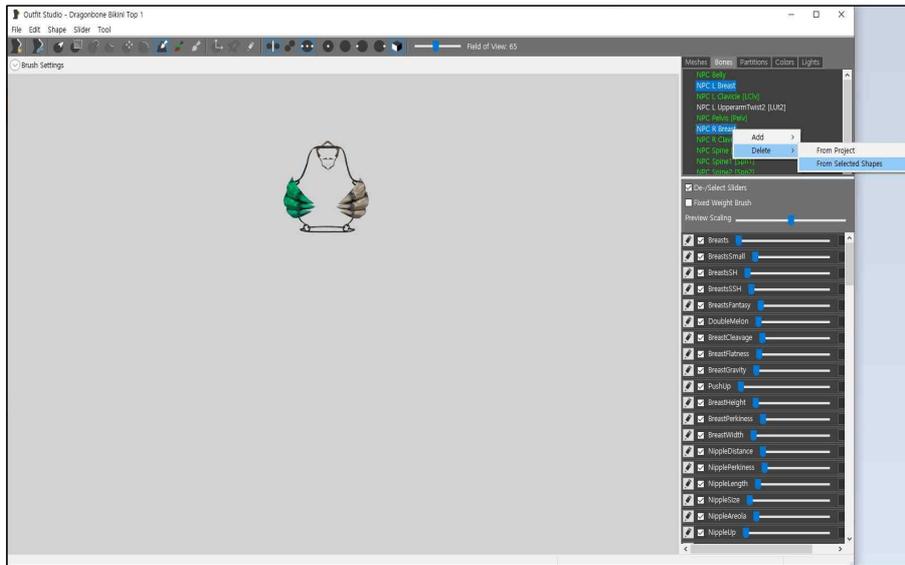
아웃핏 스튜디오는 의상 수정에선 굉장히 편리한 툴입니다. 3D 모델링에서 문외한일지라도 전혀 문제가 없지요. 물론 이 장점은 대단하지만 이 툴만으로 전부 다 할 수 있을 거란 기대는 버리셔야합니다. 아예 메쉬자체를 처음부터 수정하거나 정밀한 작업이 요구되는 것들은 3ds Max나 Blender를 사용하셔야 합니다, 아웃핏 스튜디오는 제한적인 작업 툴만 있다는 걸 기억해두세요.



첫째로 여러분들이 원하는 의상을 컨버팅 하려면, 이미 UUNP 바슬(바디슬라이드)이 있을 경우 'Load Project' 눌러주세요. 바슬이 없고 의상만 있을 경우엔 Load Outfit을 눌러주세요.

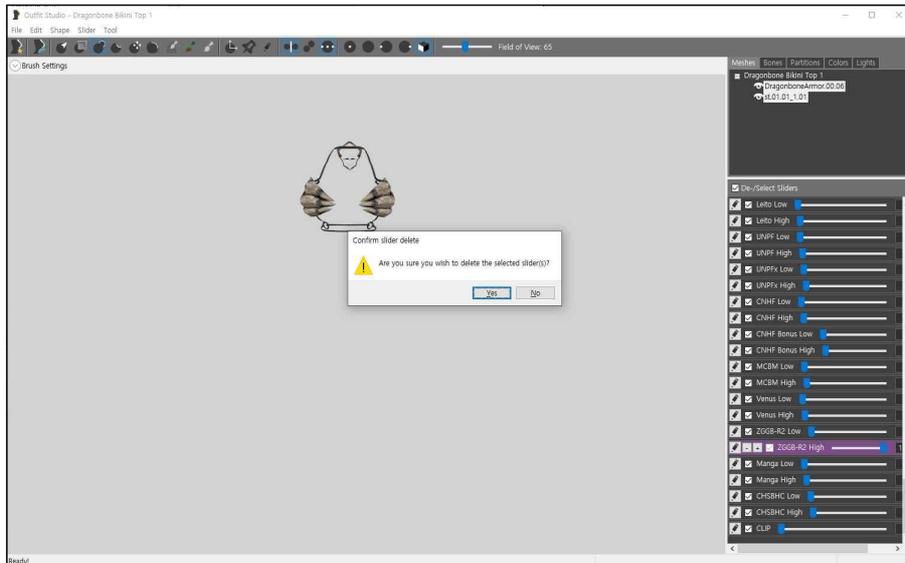


이번 시간엔 니세타나카의 드래곤 비키니를 컨버팅해보겠습니다. 의상을 불러오고 난 후 레퍼(레퍼런스, 베이스가 되는 메쉬) 바디인 UUNP를 클릭해주세요. 보통은 초록색으로 표시된 레퍼 바디란 뜻입니다. 클릭 후 날려주세요. 교체할 거예요.



그 다음에 방어구를 클릭 후 예전 bbp/tbbp 웨이트를 제거해야 합니다. 아래 본을 목록에서 제거해주세요.

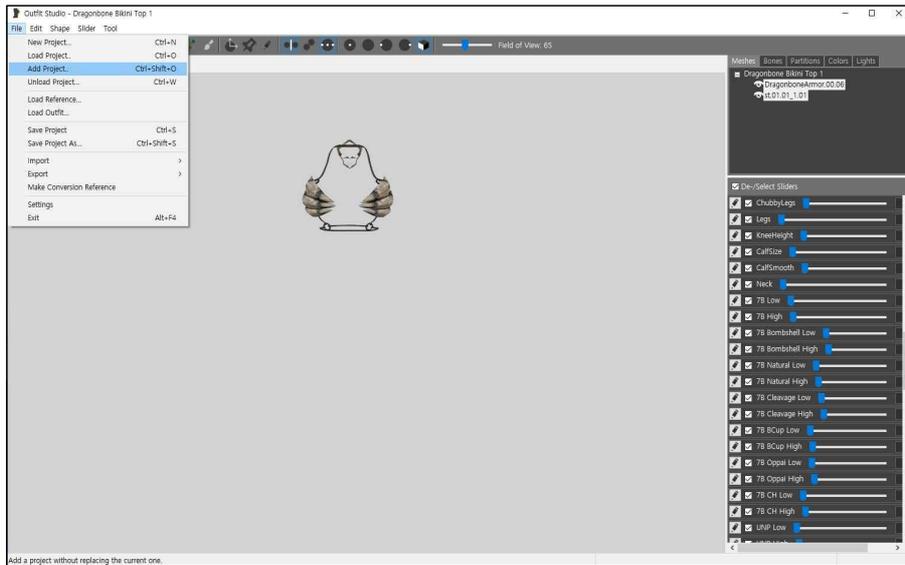
**[NPC R Breast, NPC L Breast, NPC R Breast01, NPC L Breast01,]**



