

005강 Mix Node 사용법

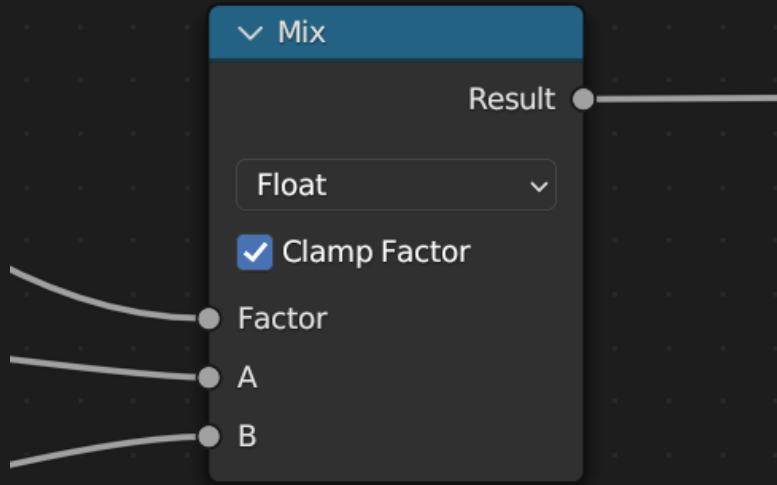
셰이더 노드 단축키와 제스처
Mix 노드의 각 블렌딩 모드 사용법

노드 에디터의 단축키와 제스처

단축키와 제스처	설명
N	Context 메뉴
Shift+A	노드 생성 메뉴
Ctrl+X	연결을 끊지 않고 삭제
Alt+드래그	연결을 끊지 않고 빼내기
m	노드 끄기
Shift+D	노드 복제
Ctrl+Shift+D	연결을 유지한 채로 복제
Ctrl+Shift+클릭	뷰어로 보기
Ctrl+T	Texture 연결
Ctrl+마우스 오른쪽 버튼 드래그	연결 끊기
Ctrl+Alt+마우스 오른쪽 드래그	연결 '끄기'
Shift+마우스 오른쪽 드래그	매듭 만들기
Alt+마우스 오른쪽 드래그	Lazy Connect
Shift+Alt+마우스 오른쪽 드래그	Connect
Ctrl+Shift+마우스 오른쪽 드래그	Lazy Mix

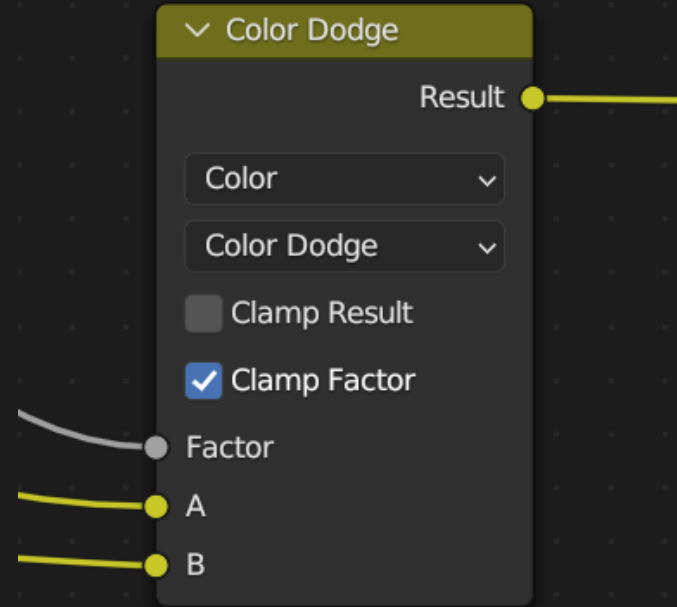
단축키와 제스처	설명
Ctrl+G	그룹 만들기
Ctrl+J	프레임 만들기
Alt+P	노드 프레임에서 내보내기
F2	이름 지정
단축키는 아니지만 유용한 것들	
Ctrl+C, Ctrl+V	값의 복사/붙여넣기는 값을 드래그하지 않고, 마우스를 올려놓는 것만으로 가능합니다.
수치 입력에 +, -, *, /	수치 입력에서 계산 가능.
수치 입력에 pi, e, tau	파이, 자연상수 입력 가능.
슬라이더를 넘어서 입력	직접 입력하면 슬라이더를 넘어서 값을 입력할 수 있습니다.
상단메뉴 View - Auto Offset	자동으로 거리를 넓혀주는 기능 On/Off
상단 메뉴 자석버튼	격자에 맞춰 이동

Mix 노드 Linear Interpolation, 혹은 Layer Blending Mode



A 와 B 사이의 가중평균, 혹은 Linear Interpolation. (Lerp)

