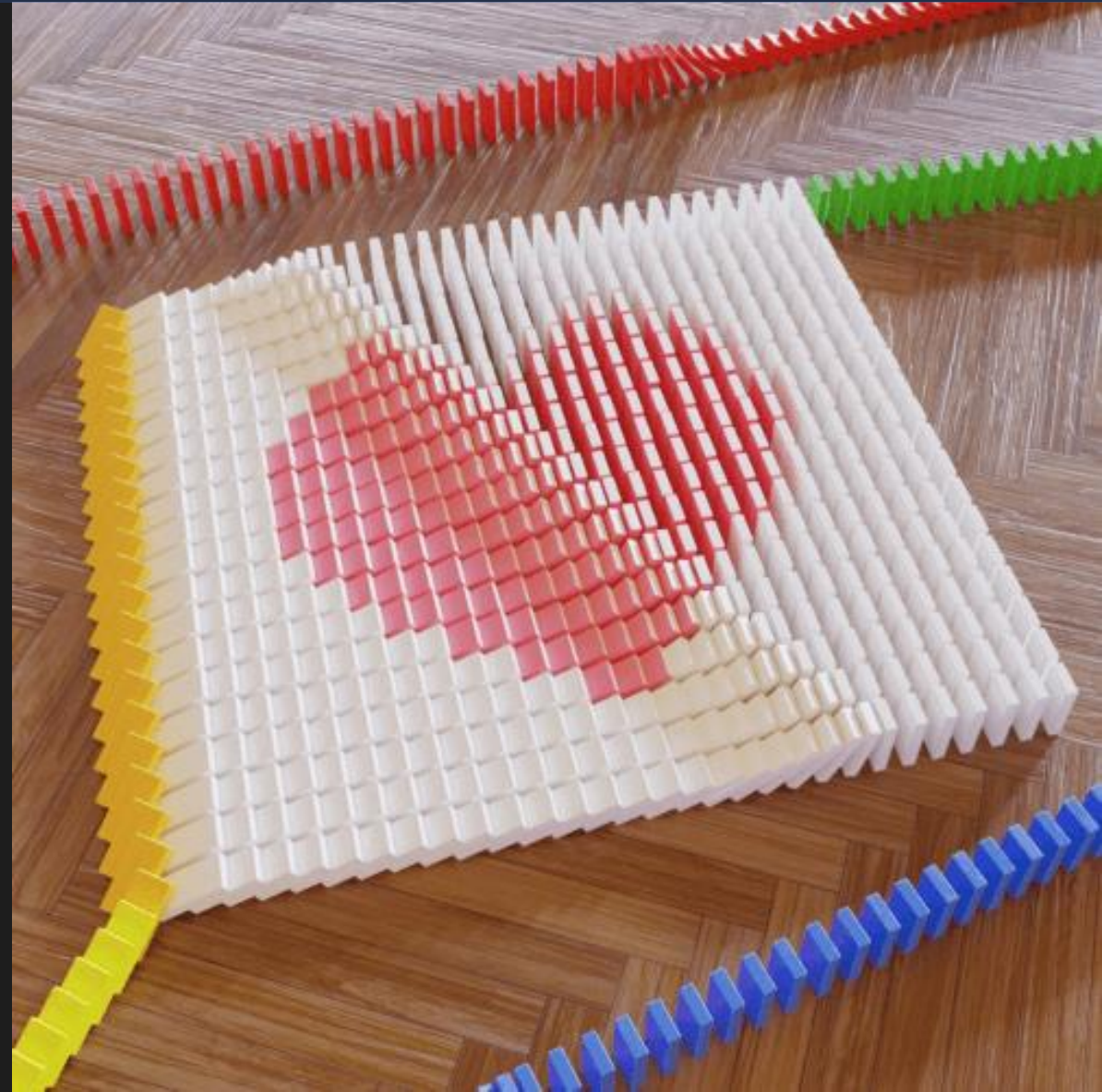