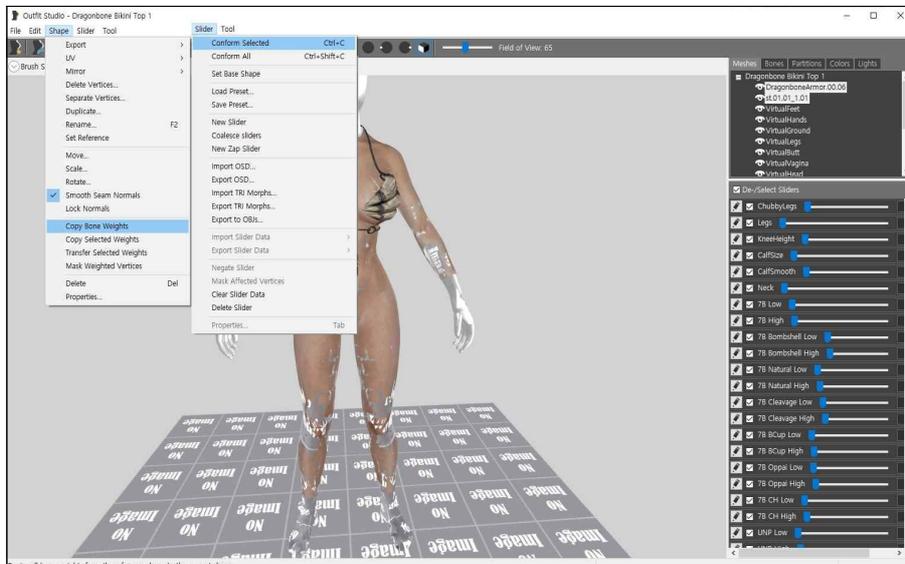
UUNP 3BBB에서 아래 바슬 모프는 더 이상 사용하지 않습니다.

**[ZGGB-R2, CNHF, CNHF Bonus, 7BUNP]**

온란을 줄이기 위해 아예 리스트에서 지워주셔도 상관은 없지만 그냥 놔둬도 괜찮습니다. 지우실 분들은 High와 Low 둘 다 지워주시기 바랍니다. 이번 시간엔 전 그냥 지우겠습니다.



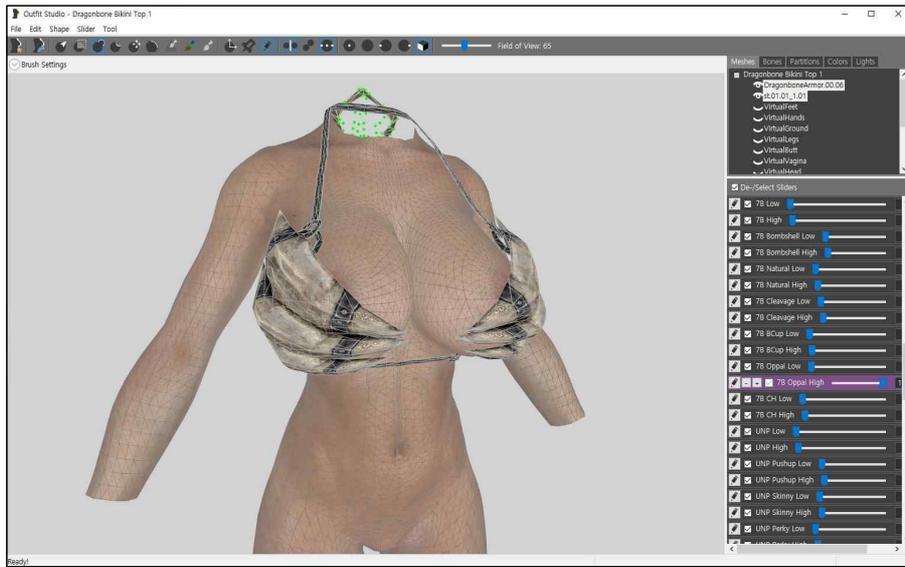
다 끝나고 나면 UUNP 3BBB 레퍼 바디를 불러올 겁니다. Add Project를 눌러주세요. 그런 다음 'UUNP 3BBB Vagina SMP' 를 찾아주세요.



성공적으로 바디를 불러오셨으면 이제 웨이트와 바슬 모프를 의상에 복사해주어야합니다. 위 사진과 같이 복사하고 싶은 의상을 선택한 후에 웨이트와 바슬리스트를 복사해주세요.

Shape → Copy Bone Weights  
Slider → Conform Selected or Confirm All

팁: (비키니 방어구는 보통 몸에 딱 달라붙어 있어 웨이트를 복사할 때 전혀 문제가 없습니다만 가끔 아주 육중하고 온갖 장신구가 덕지덕지 붙어있어 복잡한, 바디에서 좀 떨어진 메쉬들이 많은 의상들이 있습니다. 그럴 경우엔 의상 하나하나 다 일일이 체크하시면서 복사하거나 직접 칠해주거나, 또는 그냥 그대로 놔두셔야 합니다.)

