

고급그래픽스효과

Lecture 5

이택희

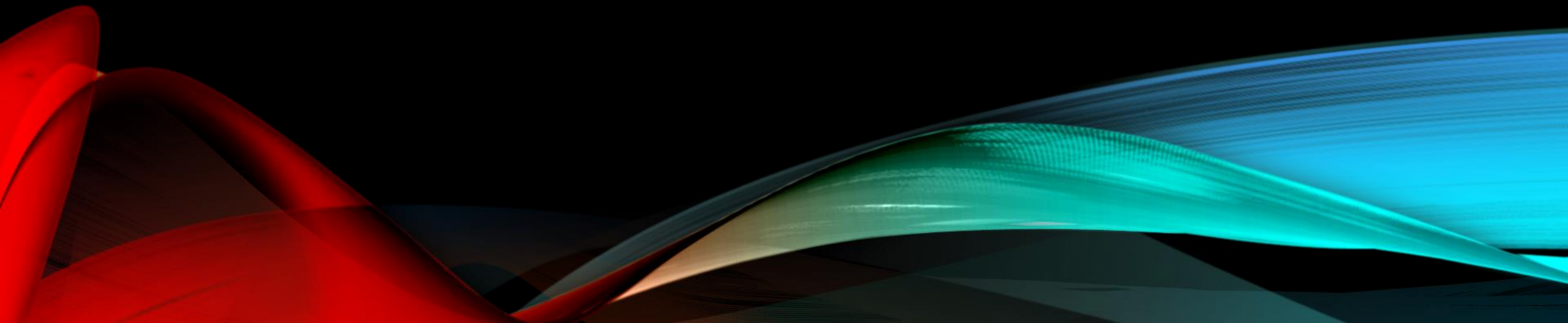
지난주 강의 내용 요약

- Material Inputs 2
- Displacement Mapping

수업에 다룰 내용

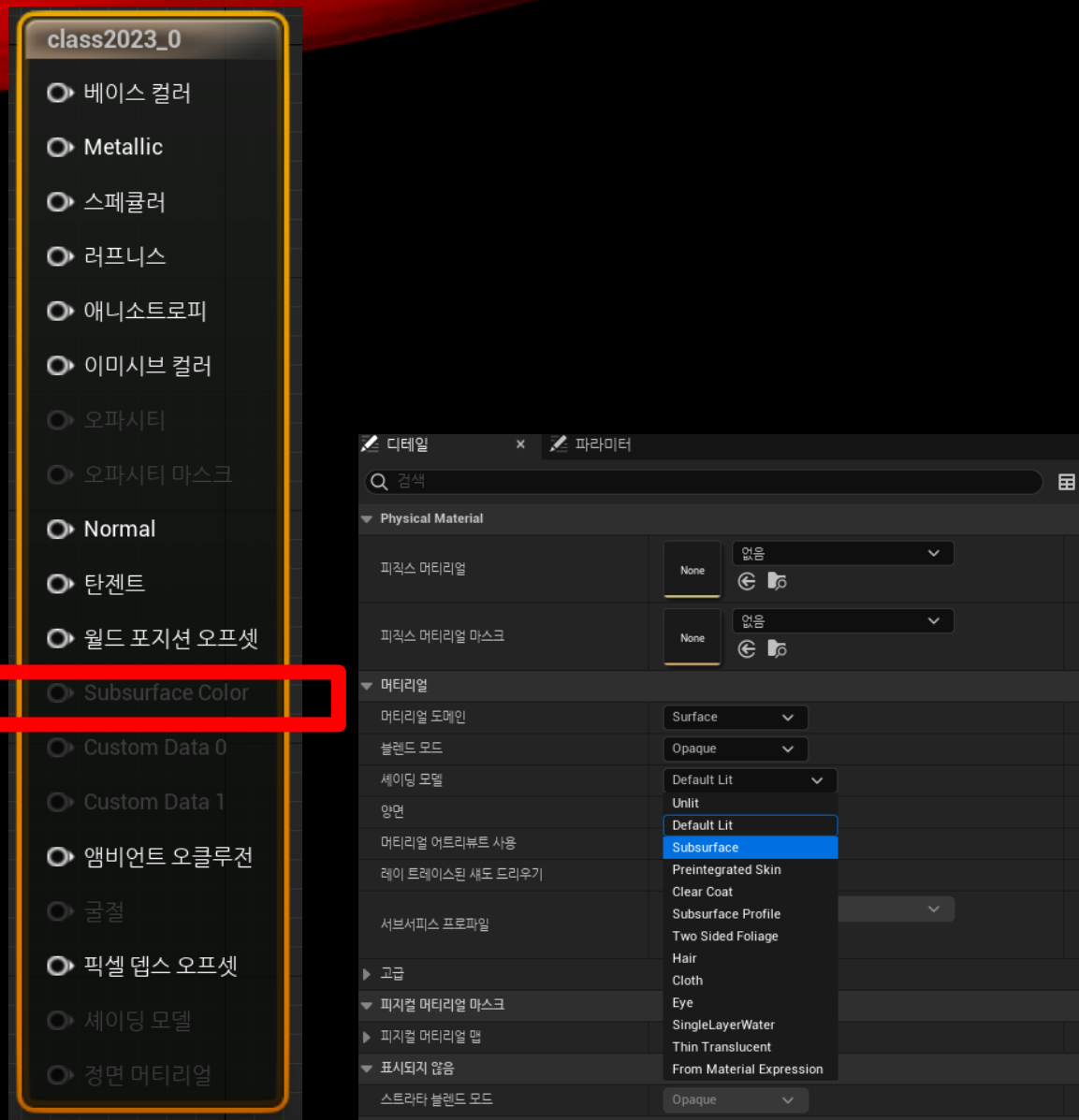
- Material Inputs 3
- 실습 : 머터리얼 종합

MATERIAL INPUTS 3



MATERIAL INPUTS 3

- 서브서피스 컬러
 - 재질 표면 아래의 색을 표현
 - 피부의 붉은 빛깔
 - 얼음의 푸르스름한 빛깔
- 도달한 광선의 색이 변함
 - 내부 굴절 후 기본 광선과 혼합



MATERIAL INPUTS 3

- 실습
 - 셰이딩 모델 프로퍼티 → Subsurface
 - 서브서피스 컬러 부여

MATERIAL INPUTS 3

- 엠비언트 오클루전

- 셀프 쉐도우 표현, 미세한 광량 차이 표현
- 표면의 작은 틈에 생기는 그림자
- Light mobility : 스태틱, 스테이셔널리티에서만 동작함
- Lumen Global Illumination Method일 경우 사용이 제한됨

