

고급그래픽스효과

Lecture 6

이택희

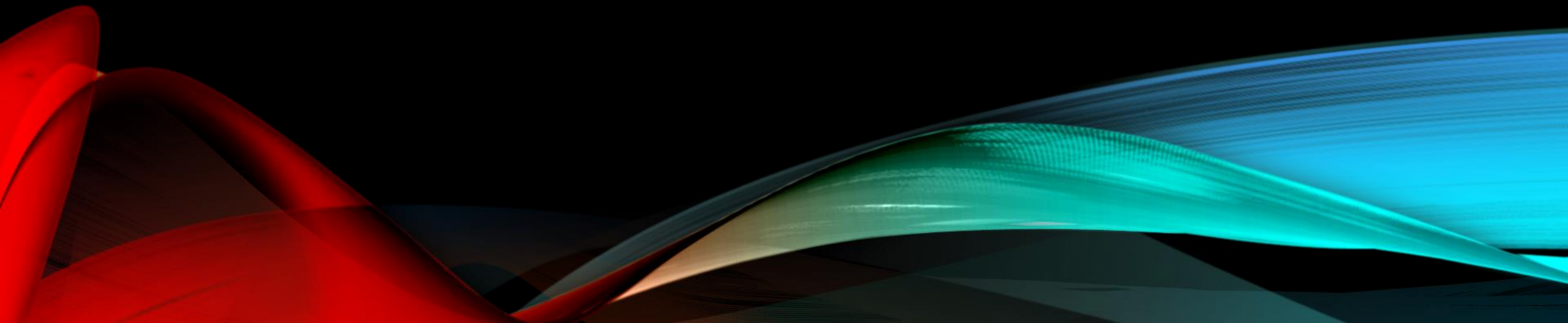
지난주 강의 내용 요약

- Material Inputs 3

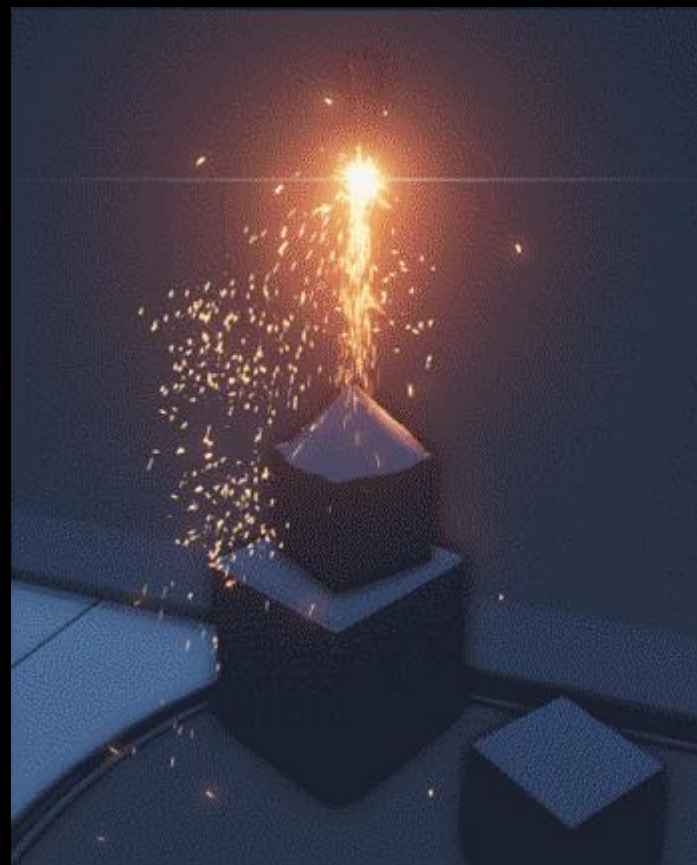
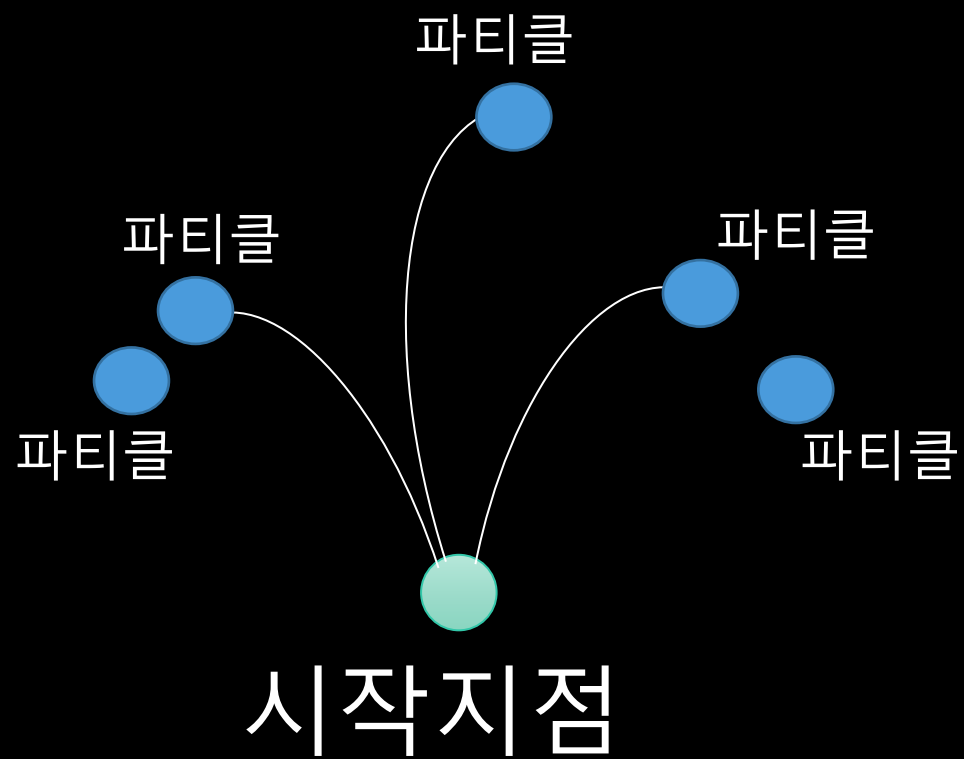
수업에 다룰 내용

