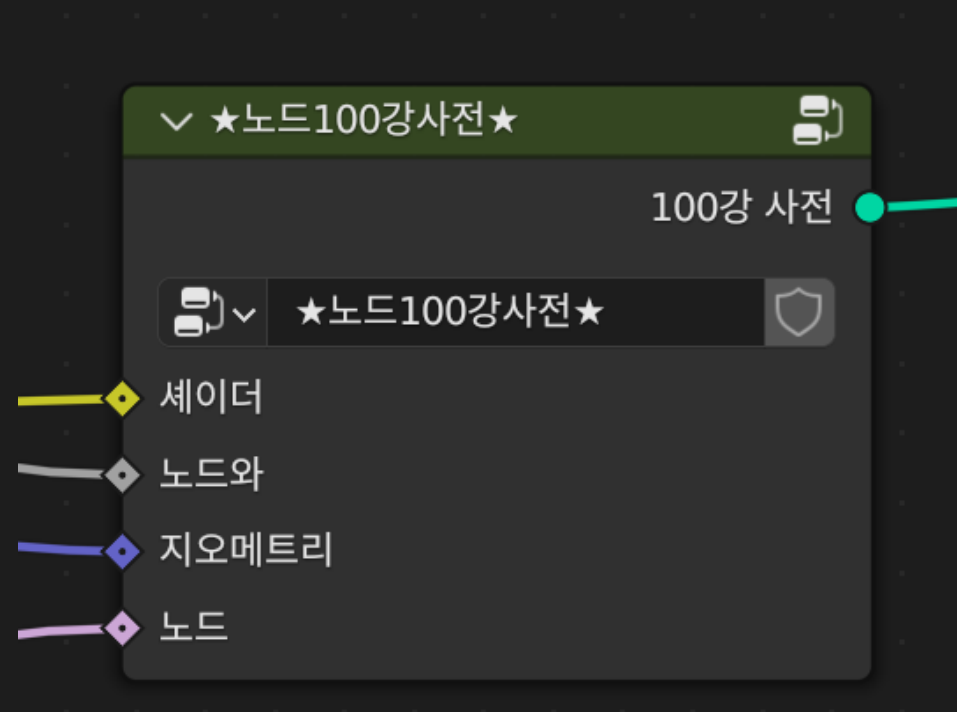


001 WELCOME

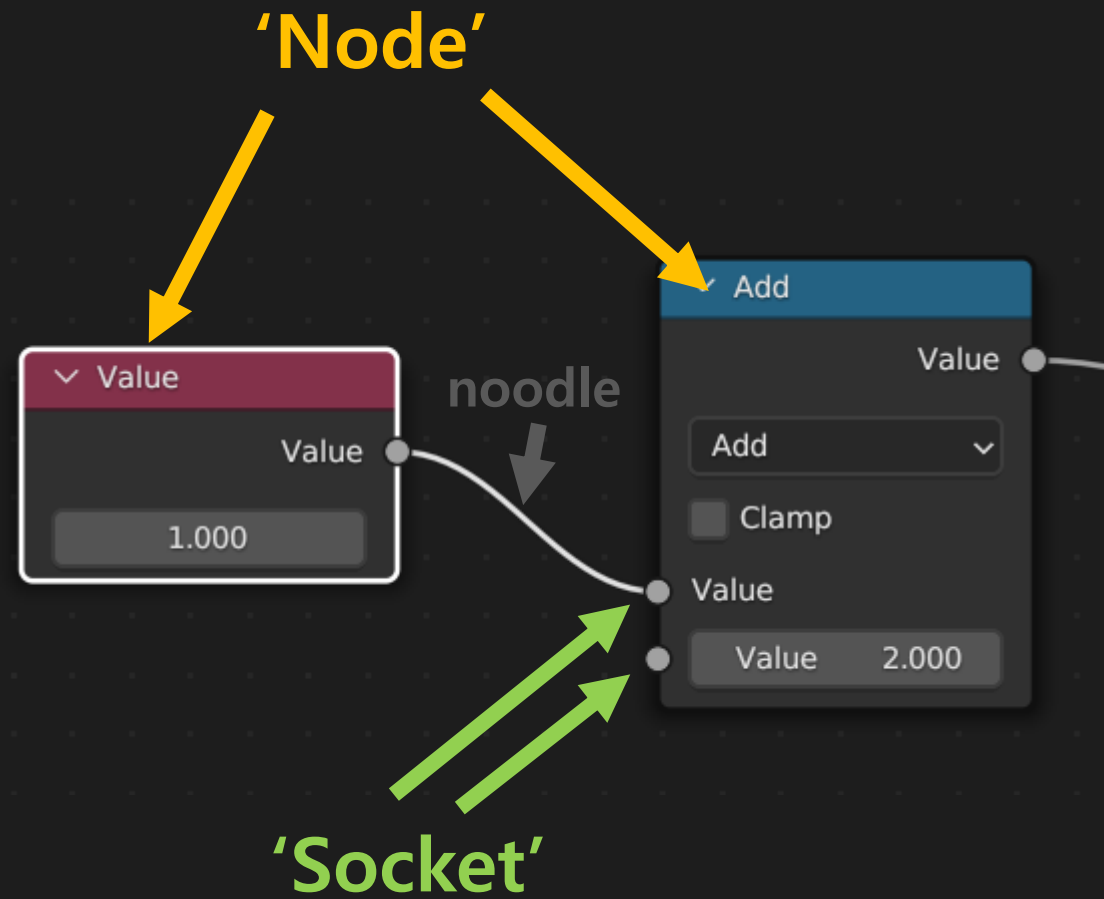
Node 기본개념

강의를 듣기 전 준비할 것들

- 워크스페이스 세팅
- 강의 자료 설명



Node?



이 클래스에서 다루는 내용

셰이더 노드와 지오메트리 노드의 이해와 응용

Shader Nodes



Geometry Nodes

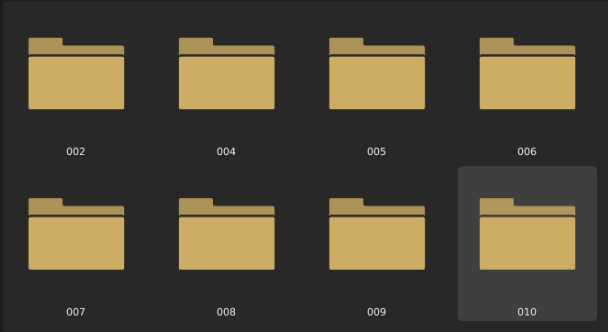


모두 합쳐서..

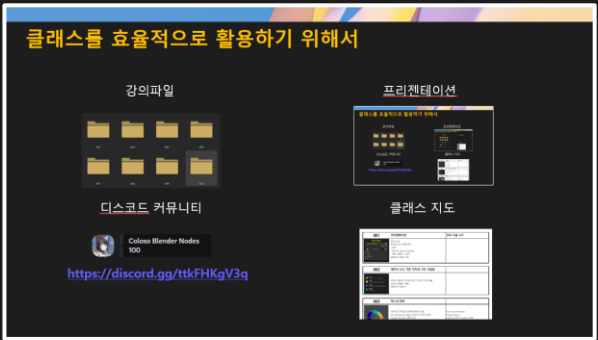


클래스를 효율적으로 활용하기 위해서

강의파일(.BLEND, 이미지..)



강의PDF



클래스 지도

001	오리엔테이션	주요 사용 노드
	강의 소개 강의를 듣기 위한 준비 - 사전 - 예드온 Quick Favorites - 워크스페이스 설정 제공되는 파일 안내	
002	셰이더 노드 기본 조작과 기초 사용법	
	셰이더 에디터, 마티컬의 구조와 기본 흐름 소재의 종류와 연결 여러가지 셰이더	
003	텍스처 좌표	
	이미지를 3차원 표면에 입히는 방법 UV, Generated, Object 좌표의 의미와 특징 Image Texture의 매핑 방식	Texture Coordinate Image Texture Separate XYZ, Combine XYZ

디스코드 커뮤니티



Coloso Blender Nodes
100

<https://discord.gg/ttkFHKgV3q>

준비(1)