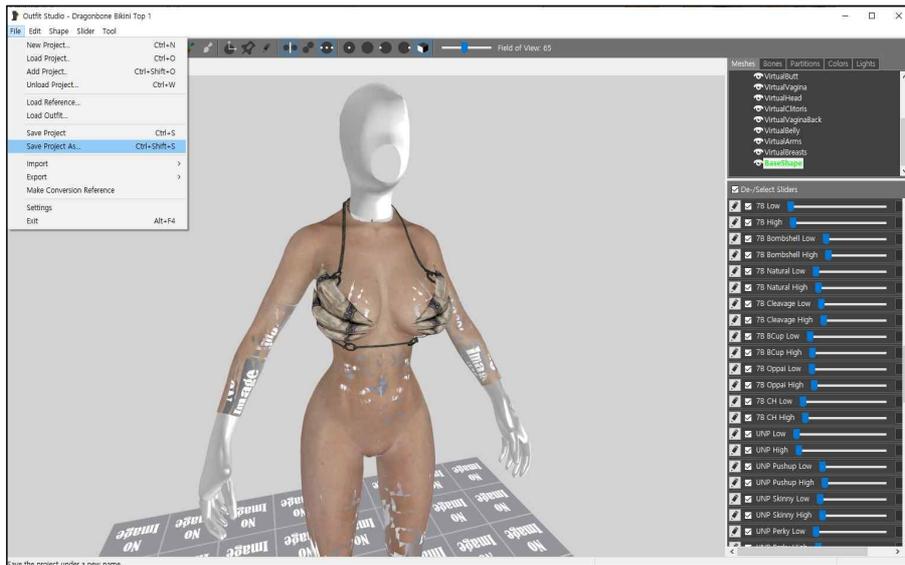


**핫키 팁 [ Q: 버텍스 보이게 하기 / W: 와이어프레임 보이게 하기 ]**

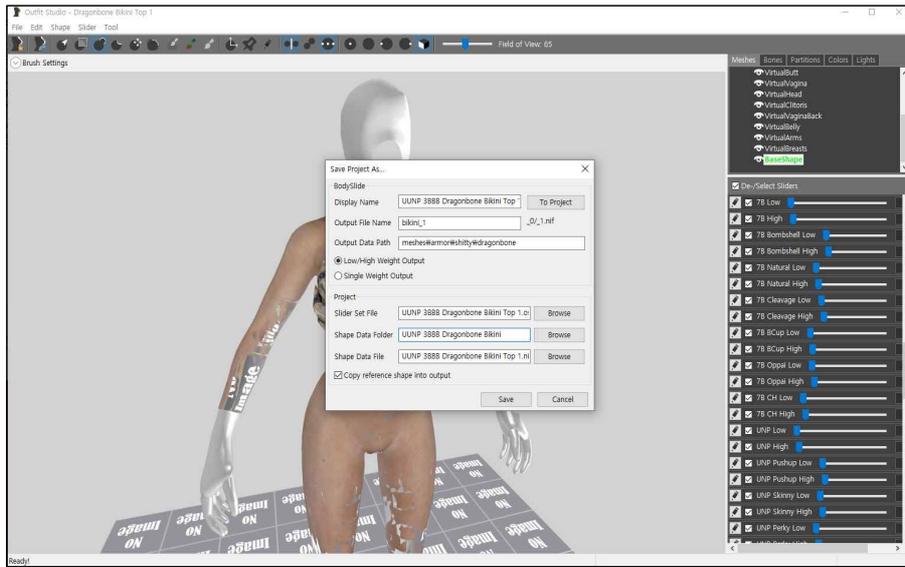
전부 다 카피가 완료되었다면 괜찮은지 보도록 합니다. 개인적으로 7B Oppal를 선호하기 때문에 이걸로 보도록 하죠. 괜찮아 보이네요. 명심해둬야할 건 모든 바슬 리스트를 여러분이 다 수정할 순 없다는 겁니다. 물론 할 수 있지만 시간대비 효율이 극악입니다. 잘 이해가 안 가시거나 어떻게 할지 잘 모르시겠다면 그냥 아주 약간의 클릭핑이 있다고 하더라도 그냥 놔두세요.

**잘 모르겠으면 바디 모프 옵션은 그냥 수정하지 마세요.**

**이제 세이브를 해봅시다.**



**Save Project As를 눌러줍니다. 예전 bbp/tbbp 바슬 데이터에다가 덮어씌우고 싶진 않잖아요? 만약 Save Project As가 비활성화 되어있을 경우엔 Save Project를 눌러줍니다. 이게 여러분들의 첫 바슬이어서 그런 걸 겁니다.**



Display Name: 의상 바슬 이름. 아무렇게나 이름 지으시면 됩니다. 전 정리 차원에서 항상 앞에 UUNP 3888 라고 이름 붙입니다.

Output File Name: 실제 nif파일 이름(이건 폴더 열고 파일 이름 찾아봐야겠죠?)

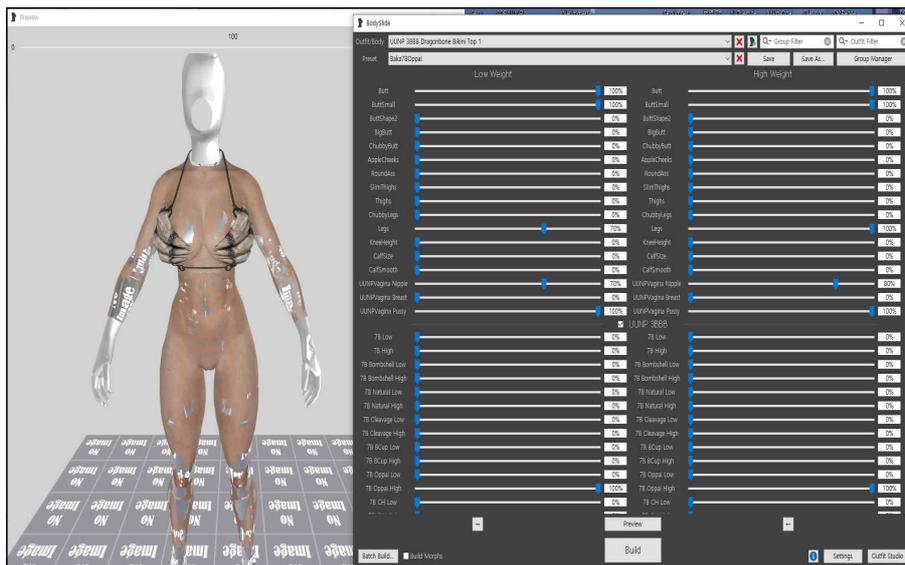
Output Data path: 데이터가 생성될 폴더 경로

위 세가지가 완료되면 'To Project' 를 그냥 눌러줍시다.

