

048-049강 Strings (2) - 2D 타이포그래피

String을 순차적으로 움직이는 애니메이션

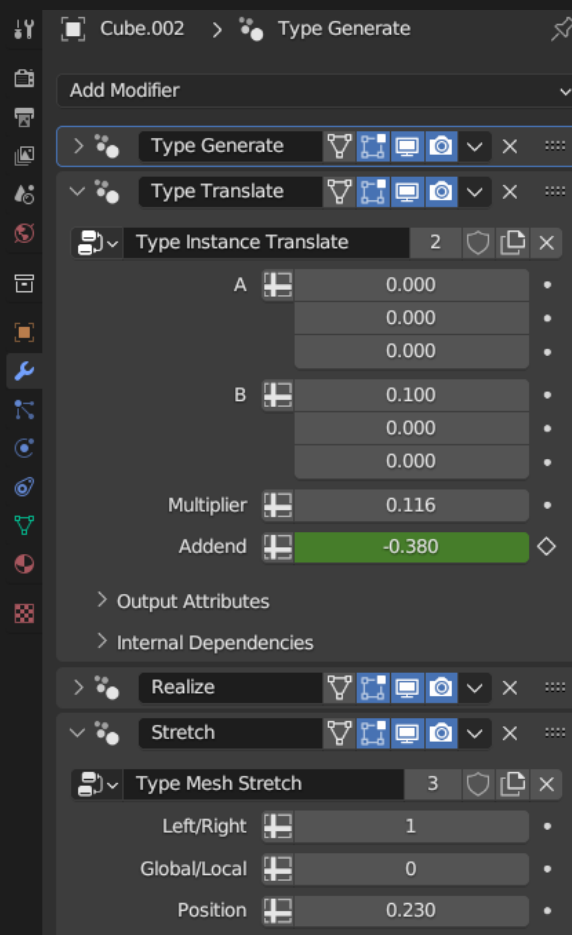
키네틱 타이포그래피를 위한 노드그룹 작성

지오메트리 노드를 스택으로 쌓아 활용하는 법

CREATE
YOUR