강의를 제작중인 컴퓨터 사양

I7 4790K / RTX3070 8GB / 16G DDR4 / WINDOWS 10

버전

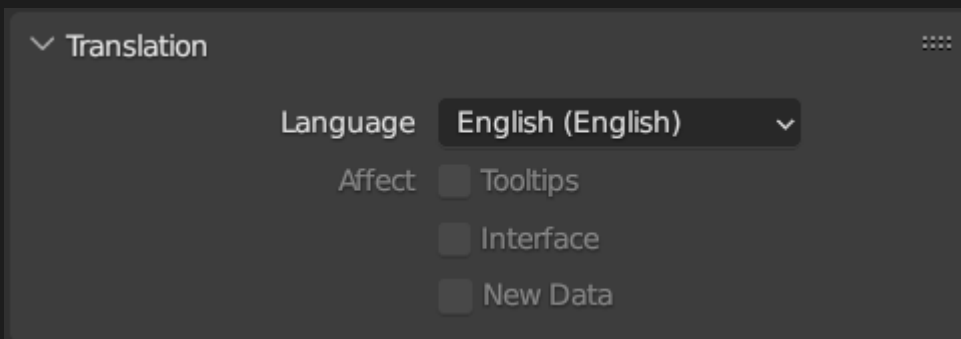


블렌더 3.5 (혹은 그 이상)

시뮬레이션 노드만 3.6으로 진행.

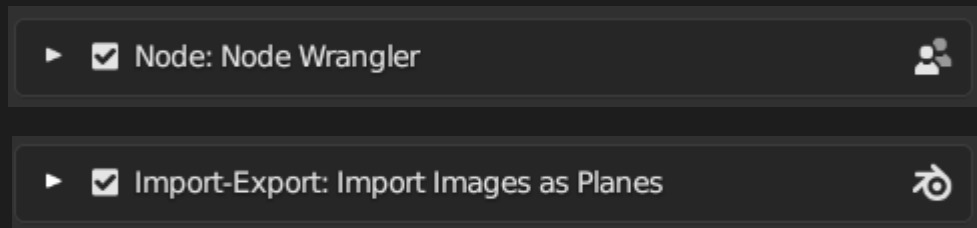
3.5 이후의 버전이 출시되었을 때,
만약 강의를 따라갈 수 없는 치명적인 변경점이 있다면
추후에 알려드리겠습니다.

언어



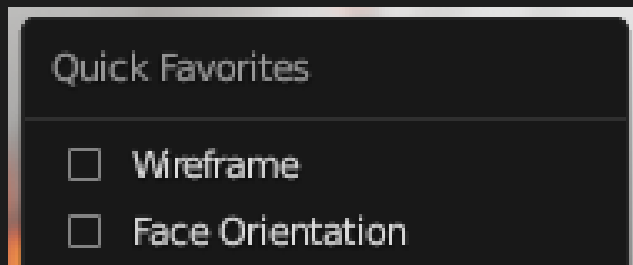
준비(2)

다음의 Addon은 켜져 있다고 가정합니다



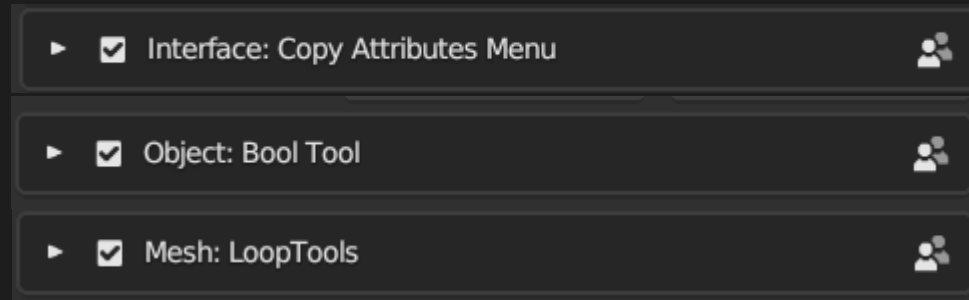
이외의 애드온을 사용할 때는 강의중에 알려드리겠습니다.