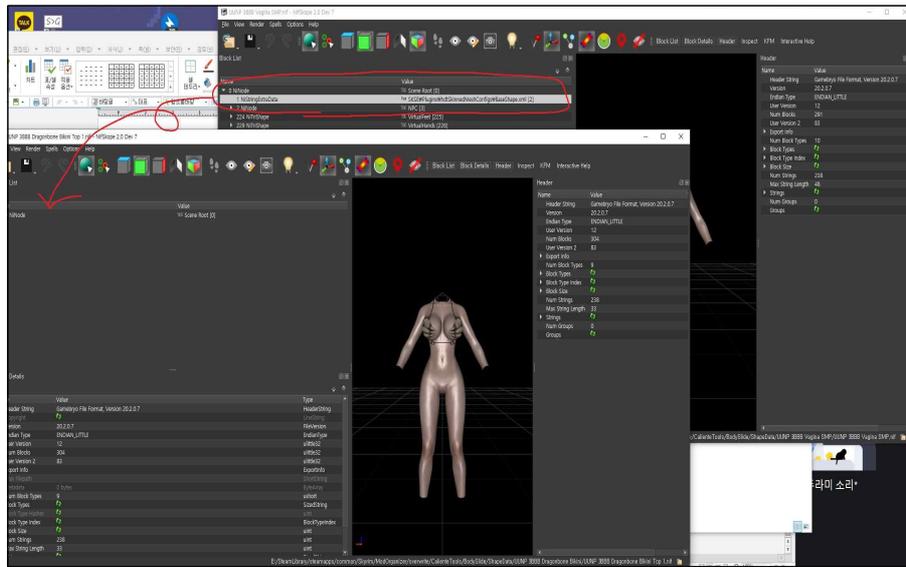
그렇게 되면 아래 Project 탭에 있는 것들은 알아서 다 바꿉니다.

Shape Data Folder만 제가 정리 차원 때문에 임의로 수정을 해줬는데 이걸 그냥 여러분들 맘대로 하시면 됩니다.

끝났으면 Save 버튼 눌러주세요.

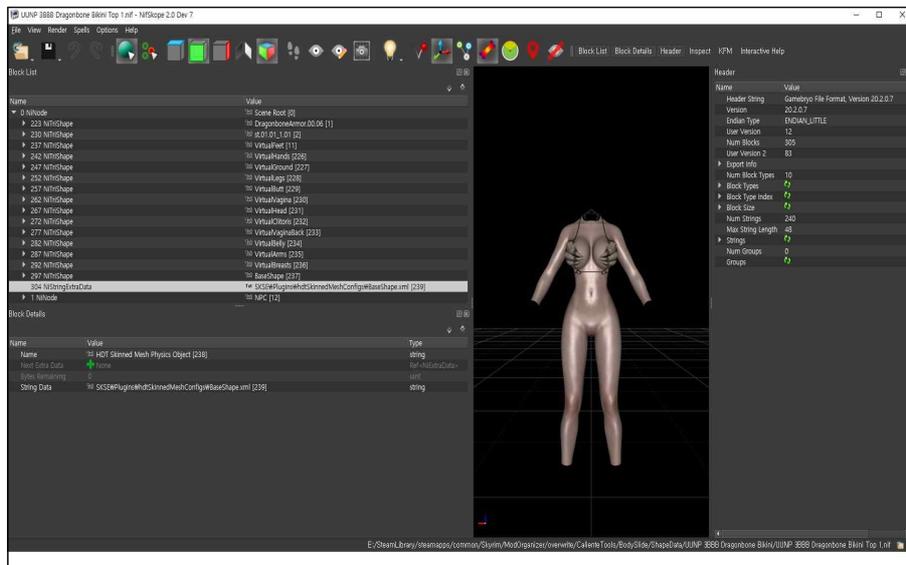


완벽 그 자체. 하지만 여기서 끝나지 않았어요. smp 경로를 지정해줘야 가슴이 보잉보잉할 거 아닙니까?



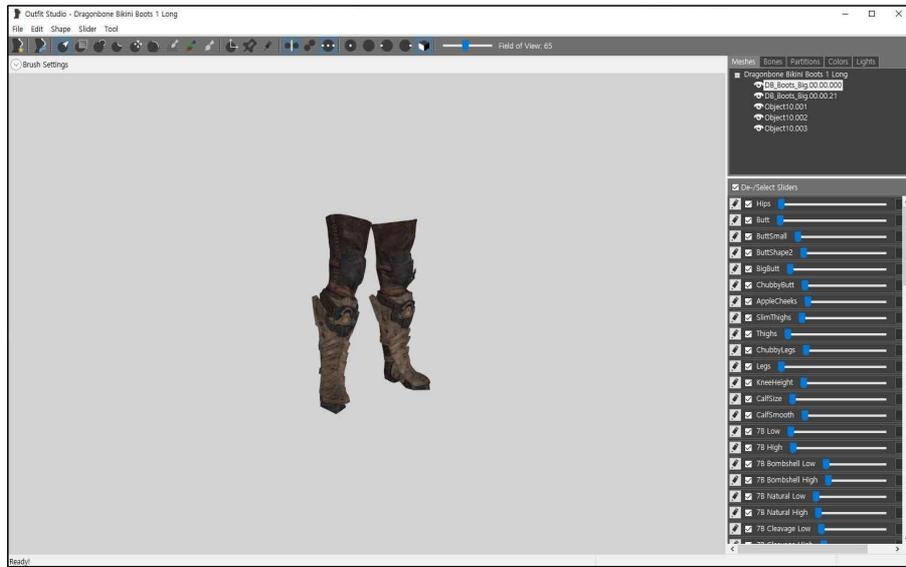
새로운 메쉬는 smp 경로가 필요하기 때문에 nif 파일을 열어 복사 붙여넣기 해줍니다. 아까 만든 바슬 nif랑 UUNP 3BBB Vagina SMP.nif를 열어 복사 준비를 합니다.

Ctrl + C → Ctrl + V !!!!