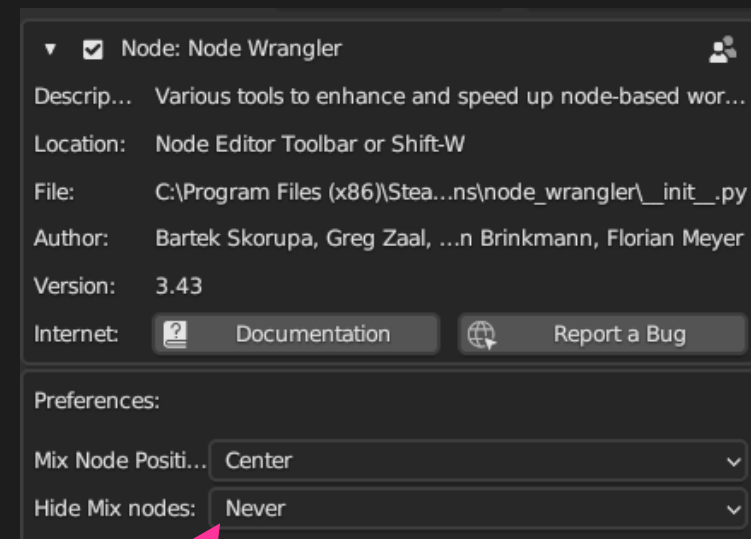
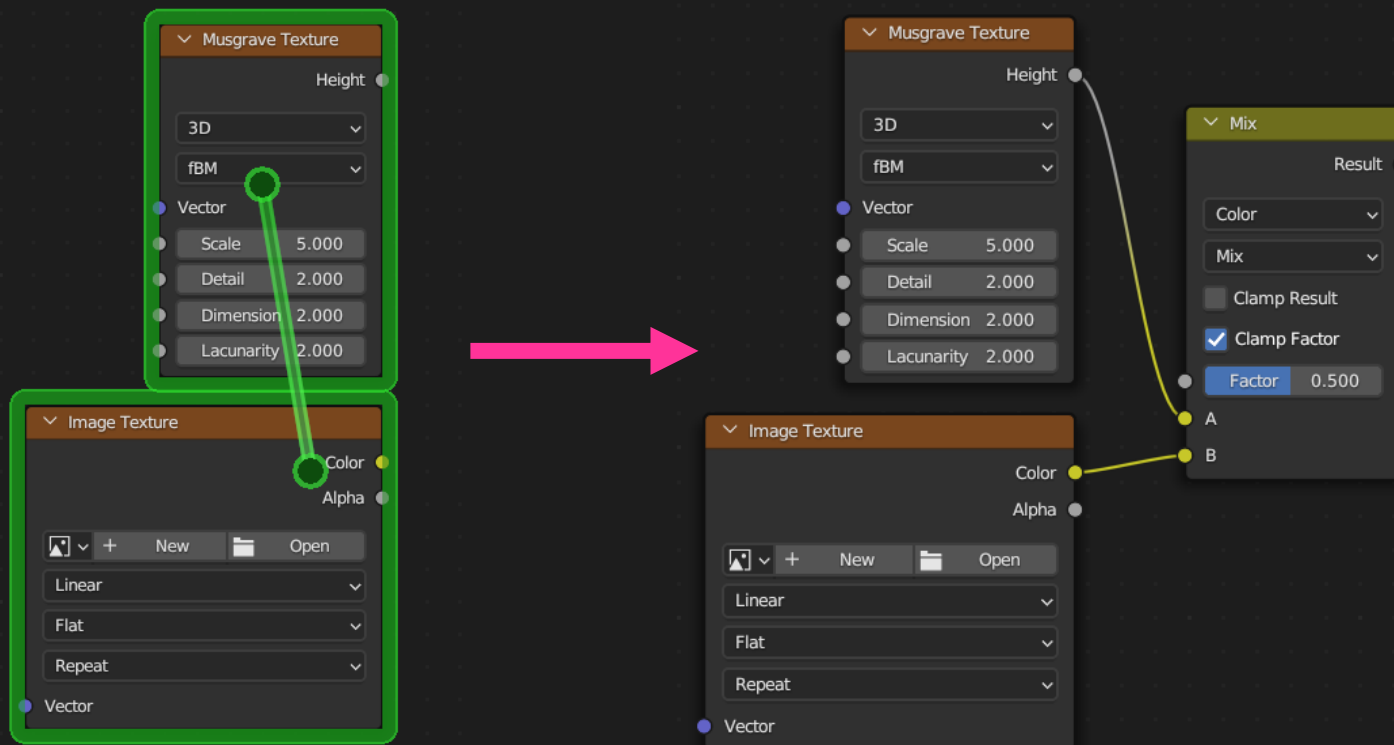
$$(1 - Fac)A + Fac \cdot B$$



Color 모드외의 경우 블렌딩 모드도 지원.