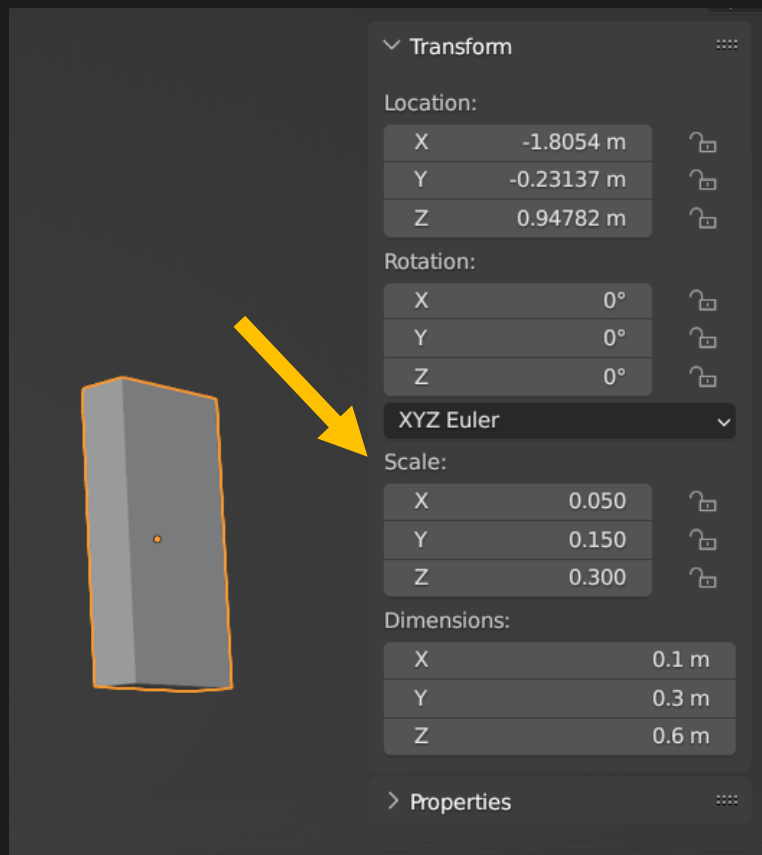
035강 Instance Animation (1)