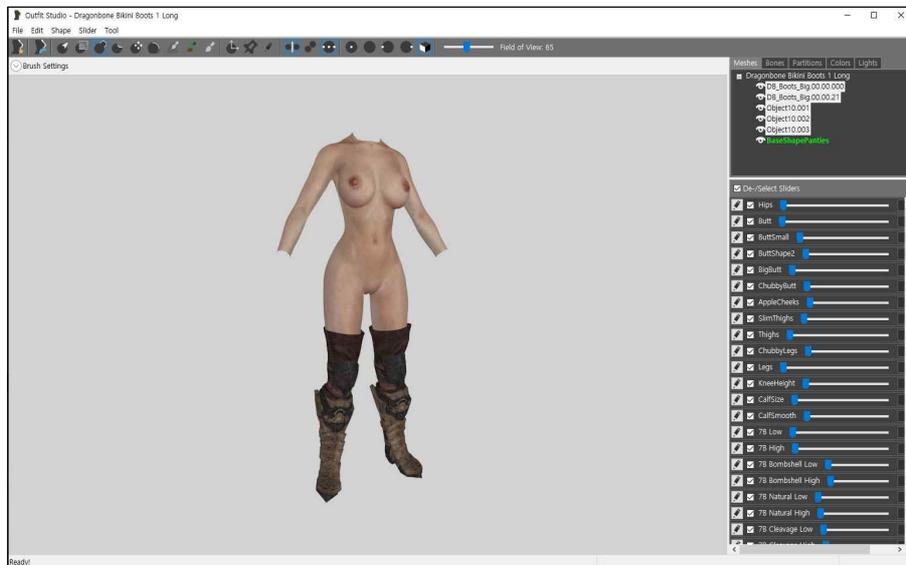


그리고 저장. 이게 진짜로 끝났습니다. 이게 신발 쪽을 배우러 갑시다.

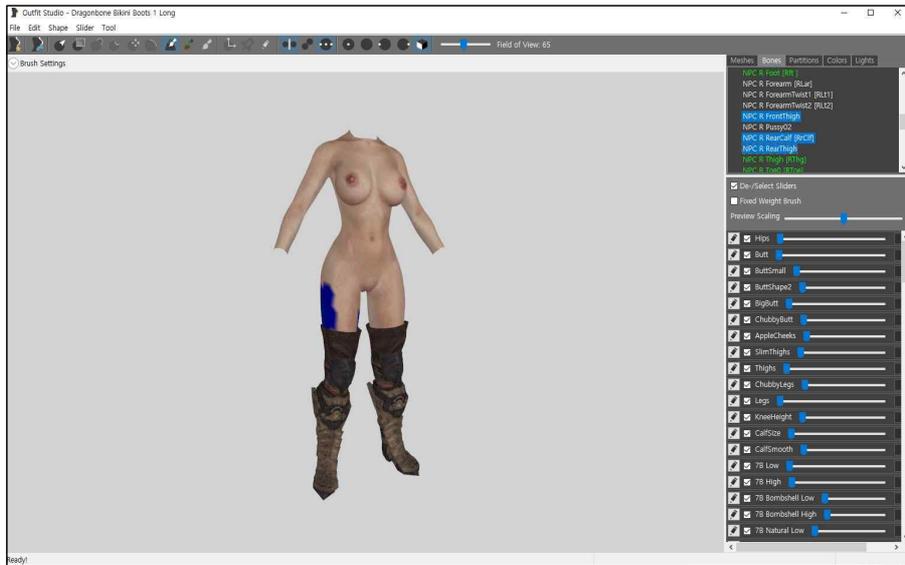
[PE 유저들도 똑같은 메쉬를 사용할 수 있기 때문에 SMP 바디를 기반으로 만들어도 아무런 지장이 없습니다. PE 레퍼 바디를 기반으로 만들지 마세요.]



기본적으로 흉갑 부위 하던 거랑 전혀 다를 게 없습니다.  
웨이트 주는 것만 약간 달라요.



이번엔 'UUNP 3BBB Vagina SMP Panties Ref' 를 레퍼 바디로 불러왔습니다. 신발은 콜리전 메쉬라던가 이런 게 필요가 없기 때문에 작업이 다 끝나면 해당 바디는 지워버릴 겁니다. 수정하고 싶은 메쉬를 전부 다 지정해주세요.



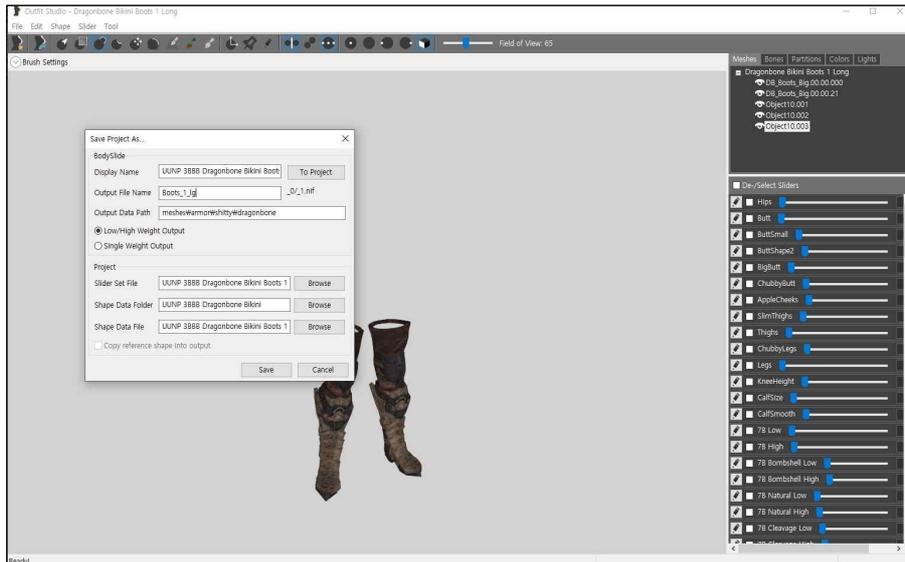
명심해야할 점은, 특히 하이힐 같은 신발에서는, 모든 본 웨이트를 전부 다 복사해서는 안 된다는 겁니다. 그렇게 할 시 신발 메쉬의 본 웨이트가 전부 다 엉망진창이 되고 말 겁니다. 왜냐하면 레퍼 바디가 신발 전체를 전부 다 커버리를 지질 못하기 때문이요. 그렇기 때문에 특정 본만 추가적으로 넣을 겁니다. 아래 분이 그겁니다.

< NPC R FrontThigh, NPC R RearCalf[RrClf], NPC R RearThigh, NPC L FrontThigh, NPC L RearCalf[RrClf], NPC L RearThigh,>

위 6가지 본을 지정 후 'Copy Selected Weights' 를 눌러주세요.