OWN
PATH

Kinetic Typography

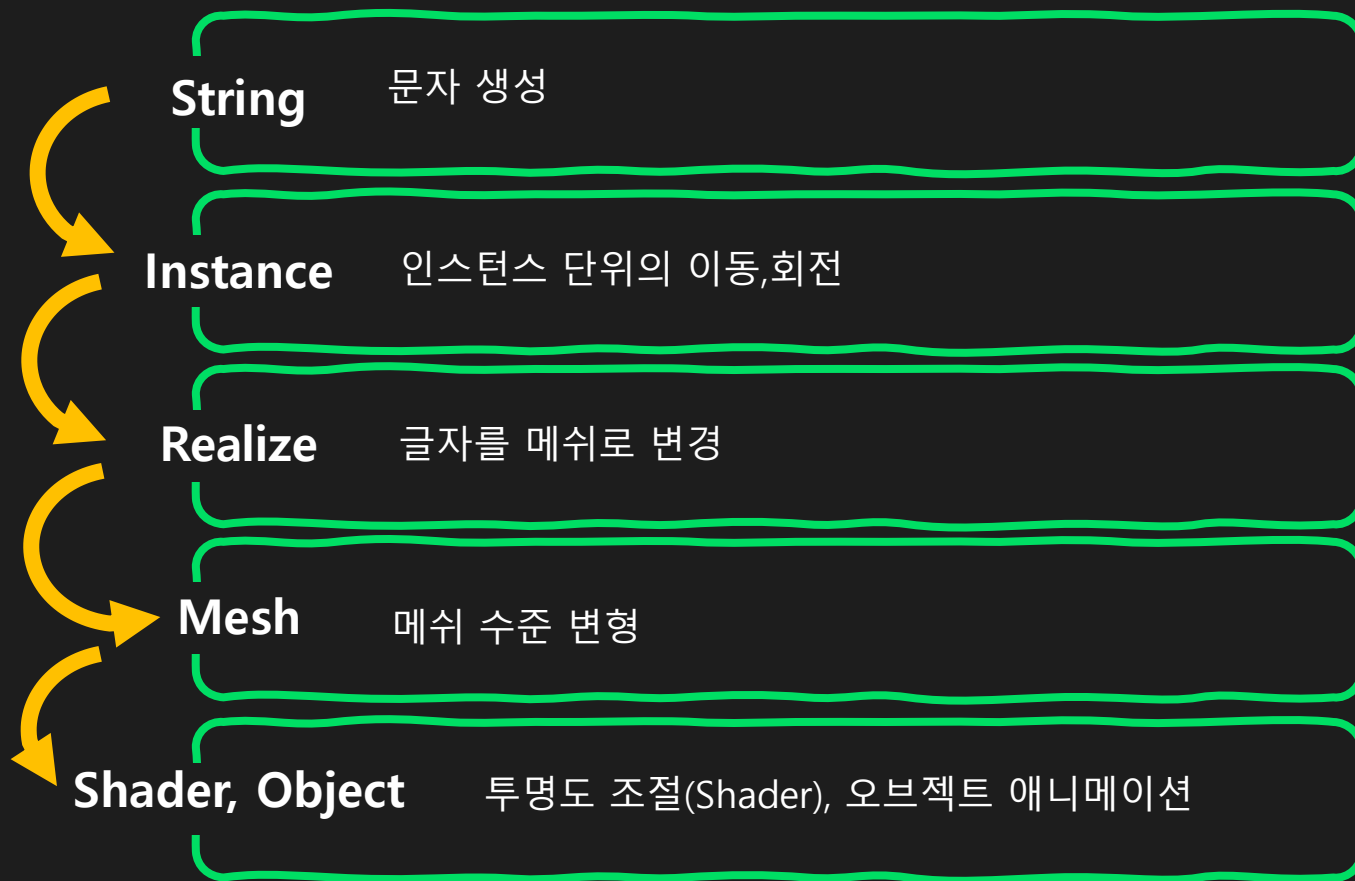
지오메트리 노드트리를 매번 처음부터 만들 수도 있겠지만,
반복 작업을 분석하여 미리 몇 개의 노드그룹으로 만들어 두고,
그것들을 조합하여 사용한다면 더 편리합니다.