class2023_0

- 베이스 컬러
- Metallic
- 스펙큘러
- 러프니스
- 애니소트로피
- 이미시브 컬러
- 오파시티
- 오파시티 마스크
- Normal
- 탄젠트
- 월드 포지션 오프셋
- Subsurface Color
- Custom Data 0
- Custom Data 1
- 엠비언트 오클루전
- 굴절
- 픽셀 뎀스 오프셋
- 셰이딩 모델
- 정면 머티리얼

MATERIAL INPUTS 3

- 실습
 - 앰비언트 오클루전 적용

MATERIAL INPUTS 3

- 굴절

- 밀도 차에 의한 굴절 현상 표현

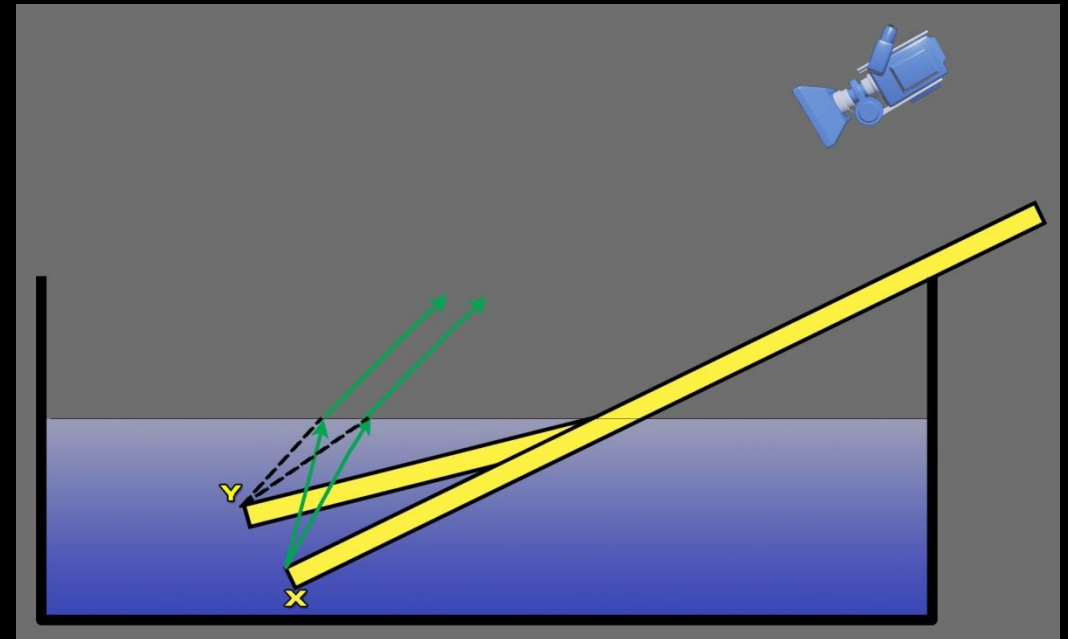
- 투명한 물체에 적용

class2023_0

- 베이스 컬러
- Metallic
- 스페큘러
- 러프니스
- 애니소트로피
- 이미시브 컬러
- 오파시티
- 오파시티 마스크
- Normal
- 탄젠트
- 월드 포지션 오프셋
- Subsurface Color
- Custom Data 0
- Custom Data 1
- 앰비언트 오클루전
- 굴절
- 픽셀 뎀스 오프셋
- 셰이딩 모델
- 정면 머티리얼