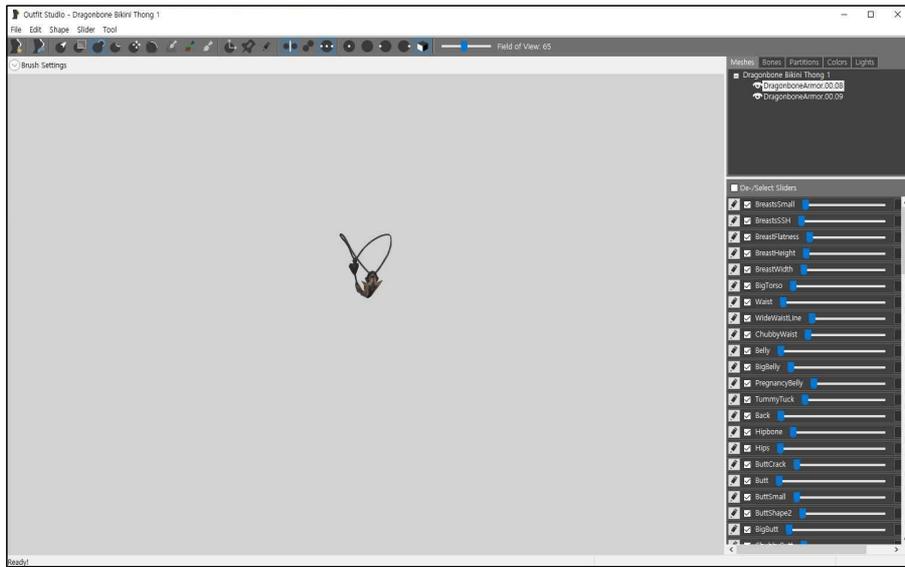
그럼 끝~

웨이트 복사 후 슬라이드까지 복사 끝났으면 레퍼 바디 지워버리고 프로젝트 세이브해주세요.

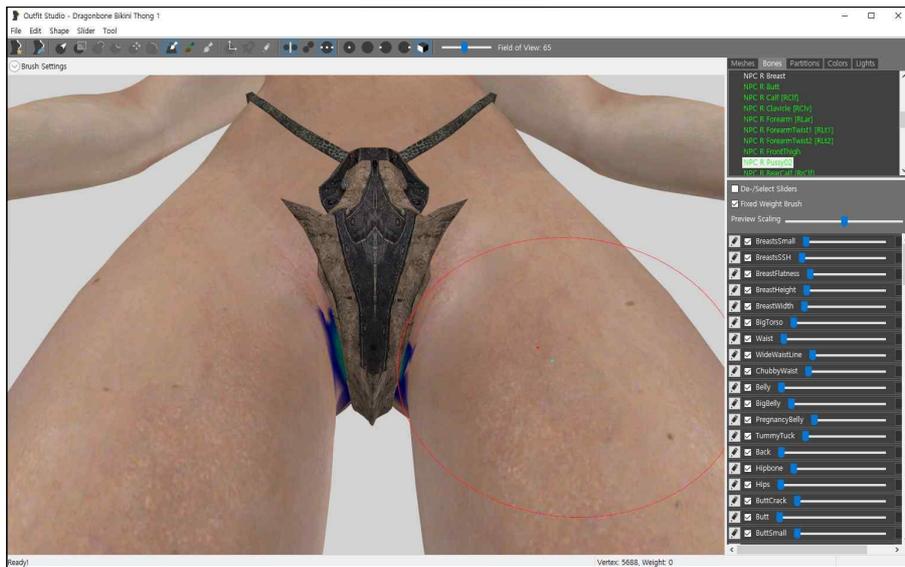


팔 부분은 더 간단합니다. 팔은 웨이트 부분에 막 변화가 있는 건 아니니까요. 그렇기 때문에 팔은 웨이트는 스립하고 워져럼 레퍼 바디 불러와서 슬라이드만 복사하고 저장해주세요. 더 간단하죠?

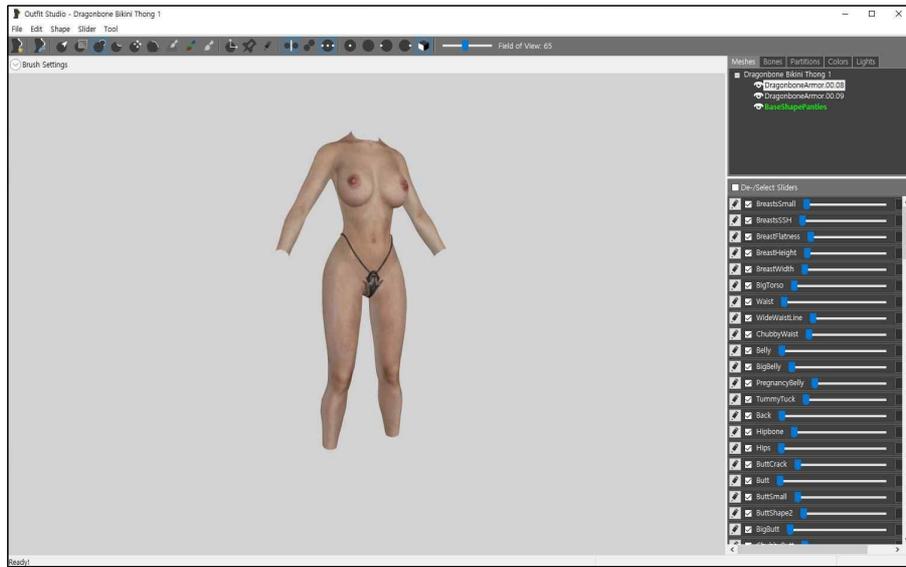
그럼 바로 속옷 편으로 넘어가도록 하죠.