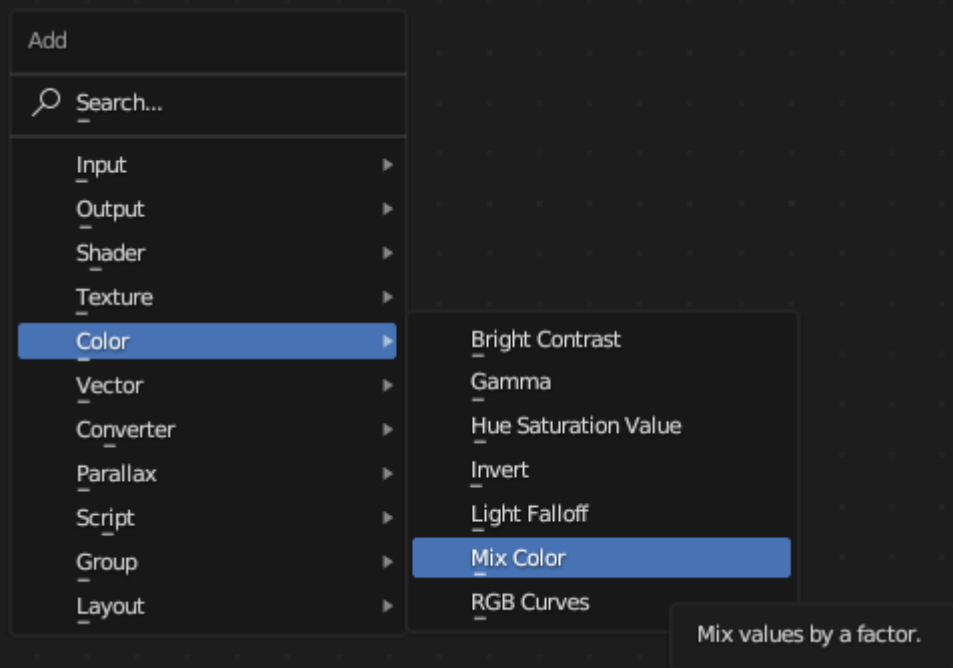
Mix 노드 빠른 접근

Lazy Mix : Ctrl+Shift+마우스 **오른쪽** 버튼 드래그

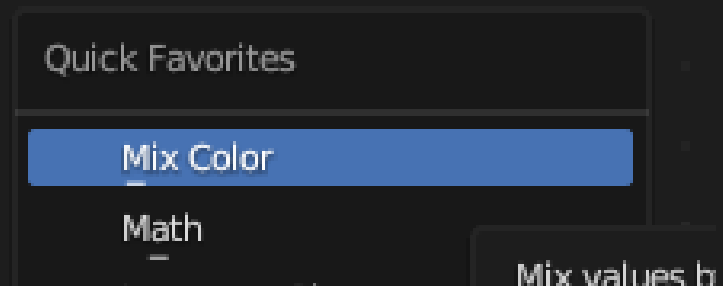


Mix 노드 빠른 접근

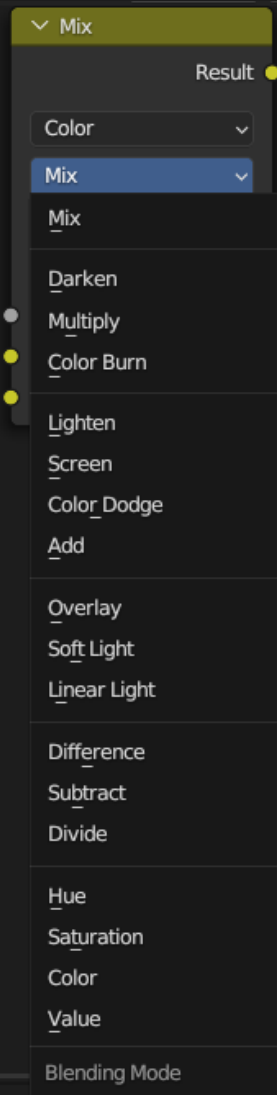
Mix Color는 Mix노드를 Color모드 상태로 생성합니다.



.....어느 방법도 불편하다면 Quick Favorites에 넣습니다.