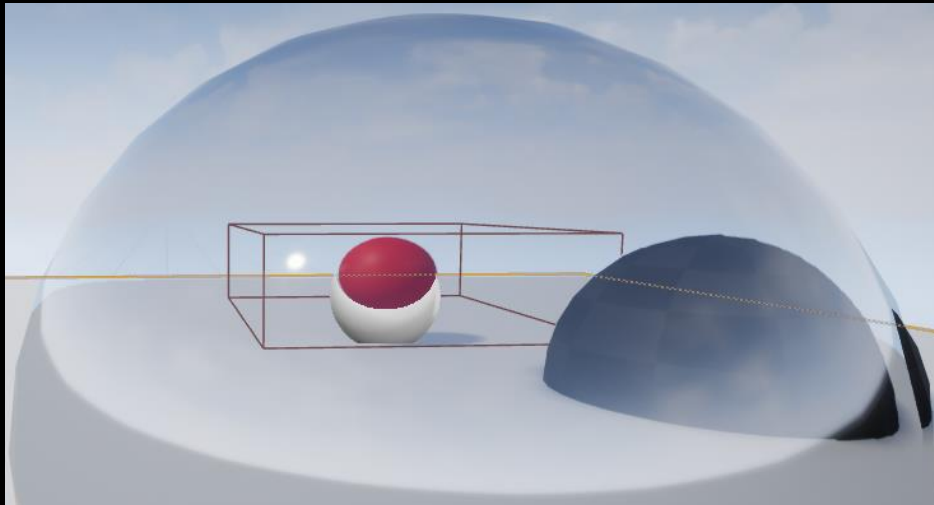
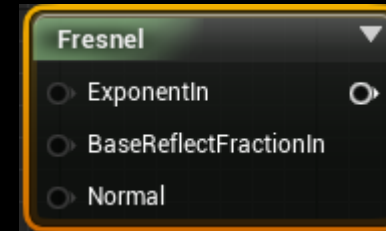
USING REFRACTION

- 투명한 물체에서 빛의 굴절률에 따른 왜곡 현상을 나타내기 위해 사용

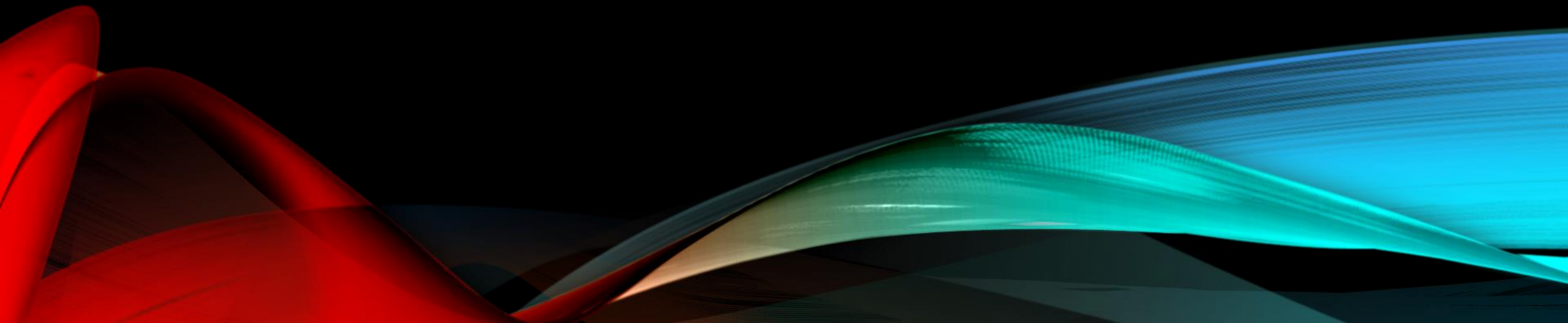


MATERIAL INPUTS 3

- 실습
 - 굴절 적용
 - Fresnel 노드 적용

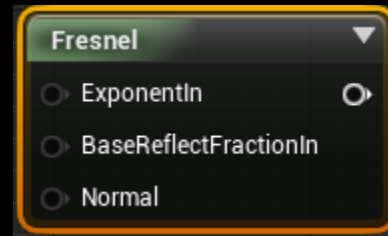


실습 : 종합



실습 : 종합

- 찰랑거리는 물 표현을 위한 머터리얼 생성
 - Texture Coordinate Animation : Panner node
 - Fresnel Node
 - ...





OUTLINE



OUTLINE1



왜곡

이
공