Quick Favorites 설정

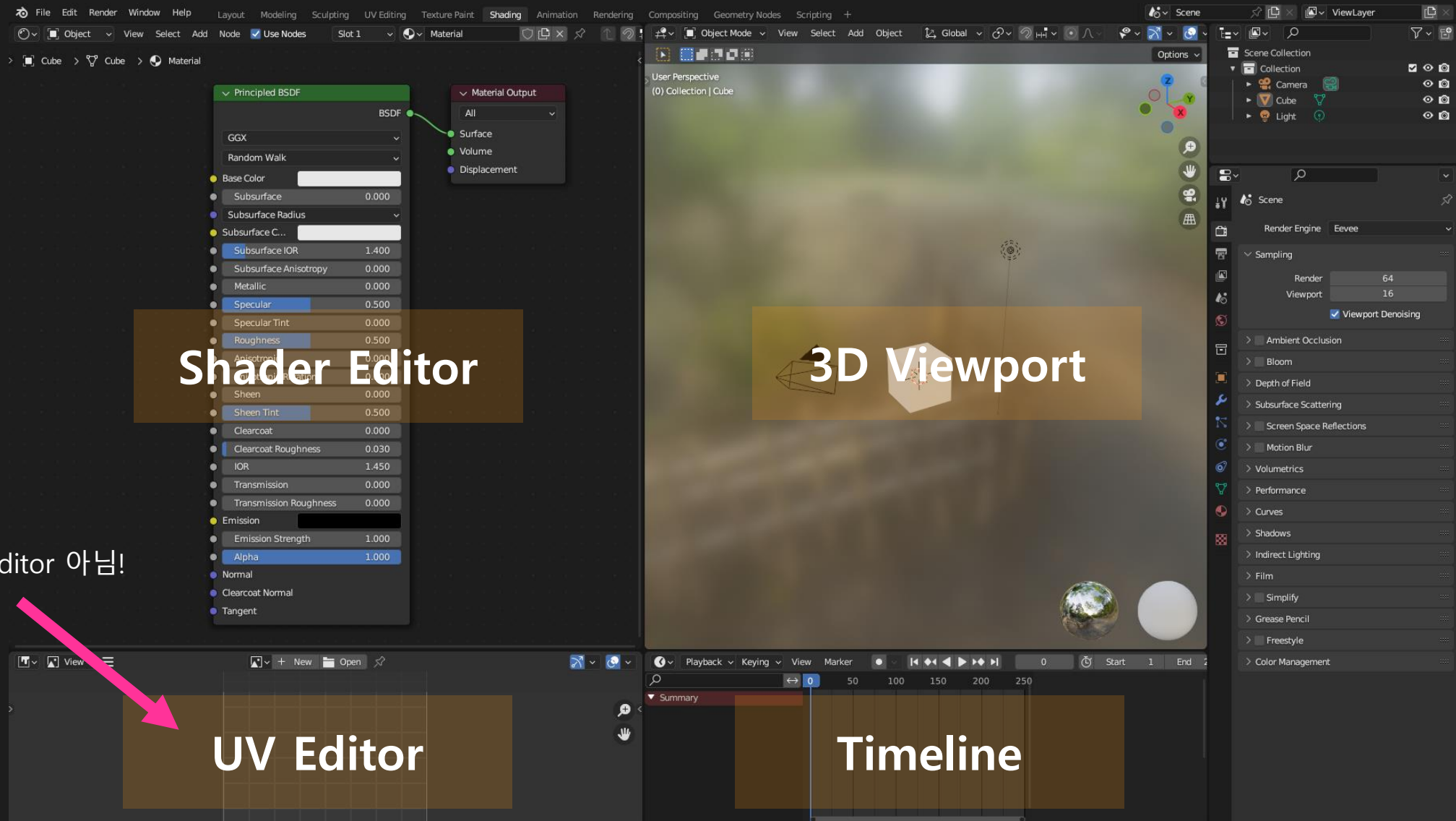


Object Mode와 Edit Mode 모두
Wireframe과 Face Orientation 설정 합니다.