- 파티클 개요
- Cascade 파티클 시스템

파티클 개요



파티클 개요



파티클 개요

- 물체 충돌
- 폭발
- 연기
- 불
- 물
- 물보라
- 눈보라
- ...

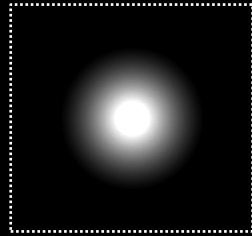
파티클 개요



눈보라

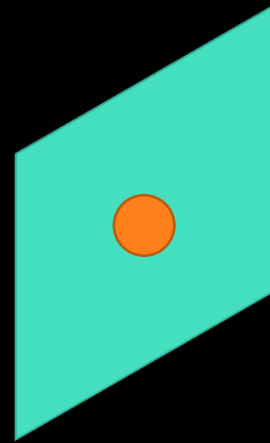
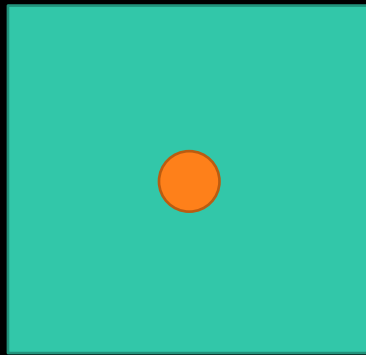
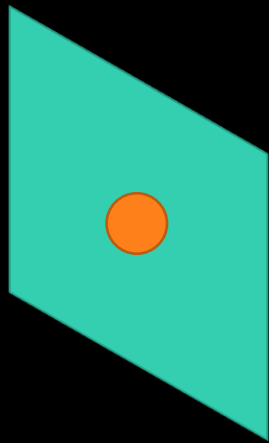
파티클 개요 – SPRITE 기반