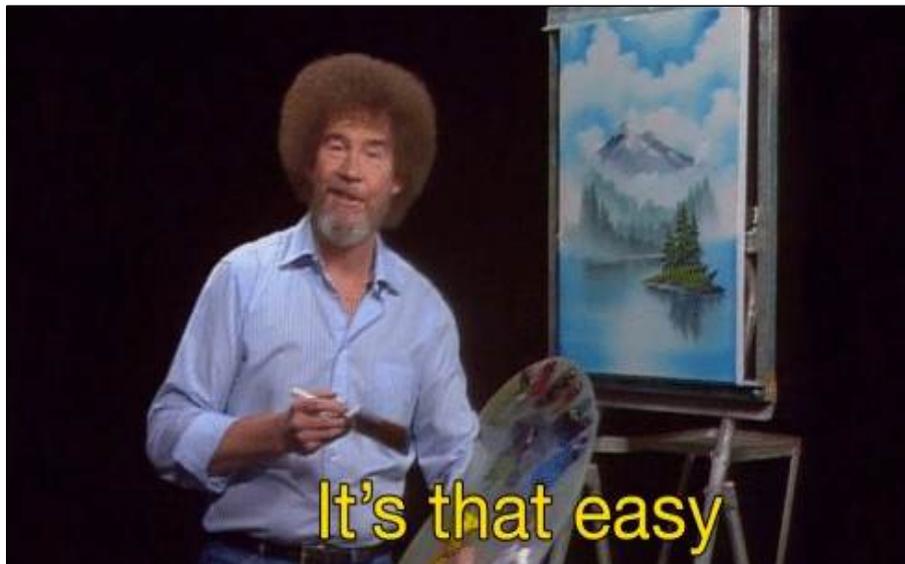
팬티는 약간 까다로울 수 있습니다. 자지가 입구를 열어야하는데 팬티가 보지 웨이트 그대로 따라가게 되면 양 옆으로 찢어지거든요. 그래서 보지 웨이트 왼쪽 오른쪽 둘 중 하나를 지우고 웨이트를 부여해야 팬티가 자지를 피에 비껴갑니다. 근데 그걸 일일이 다 할 수는 없는 노릇이어서 제가 이를 위한 레퍼 바디를 따로 마련했습니다.



다시 한 번 'UUNP 3BBB Vagina SMP Panties Ref' 레퍼 바디를 불러왔습니다. 기본적으로 아까 언급했지만 보지에는 NPC L Pussy02 와 NPC R Pussy02 본 두 개의 웨이트가 부여되어있습니다. 물론 앞 뒤도 있긴 하지만 그건 중요하지 않으니 넘기겠습니다. 이 둘 중 하나를 지운 바디가 이 바디입니다. 이 바디는 NPC R Pussy02 본 웨이트만을 남기고 왼쪽 건 지웠으며 왼쪽 본 웨이트가 사라진 빈 공간을 마저 채웠습니다. 이 바디는 게임플레이를 위해 만든 바디가 아닙니다. 오로지 팬티의 웨이트를 복사하기 위해 만든 바디입니다. 참고하세요.

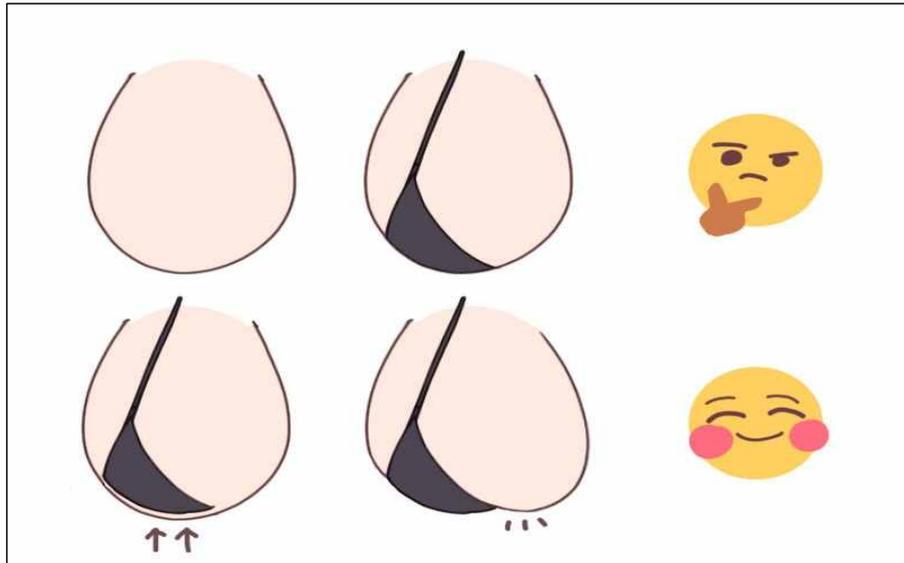


알맞게 레퍼바디를 추가하고 흉갑처럼 웨이트와 바슬을 전부 다 카피했으면 끝입니다.



참 쉽죠?

## 노출 의상 작업할 때의 음란 팁

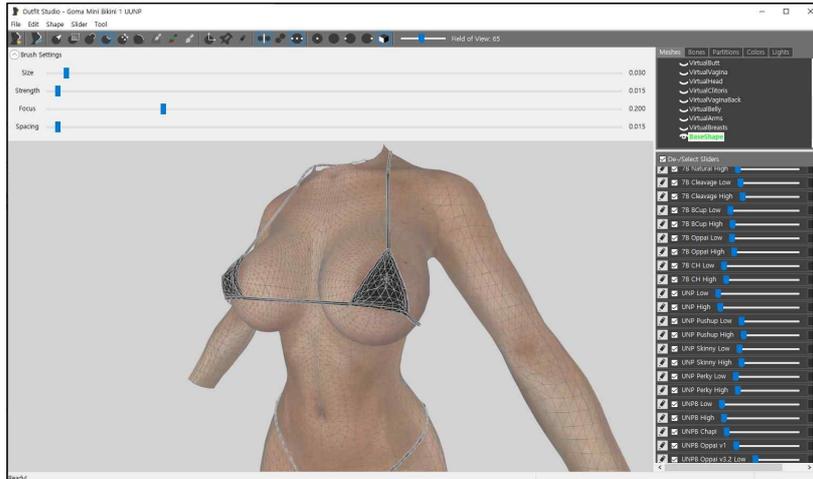


다소 노출이 있거나 섹시한 의상을 작업할 때, 약간의 수평만 들어가도 좀 더 섹시하게 그리고 현실적으로 바슬을 만들 수 있습니다. 여성의 젖가슴은 매우 부드러우며 말랑합니다. 특히 큰 유방은 절대로 그 상태로 형태를 유지하기가 쉽지 않지요. 물론 위 형태처럼 모든 바슬 리스트를 만들 순 없습니다. 그렇게 해서도 안 되고요. 여러분들이 원하는 바슬만 지정해서 수정해주세요. 저는 7B Oppai를 선호하기 때문에 그것만 수정하도록 하겠습니다. 어쨌든 바슬 만드는 건 여러분들입니다. 여러분의 특권이지요. 모든 바슬 리스트를 한다는 생각은 버리세요. 말도 안 됩니다.