도미노 애니메이션

Shader Nodes에서 사용했던 노하우를
지오메트리 노드에서 활용하기
- Add와 Multiply



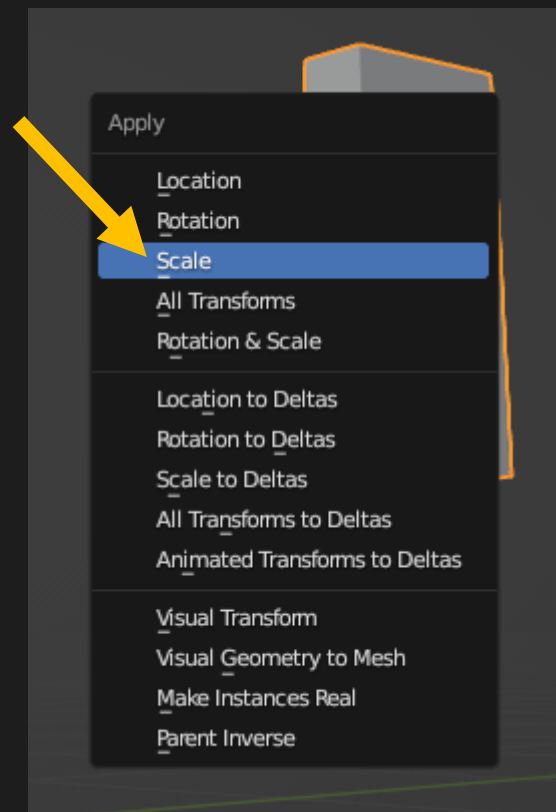
Apply Scale



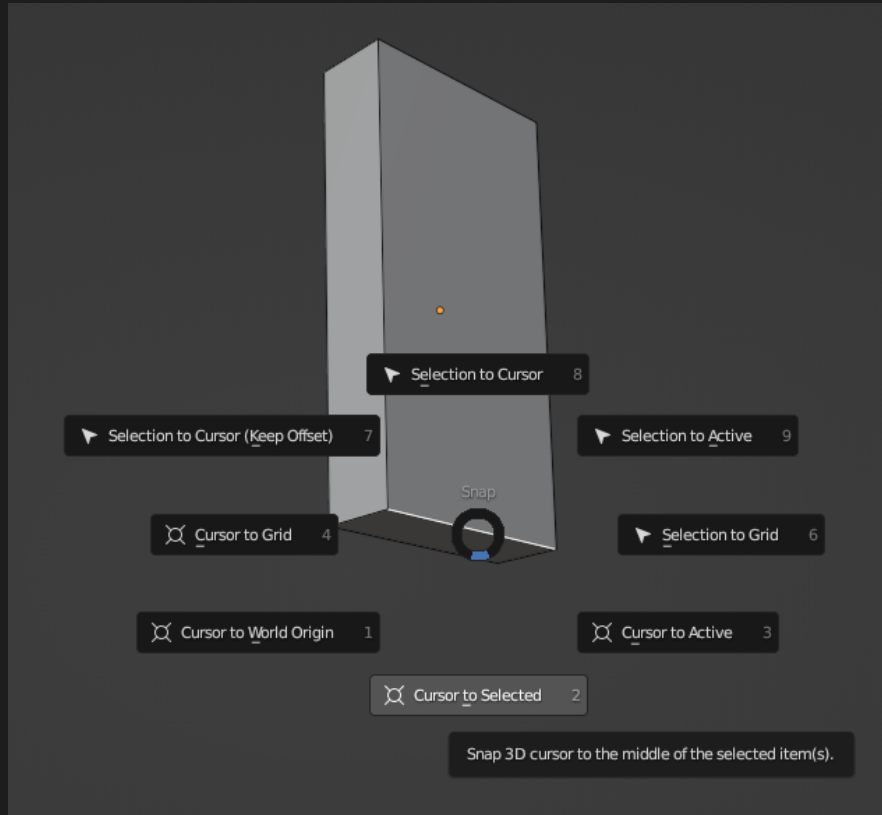
스케일이 1이 아니면 예기치 않은 결과를 얻을 수 있습니다.

Ctrl+A 로 Apply transform 창을 열어, Apply Scale 을 해 주면

현재 상태가 Scale 1로 등록됩니다.



오브젝트 오리진 변경

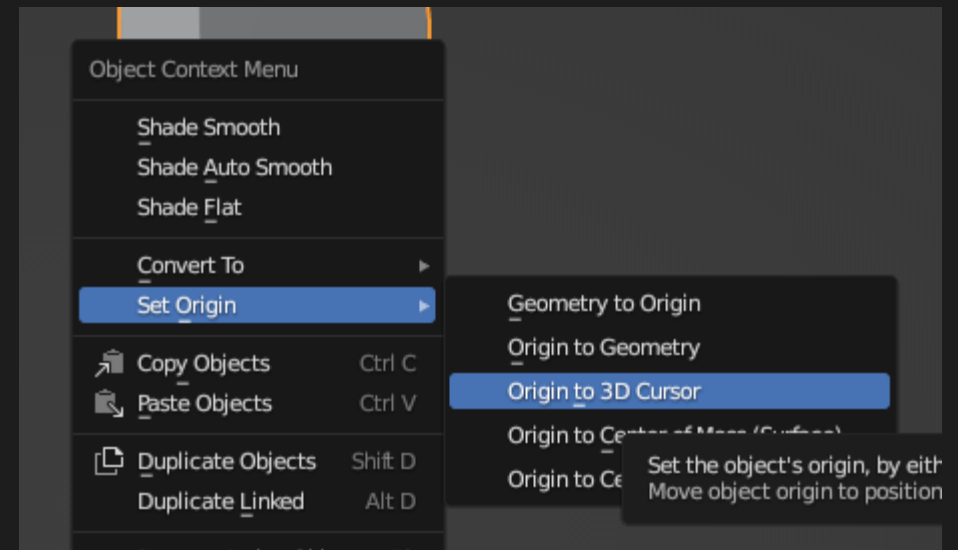


Shift+S의 파이메뉴를 활용합니다.