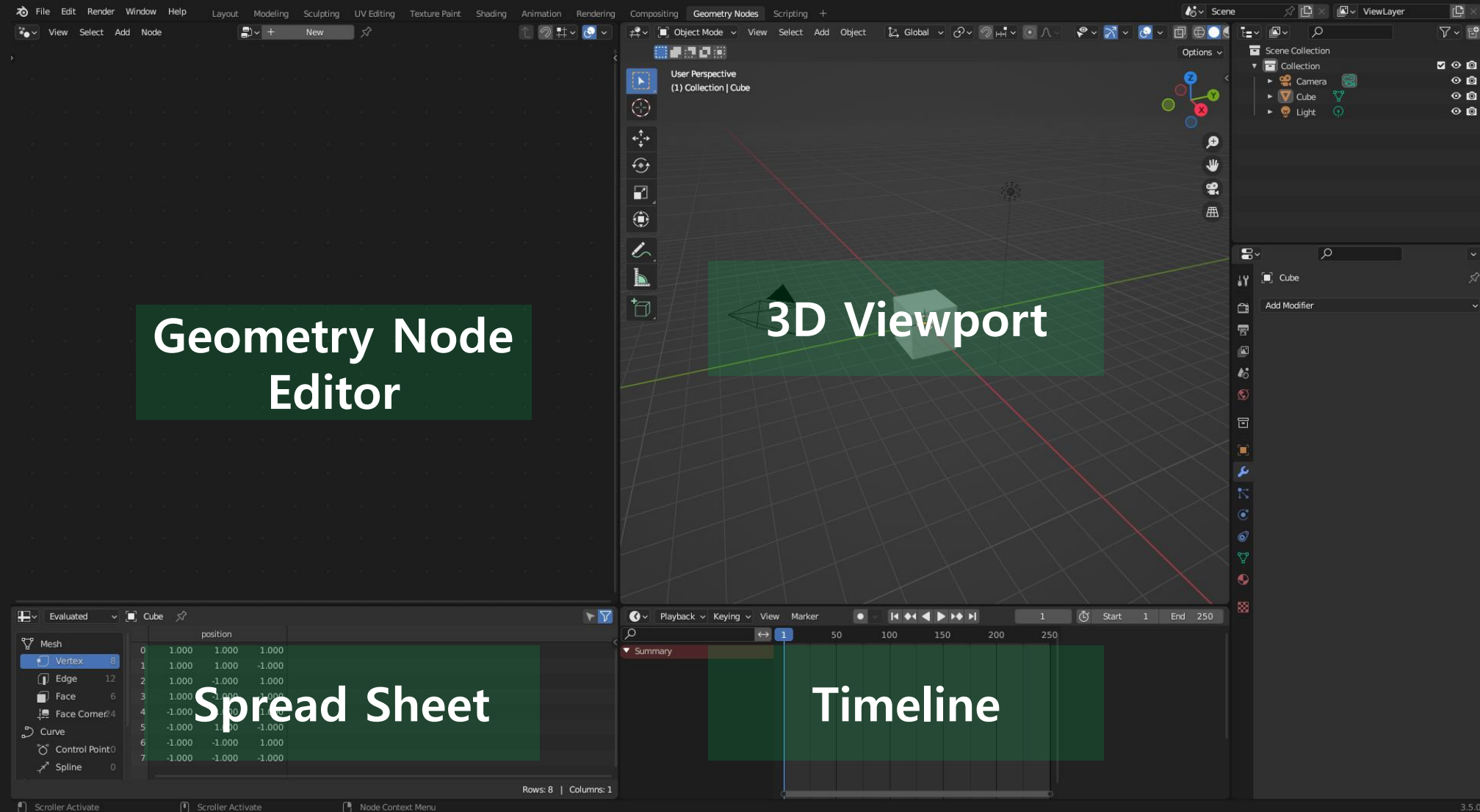
그 외 제가 사용하는 애드온들
(이 강의에서는 자주 사용하지 않습니다)