- Sprite 기반 파티클 시스템



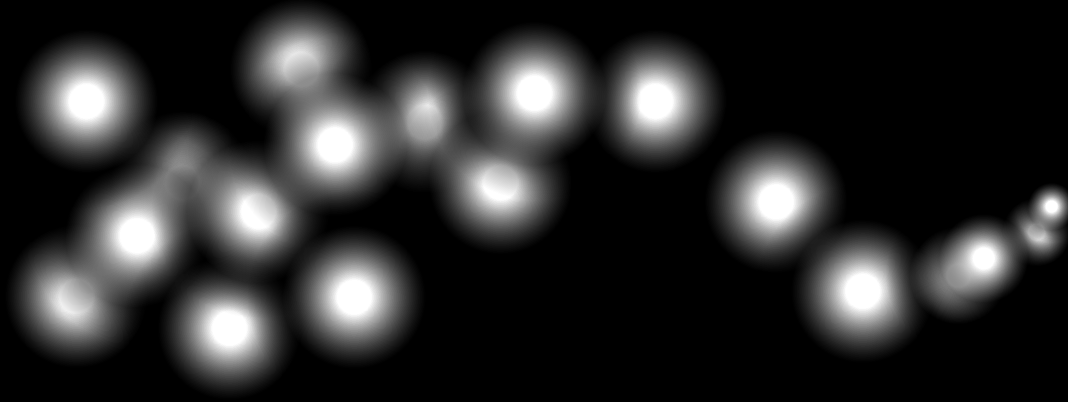
Sprite – 항상 카메라 쪽을 바라보는 평면

파티클 개요 – SPRITE 기반



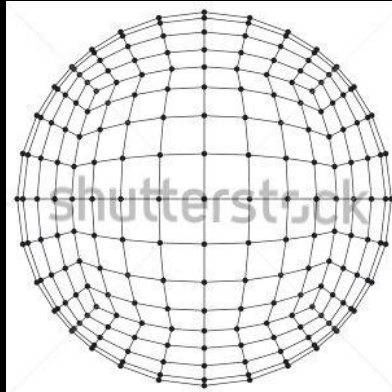
파티클 개요 – SPRITE 기반

- 항상 카메라 쪽을 보고 있기 때문에 평면으로도 입체적인 효과를 낼 수 있음
- 비교적 적은 리소스 소모



파티클 개요 – MESH 기반

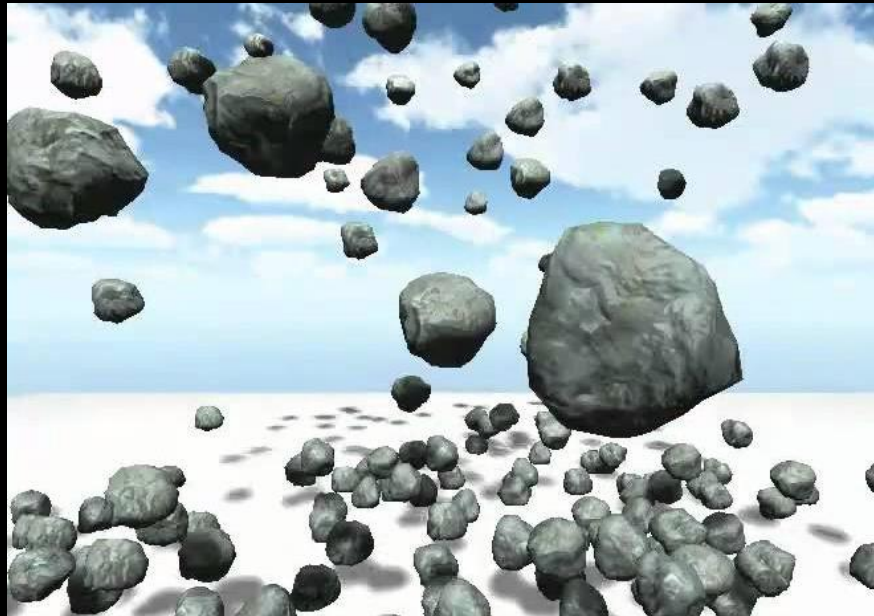