Edit 모드에서 오리진이 위치할 점, 선, 면을 선택하고

Shift+S ▶ Cursor to Selected로 커서를 갖다놓습니다.

Object 모드로 나와서 마우스 우클릭 ▶ Set Origin ▶ Origin to 3D cursor 를 선택합니다.

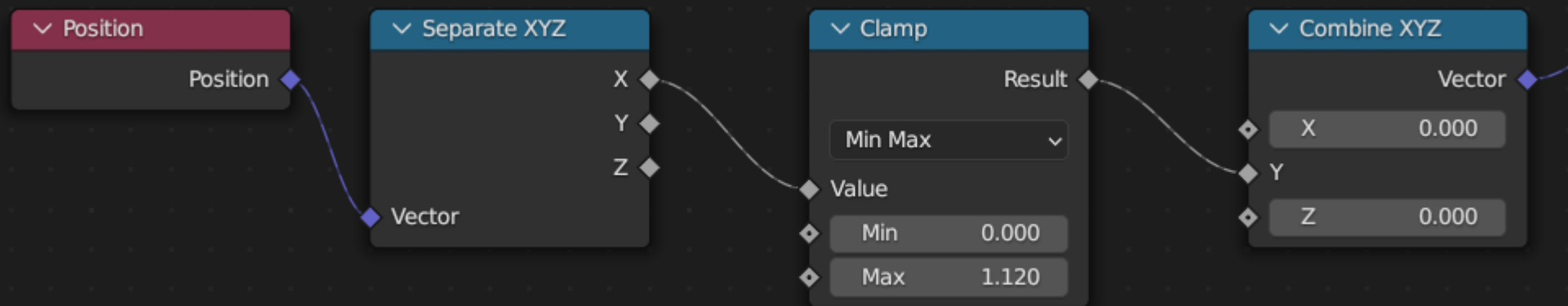
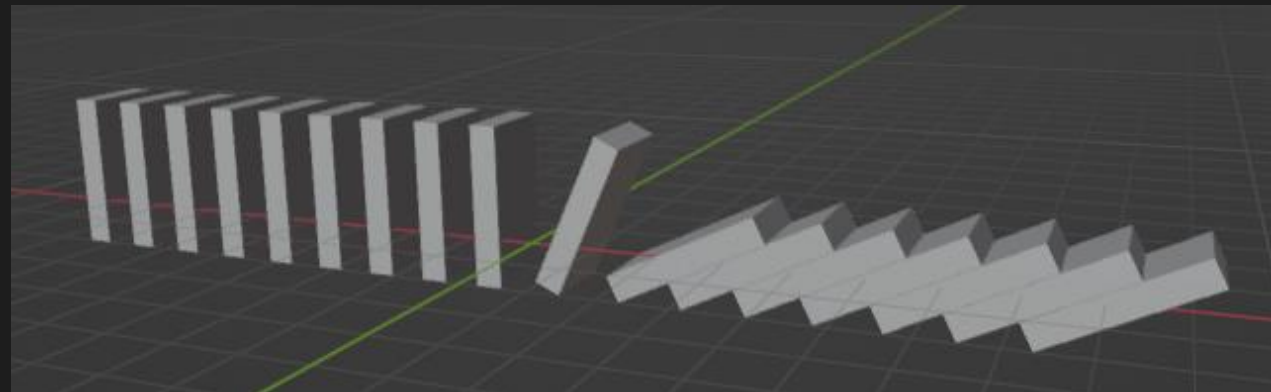