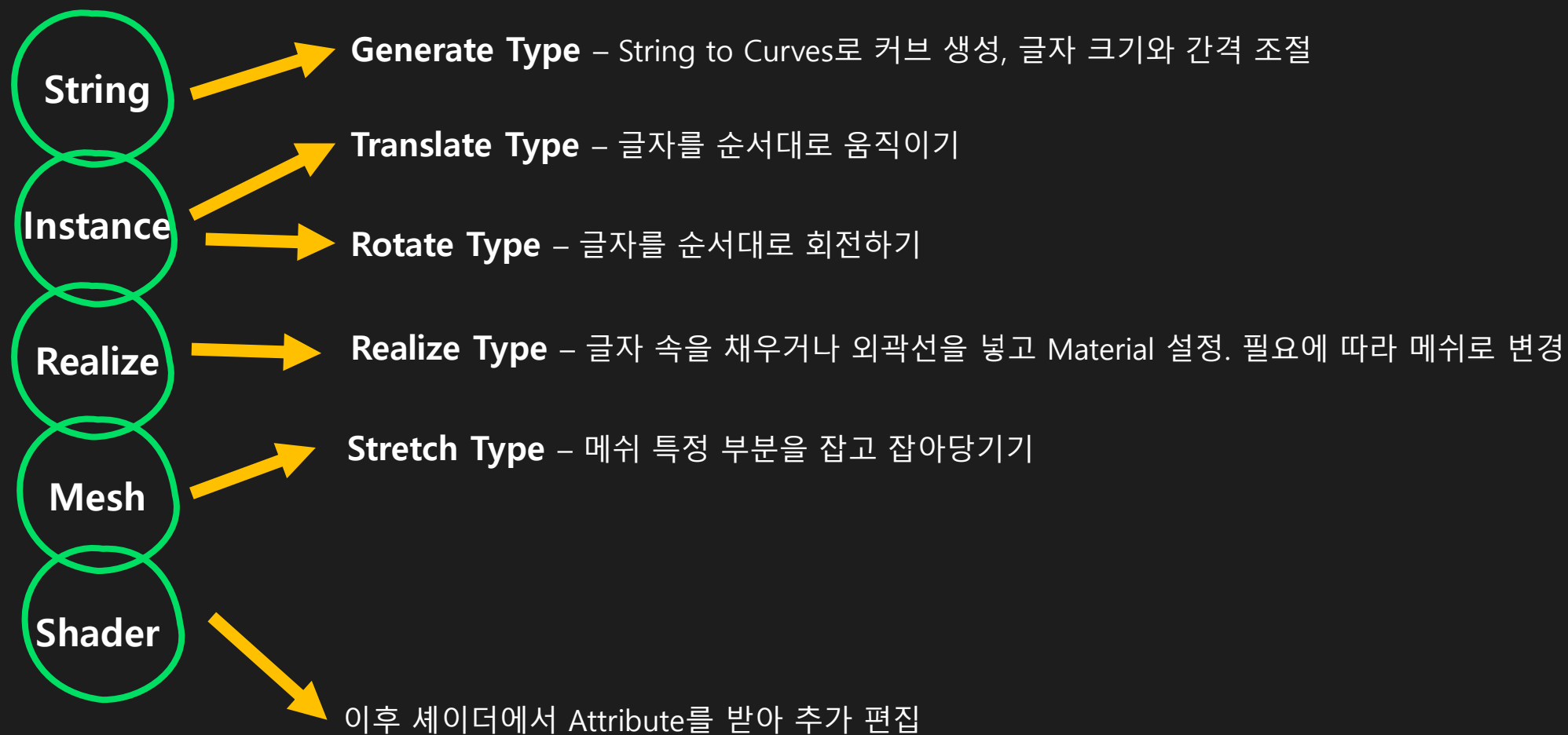
이와 같이 모디파이어 스택에
노드그룹을 쌓아 만들어 봅시다.