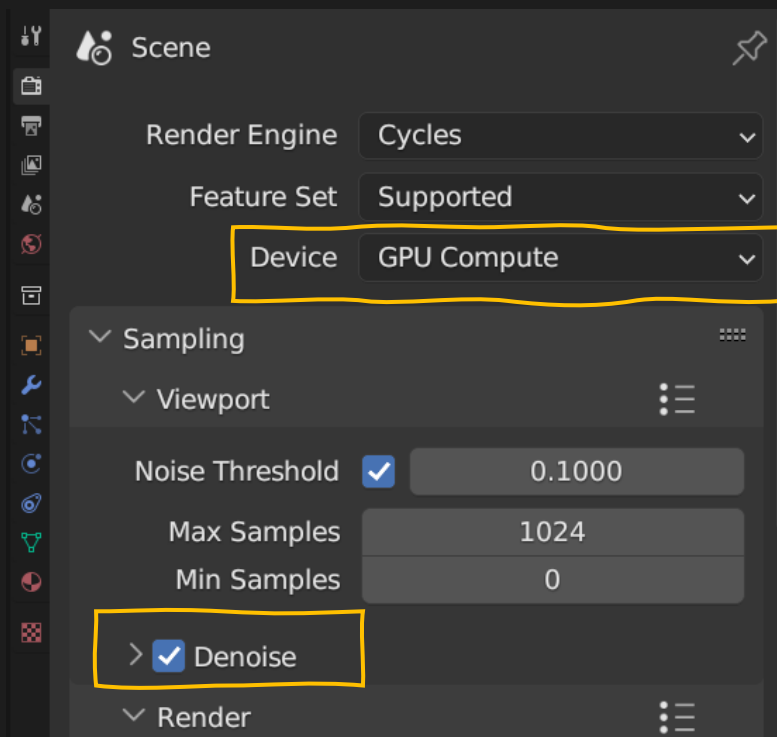
준비(3) 워크스페이스 설정-Shading



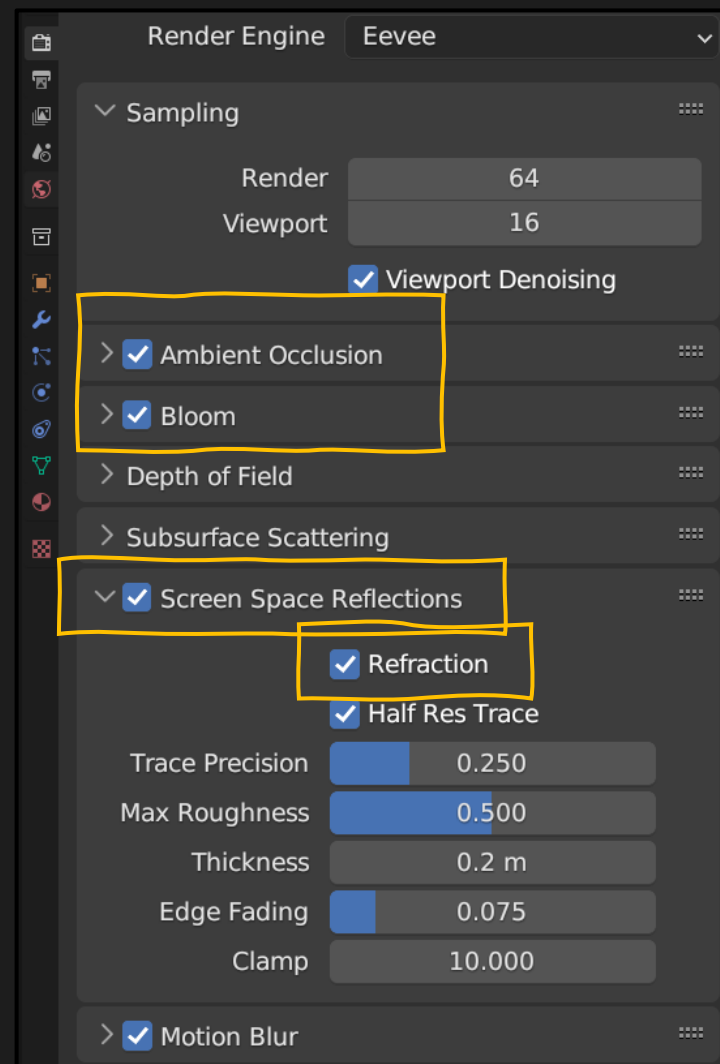
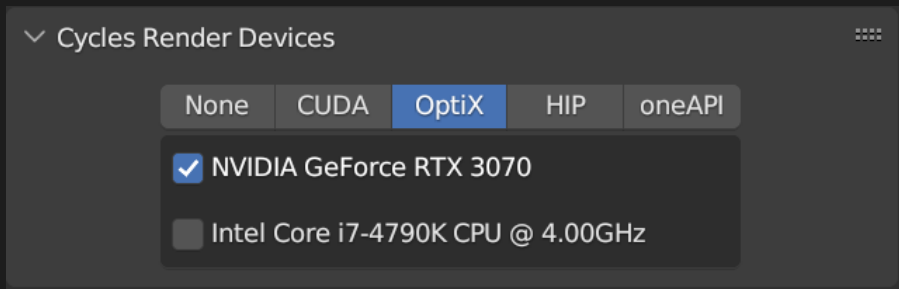
준비(3) 워크스페이스 설정-Geometry Nodes