범위 문제

셰이더에선 많은 것들이 0~1 사이에서 컨트롤되기 때문에

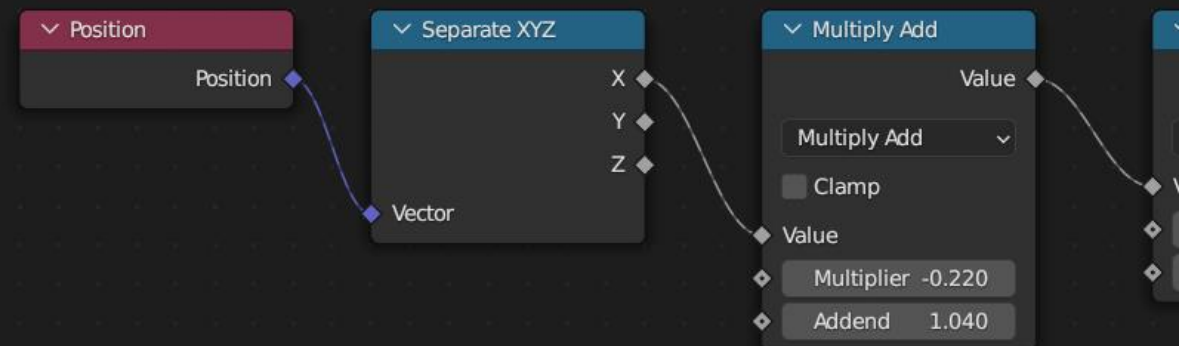
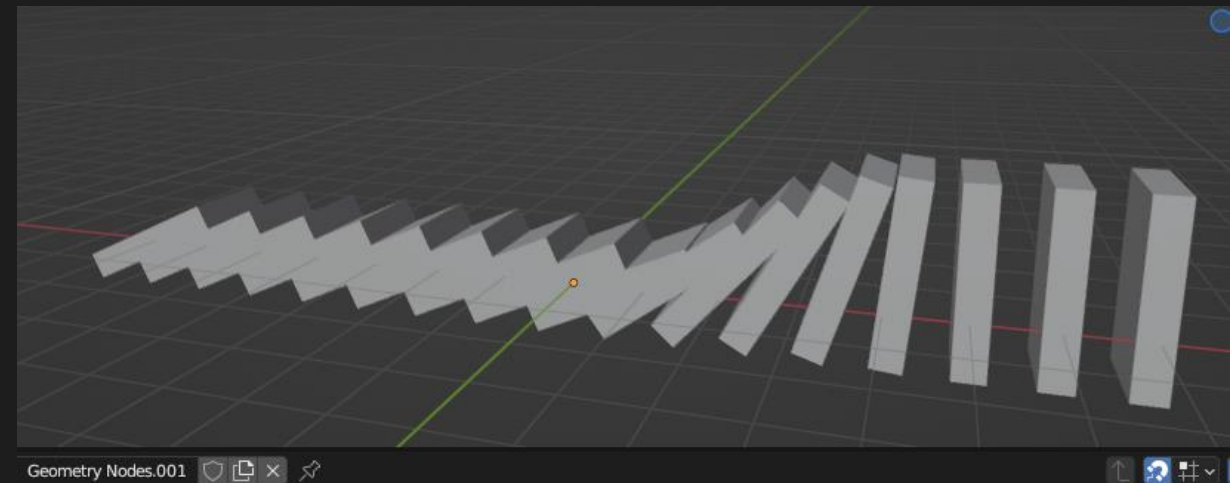