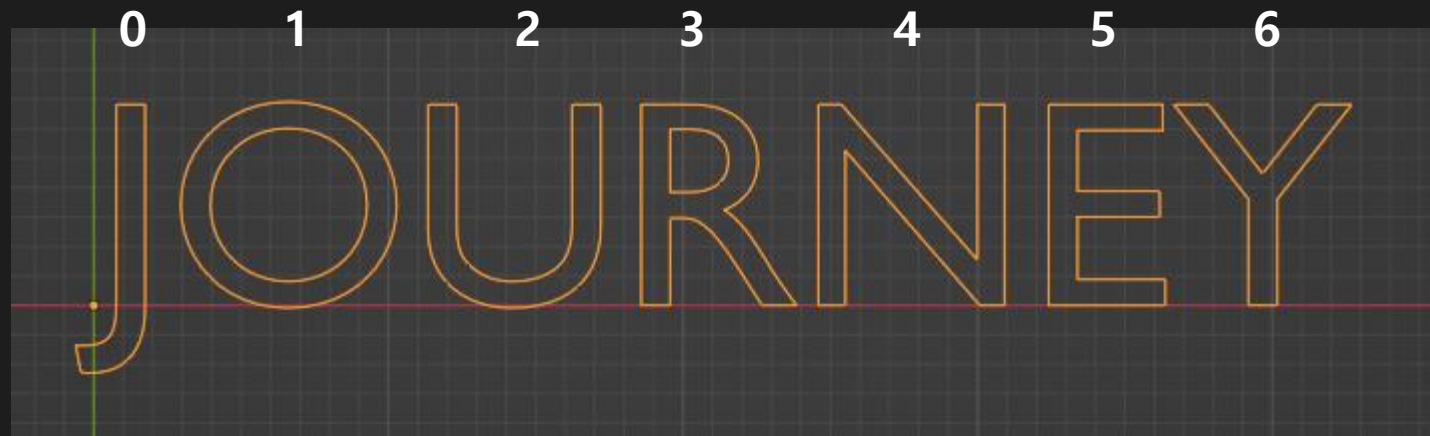
애니메이션 단계별 분류



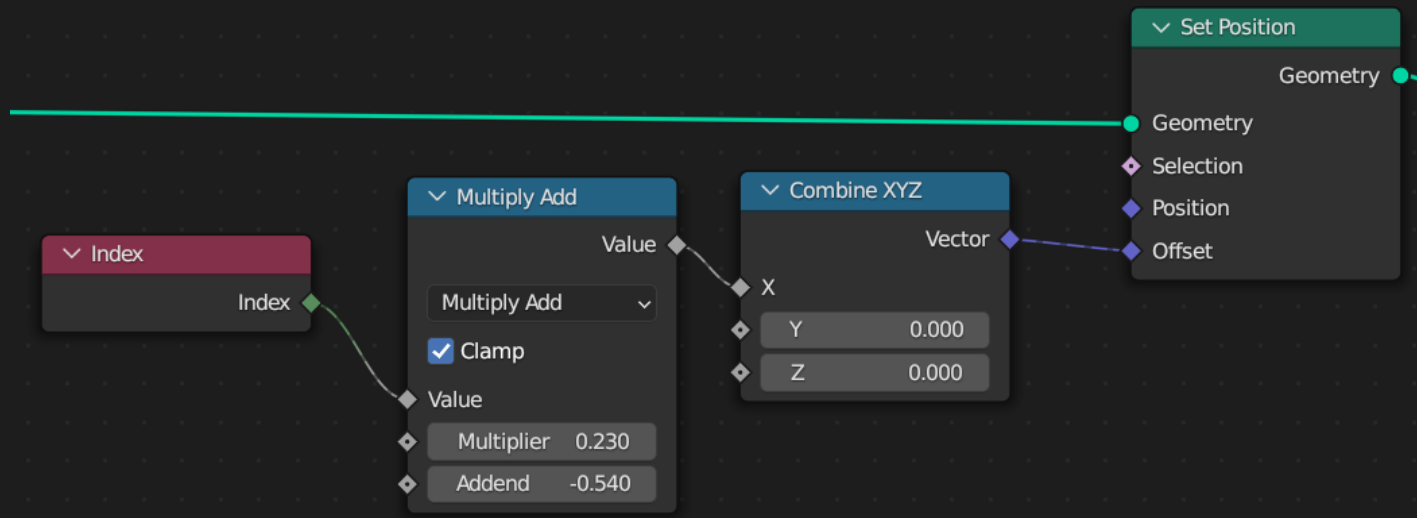
노드그룹 계획



Instance Translate/Rotation

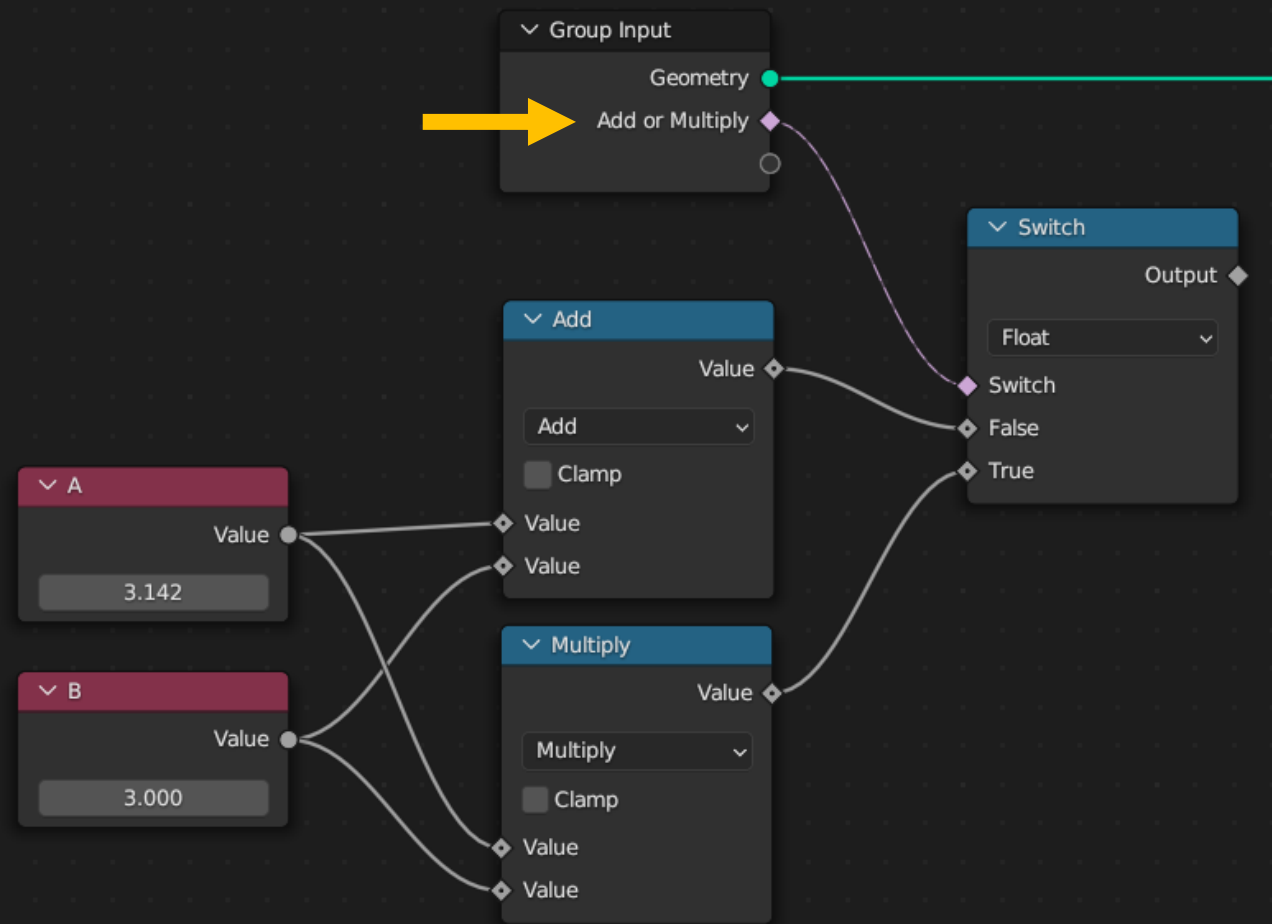