- Mesh 기반 파티클 시스템



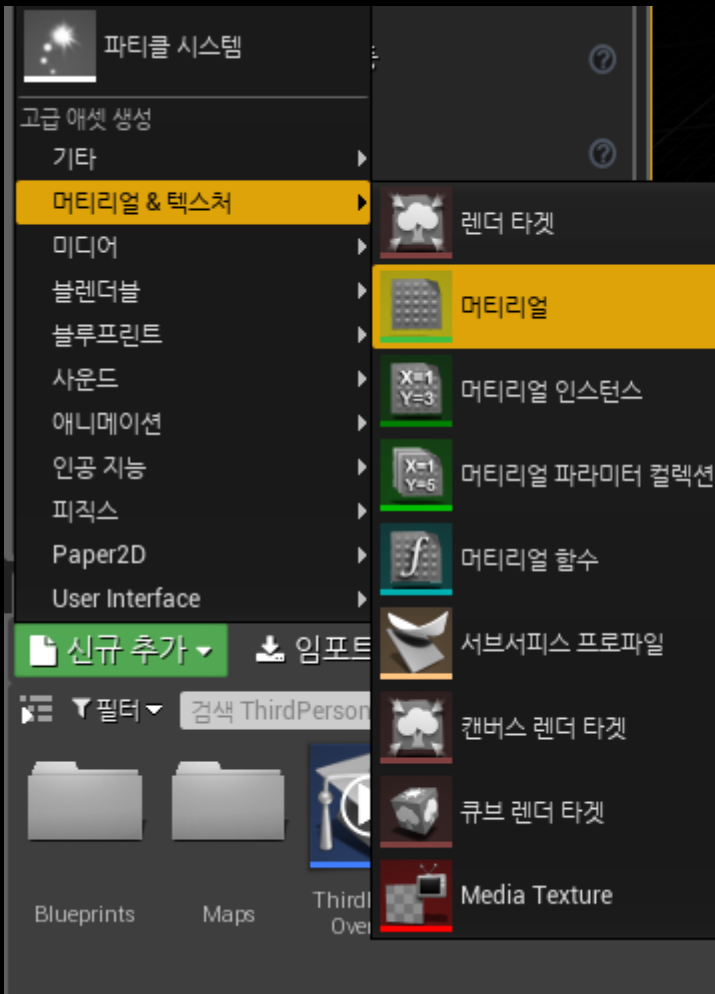
실제 메시가 각 파티클을 이룸

파티클 개요 – MESH 기반

- 메시의 복잡도에 따라 퍼포먼스가 크게 요동침
- 정밀한 파티클 표현이 필요할 경우 사용



파티클 개요 머티리얼

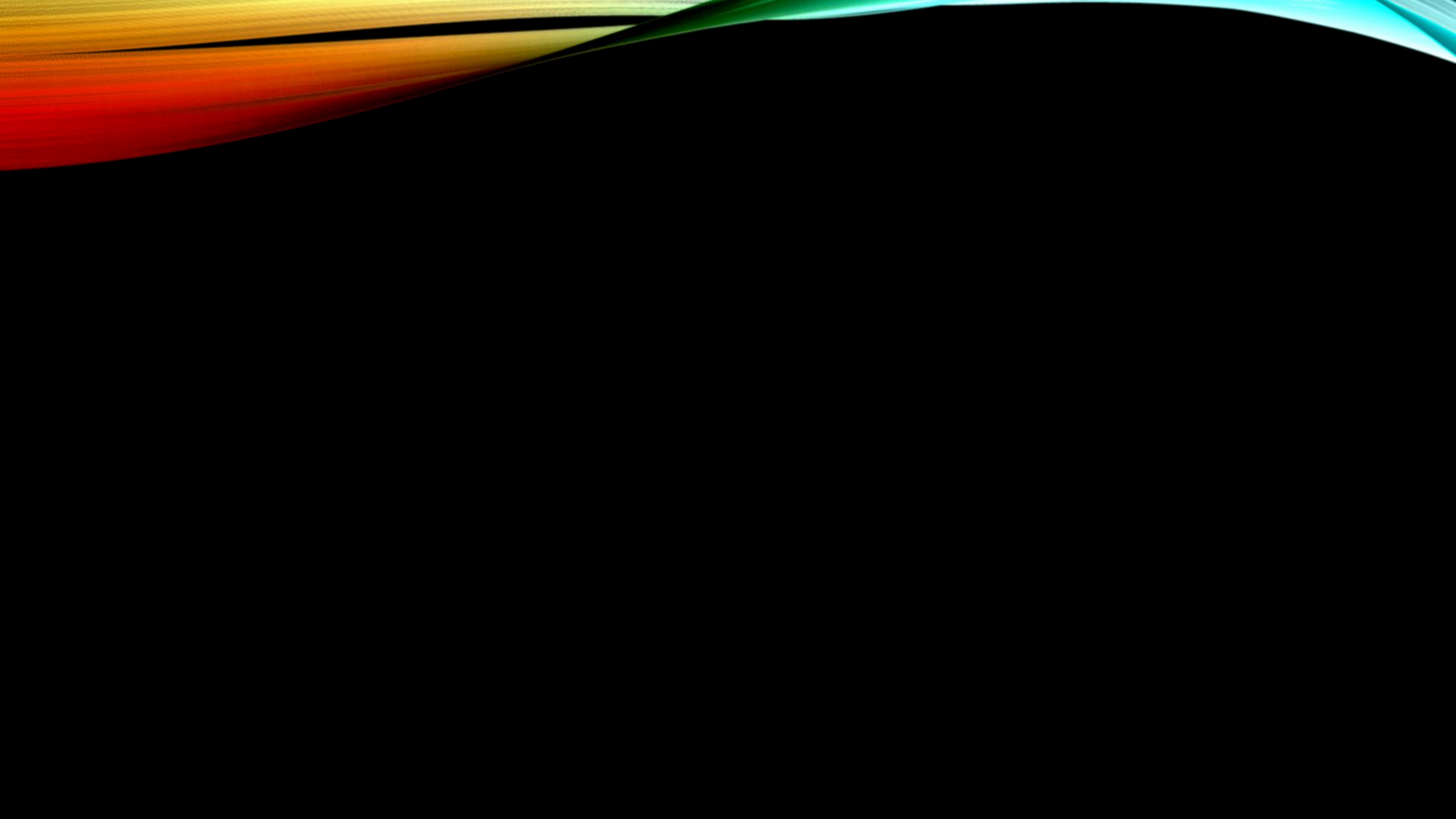


A Material is an asset which can be applied to a mesh to control the visual look of the scene. When