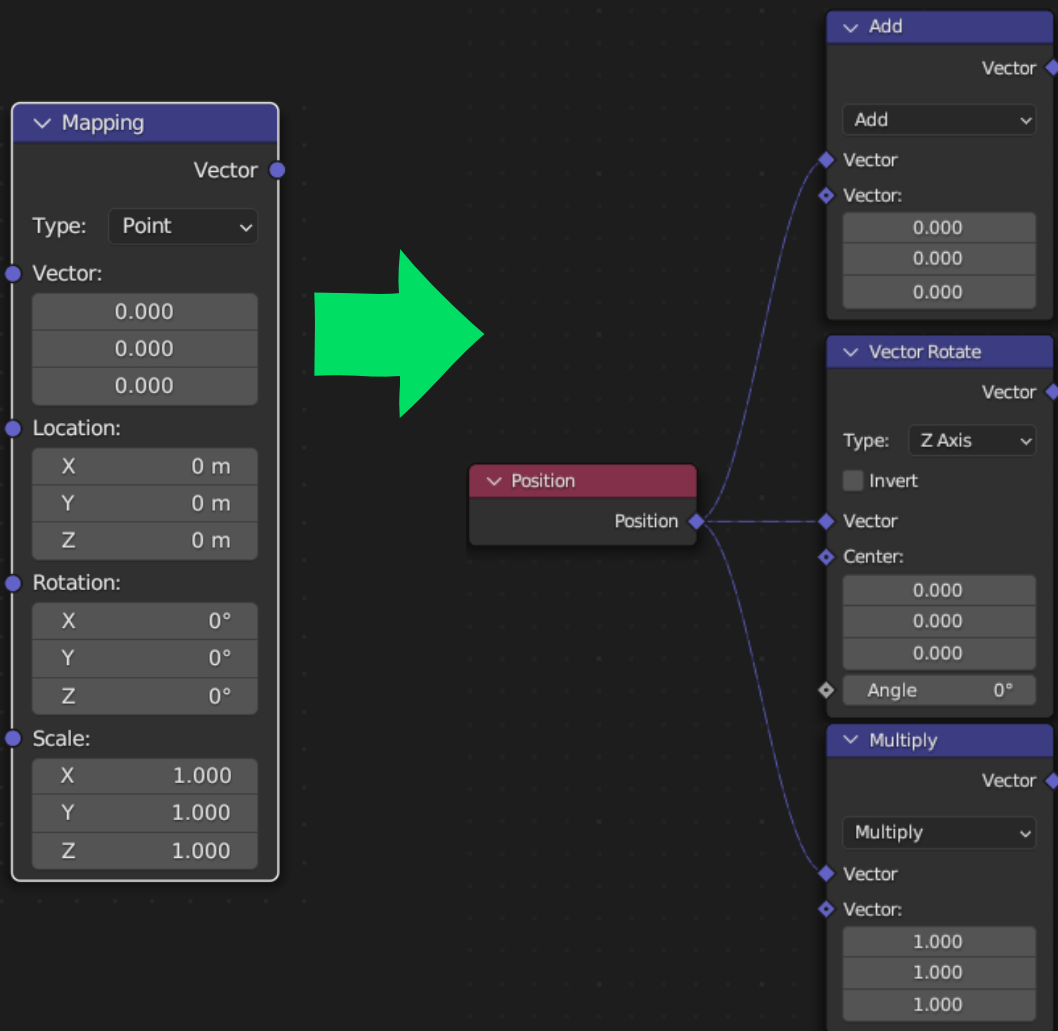
Mix, ColorRamp 등 많은 노드들도 제한된 범위에서 작동합니다.