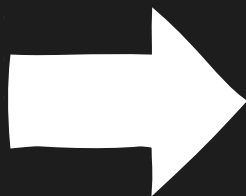
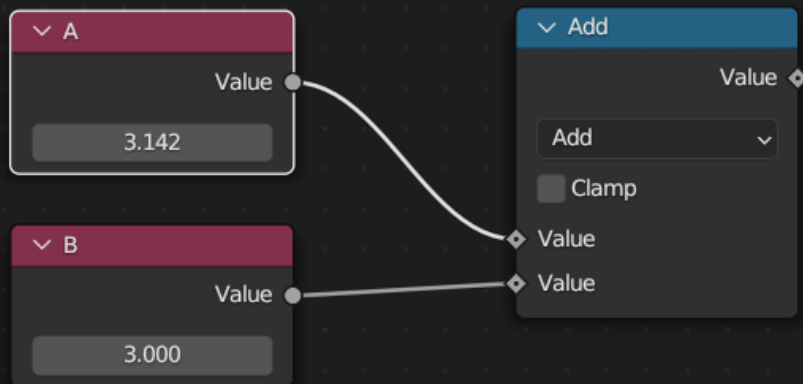


String to Curves가 만드는 인덱스를 이용하여
문자를 순서대로 움직일 수 있습니다.