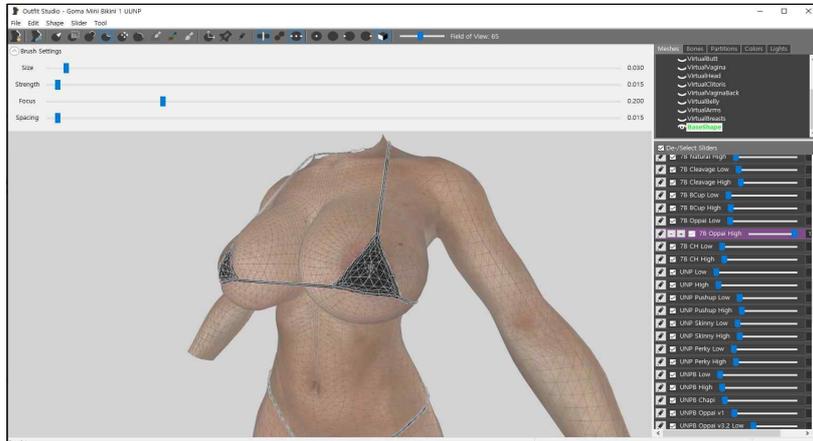
**[Warning: 'Zero Slide' 상태에서, 즉 원본 바디를 젖가슴 형태를 저렇게 만들면 안 됩니다.]**

아래 두 사진을 비교해보시죠.

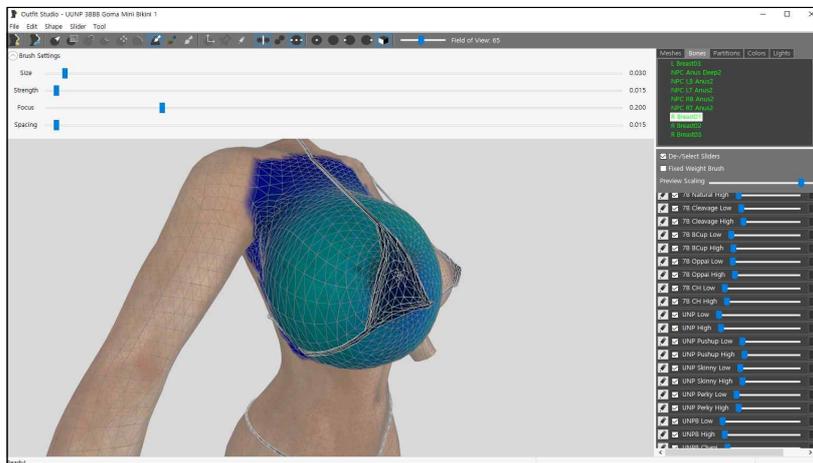
- Zero Slide -



- 음란하게 바뀐 7B Oppai -



최대한 현실적이고 섹시하게 만드세요. 절대 과장은 하지 마시구요.  
당신의 성욕을 억제하세요! 매우 중요합니다. 너무 많이 수정하지 마세요. 또한 물량 보존의 법칙을 준수하세요. 젖가슴이 들어가면 다른 부위는 보드랍게 부풀어 나와야합니다.



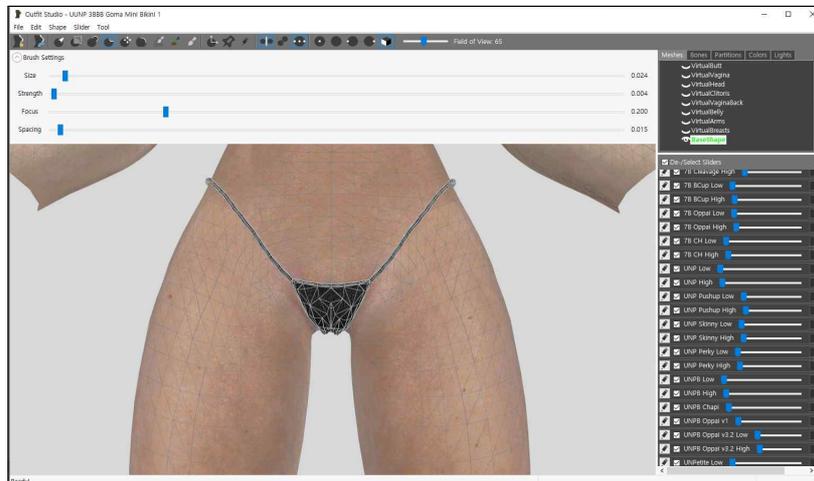
다 끝나면 웨이트 스케일이 잘 맞는지 확인해주세요.

부드러운 건 여성의 젖가슴만이 아니죠. 보지 또한 매우 부드럽습니다.

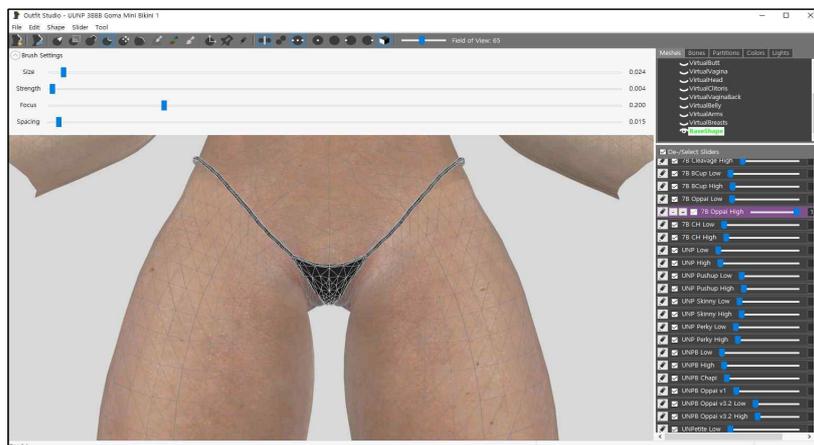


아주 작은 실펜티는 여성의 대음순 사이를 비집고 들어가게 마련입니다.  
아래 사진을 비교해봅시다.

- Zero Slide -



- 음란하게 바뀐 7B Oppai -



실팬티가 좀 더 단단한 제질일수록 더 강하게 파고들어 쪼이기 마련입니다.