준비(4) 그외 설정들

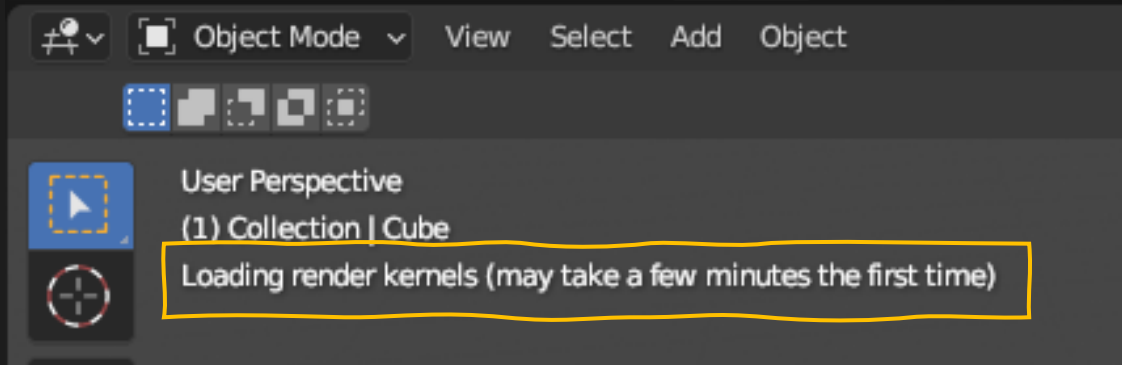


Edit-Properties-System : 자신의 그래픽카드에 맞는 설정을 확인해 주세요.
Nvidia는 Optix, AMD는 HIP입니다.