Group Input에 연결할 수 없는 경우

소켓이 없는 경우 (예를 들어, Math 노드의 모드 등)
Switch 노드를 활용하면 Group Input에 꽂을 수 있습니다.



3개 이상을 switch로 선택하려면

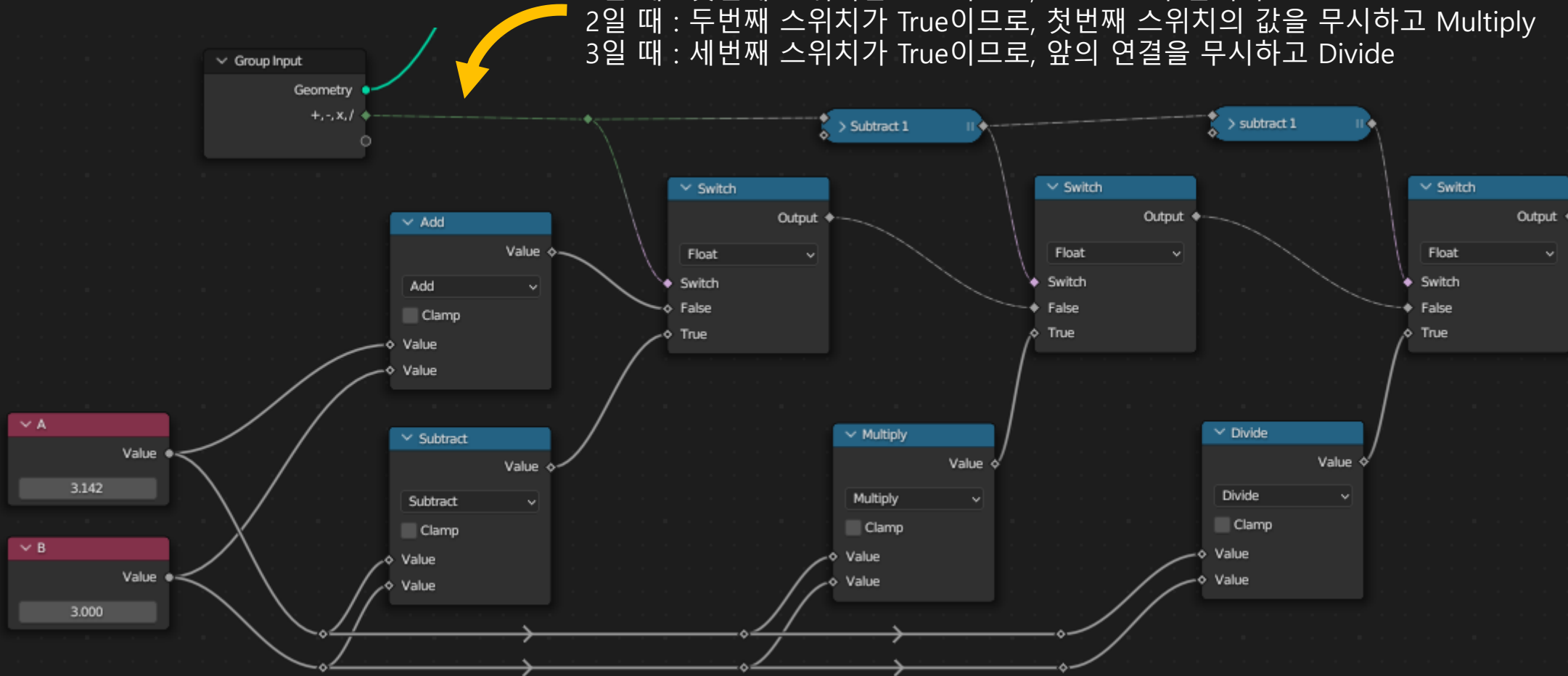
Switch를 연속으로 연결하고, 소켓에 정수를 연결합니다.