light from the scene hits the surface, the shading model of the material is used to calculate how the light interacts with the surface.

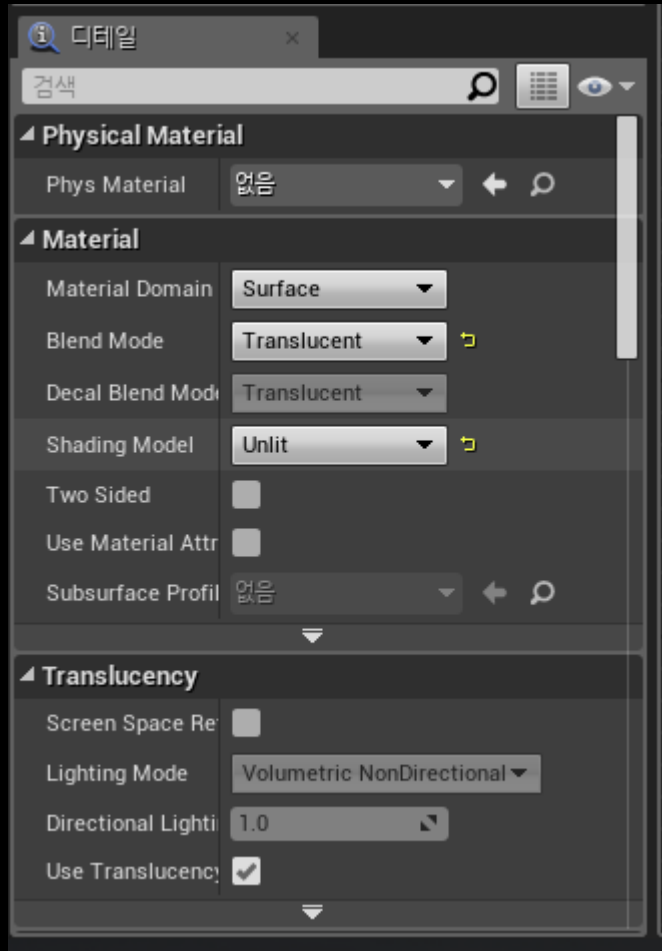
Warning: Creating new materials directly increases shader compile times! Consider creating a Material Instance instead.