변경 후 File – Defaults – Save Startup File

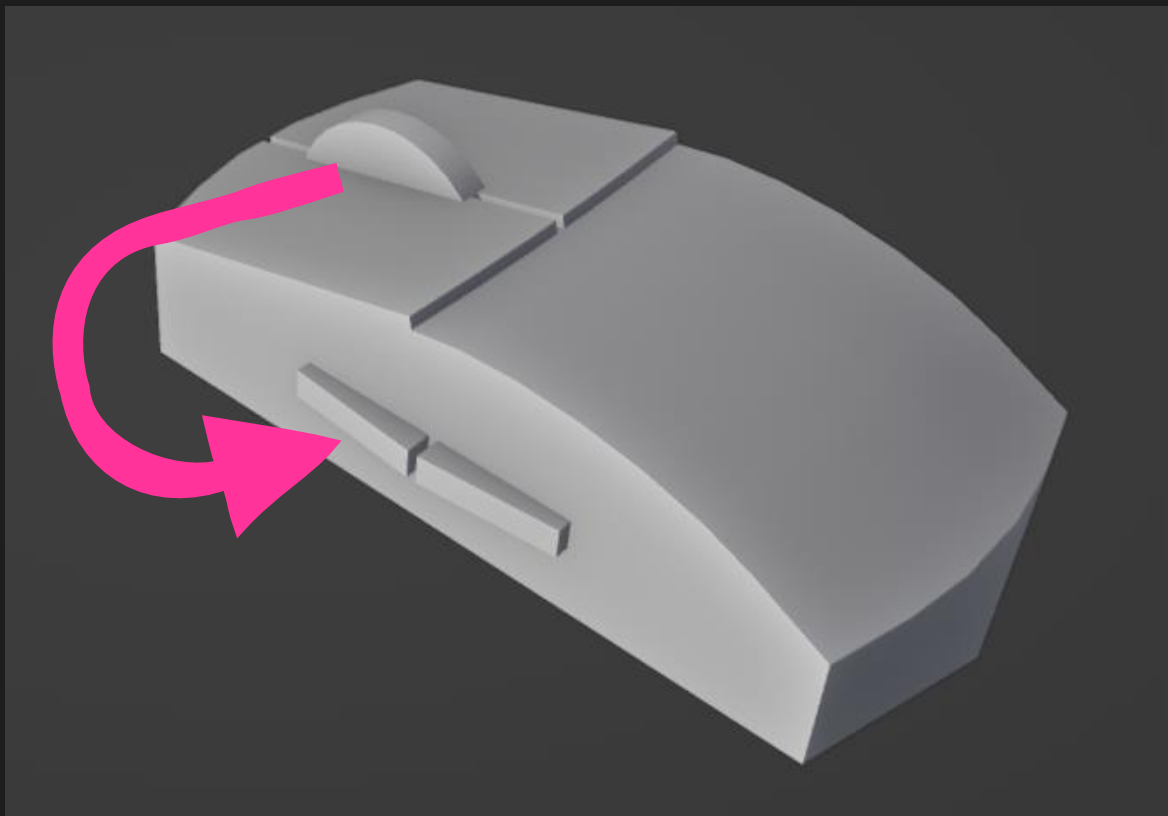
준비(5) 그외 확인사항



처음 설치 혹은 버전 업그레이드시, Cycles 렌더에 'Loading render kernels'라는 메시지와 함께 렌더링이 멈출 때가 있습니다. 몇 분, 길게는 수십 분까지 시간이 소요될 수 있는데, 주로 특정 셰이더 노드를 처음 연결할 때 표시됩니다.

처음 설치 후 2번에서 3번정도 이 메시지가 표시될 수 있는데, 차분히 기다려 주시면 정상적으로 진행됩니다.

마우스 설정?



Viewport 이동(회전) 기본값은 **마우스 휠** 버튼이지만, 누르기 불편할 수 있습니다.
저는 마우스 **사이드버튼**에 휠 버튼을 할당하여 사용중입니다.

기본조작

Object 모드

조작키	설명
마우스 휠 드래그	화면 회전
Shift+마우스 휠 드래그	화면 이동
마우스 휠	화면 확대/축소
T	Tool (좌측 도구창)
N	Context (우측 설정창)
A, Alt+A	전체 선택, 선택 취소
Shift+A	오브젝트 생성
Shift+D	오브젝트 복제
Ctrl+Z	실행 취소
Ctrl+Shift+Z	실행 취소의 취소! (=다시 실행)
X	오브젝트 삭제
G	이동
R (RR)	회전 (트랙볼 회전)
S	오브젝트 확대, 축소
G,R,S 상태에서 X,Y,Z	X,Y,Z 축을 따라 이동

Edit 모드

조작키	설명
Tab	오브젝트- 에디트 모드 토글
Shift+A	메쉬 생성
1,2,3	차례대로 점,선,면 선택모드
X	삭제 메뉴
Ctrl+X	Dissolve Vertices
G,R,S	이동, 회전, 확대축소
G 상태에서 Shift+,Z	Z 축을 '제외하고' 이동
Ctrl+R	Loop Cut
Ctrl+R 후 마우스휠	Loop Cut 개수
E	Extrude
Alt+E	Extude 메뉴 창
I (I,I)	Inset (모드 변경)
Ctrl+B (Ctrl+Shift+B)	Bevel (Vertex mode)
Shift 누르고 클릭	다중 선택
Ctrl 누르고 클릭	최단거리 선택

기본조작

카메라 설정

조작키	설명
numpad 0	카메라 뷰로 전환
Ctrl + Alt + numpad 0	현재 뷰로 카메라를 설정

강의중 블렌더의 기본조작은 설명드리지 않습니다.
조작에 익숙치 않으시다면 표를 확인하고 한번쯤 연습해보는 것을 추천드립니다.