하지만 지오메트리 노드의 데이터는 더 이상 0~1이라는 범위에 구속되지 않습니다.



벡터의 이동, 회전, 스케일

Position 노드도 셰이더에서와 같은 원리로 이동, 회전, 스케일을 할 수 있습니다.
다만 Mapping 노드는 없으므로, 다른 노드를 사용합니다.

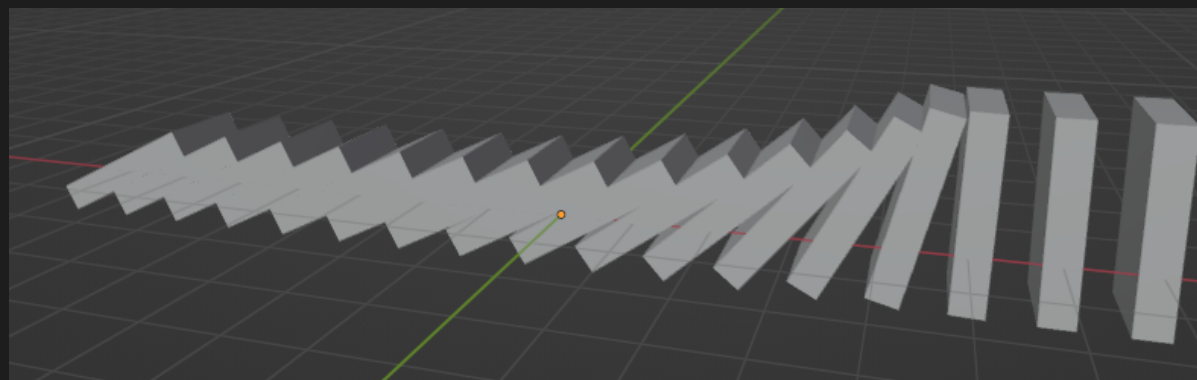


Separate XYZ로 축을 분리하여 x축만 이동/스케일 하였습니다.

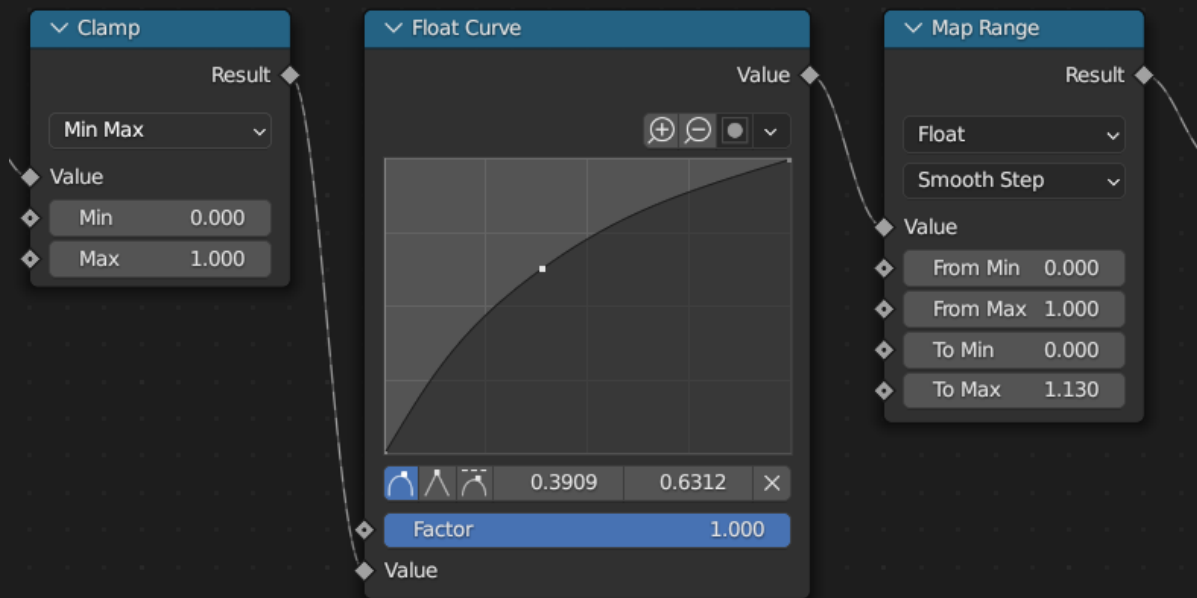
노드 활용을 위한 범위 제한

0에서 1 사이에서만 작동하는 노드를 활용하기 위해,

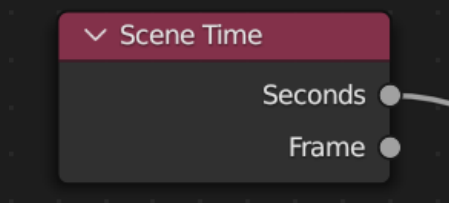
1. 일단 범위를 0에서 1 사이로 제한하고,
2. 나중에 **Map range** 노드로 원하는 범위를 지정하는 식으로 사용할 수 있습니다.



ieometry Nodes.001



Scene Time



재생시 변하는 시간을 출력합니다.

말 그대로 Second는 초를, Frame은 현재 프레임을 출력합니다.

Frame을 사용할 경우 나중에 프레임레이트 변경 시 애니메이션 속도가 변할 수 있음에 유의하세요.