(Ctrl + Alt) 키를 누르면 상세히

Sprite 를 위한 머티리얼 생성



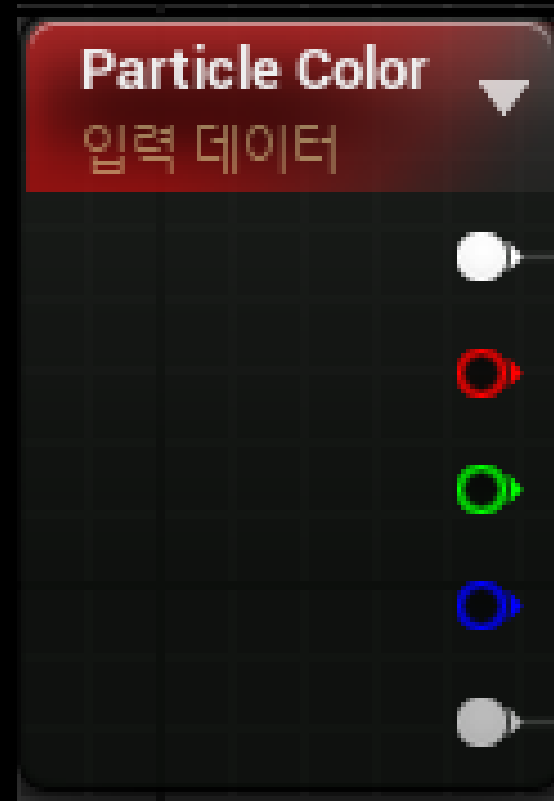
파티클 개요 - 머터리얼



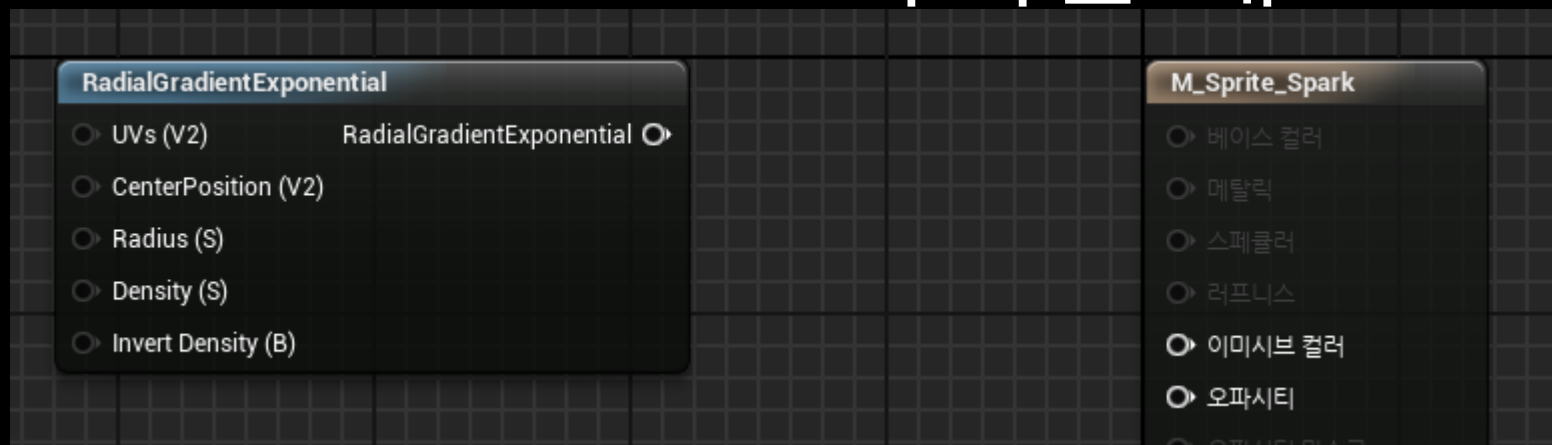
Blend mode 를
Translucent 로 변경