0일 때 : 모든 스위치가 False 이므로 Add가 됩니다.

1일 때 : 첫번째 스위치만 True이므로, Subtract가 됩니다.

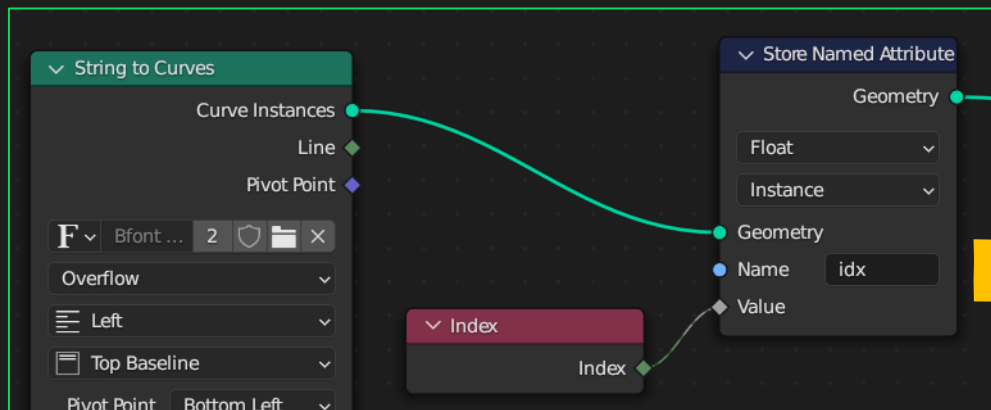
2일 때 : 두번째 스위치가 True이므로, 첫번째 스위치의 값을 무시하고 Multiply

3일 때 : 세 번째 스위치가 True이므로, 앞의 연결을 무시하고 Divide

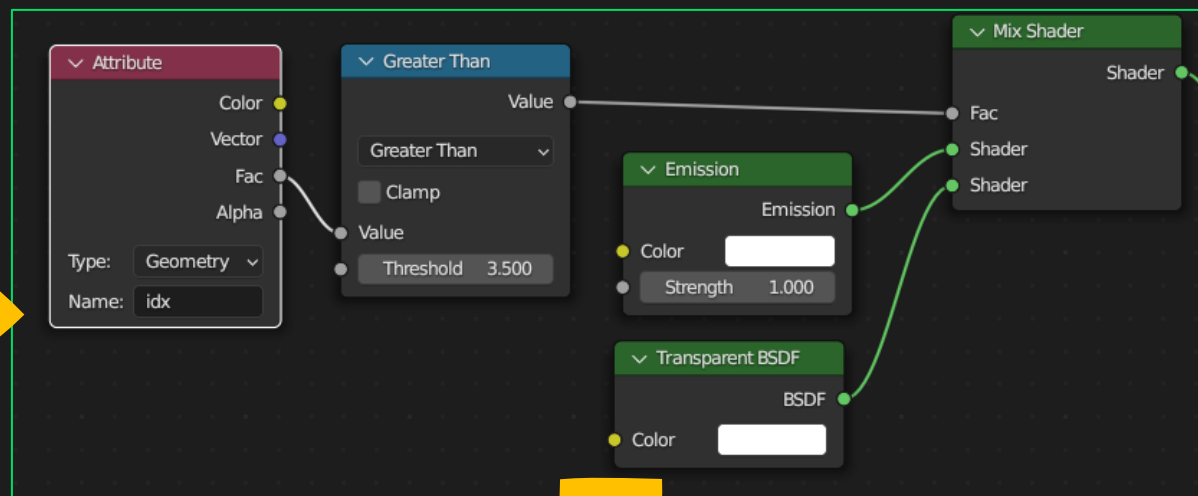


셰이더 연동

Geometry Node



Shader Node



인스턴스 상태에서 인덱스를 기록해 두면,
Realize 후에도 셰이더에서 글자의 순서를 받아올 수 있습니다.