Shading model 을
Unlit 으로 변경

파티클 개요 - 머터리얼



파티클 개요 - 머터리얼

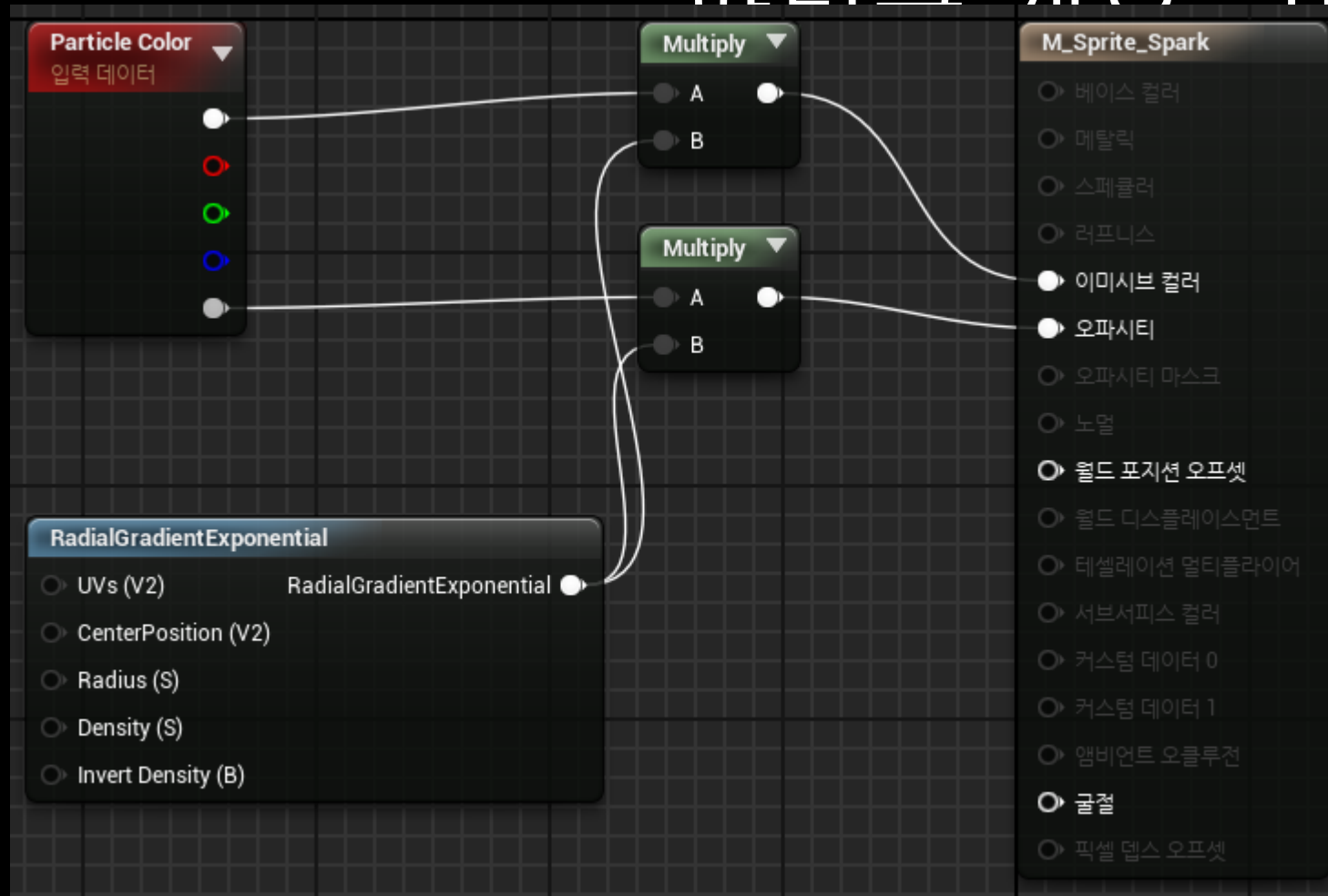


Radio Gradient Exponential 노드
추가



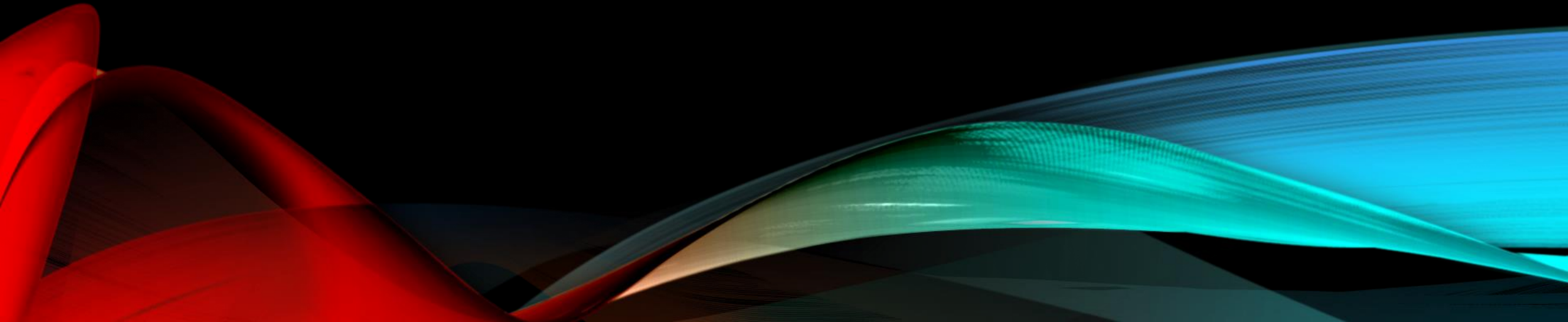
스프라이트 표현

파티클 게오메트리얼

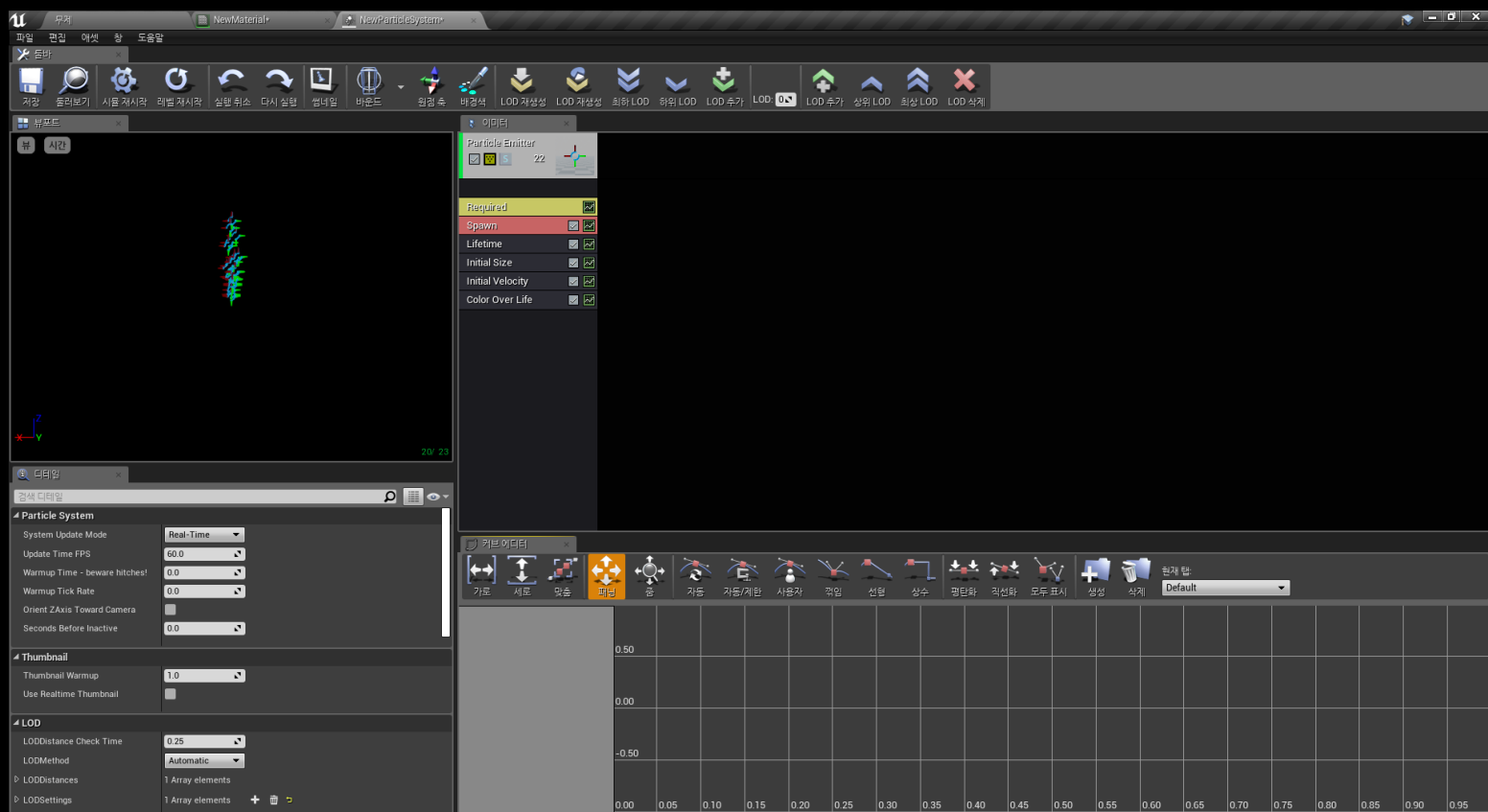


파티클 칼라 입력 노드 추가 및 적용

CASCADE 파티클 시스템



CASCADE 파티클 시스템



실습 : CASCADE 파티클 시스템

- 머터리얼 적용
- 속도 적용
- 가속도 적용
- 사이즈 적용
- 컬러 적용