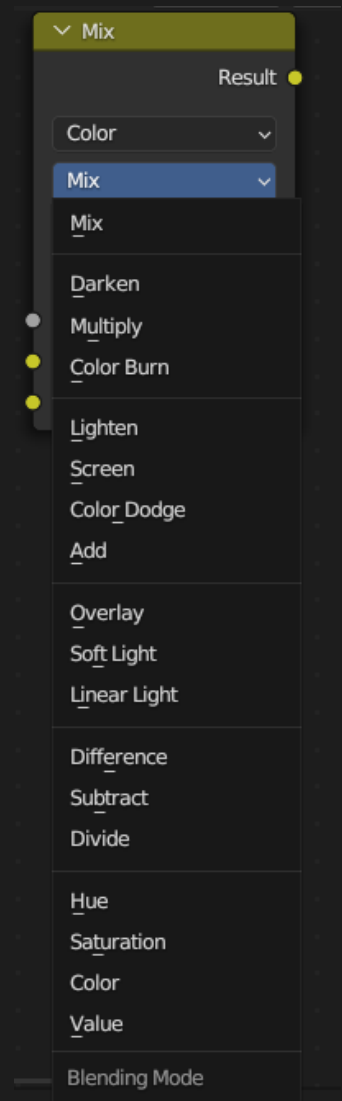


Mix 노드



	Blending Mode	식	설명
어둡게	Darken	$\min(A,B)$	둘 중 어두운 색을 출력합니다.
	Multiply	$A \times B$	A위에 B의 톤을 올린 것처럼 어두워집니다.
	Color Burn	$1-(1-A)/B$	B를 이용하여 A를 어둡게 태웁니다. 명도는 낮아지고 채도는 높아집니다.
밝게	Lighten	$\max(A,B)$	둘중 밝은 색을 출력합니다.
	Screen	$1-(1-B)(1-A)$	Multiply 와 반대로, A위에 B를 스크린으로 쓴 것처럼 밝아집니다.
	Color Dodge	$A/(1-B)$	B를 이용하여 A를 밝게 비춥니다. 명도는 높아지고 채도는 낮아집니다.
	Add	$A+B$	A와 B의 단순 합. 결과적으로 밝아집니다.
대조	Overlay	$(A \geq 0.5 \text{ 일 때}) 1-2(1-A)(1-B)$ $(A < 0.5 \text{ 일 때}) 2AB$	A가 밝을 때는 Screen, 어두울때는 Multiply와 비슷하게 작동합니다.
	Soft Light	$(1-2B)A^2+2BA$	Overlay보다 부드럽게 섞어줍니다.
	Linear Light	$A+2B-1$	A에 B의 범위를 확장시켜(=2B-1) 더합니다. Overlay보다 강하게 섞어줍니다.

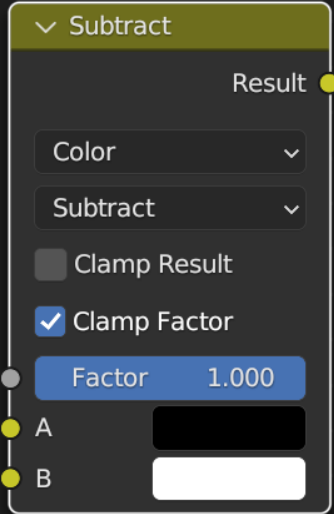
Mix 노드



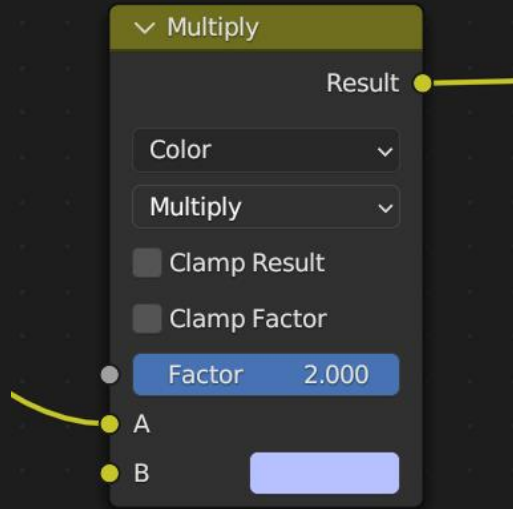
	Blending Mode	식	설명
반전	Difference	$ A-B $	A와 B의 차이 (양수)
	Subtract	$A-B$	A와 B의 차이.
	Exclusion	$A+B-2AB$	A를 B만큼 반전
	Divide	A/B	A에서 B를 나눕니다. Multiply와 '수학적으로' 반대로 작동합니다. Multiply가 이미지에 톤을 입혔다면, Divide는 이미지의 톤을 제거합니다.
색채	Hue	$HSV(H(B), S(A), V(A))$	A의 이미지에 B의 색상을 사용합니다.
	Saturation	$HSV(H(A), S(B), V(A))$	A의 이미지에 B의 채도를 사용합니다.
	Color	$HSV(H(B), S(B), V(A))$	A의 이미지에 B의 색상과 채도를 사용합니다.
	Value	$HSV(H(A), S(A), V(B))$	A의 이미지에 B의 명도를 사용합니다.

이것은 일러스트 프로그램이 아닙니다

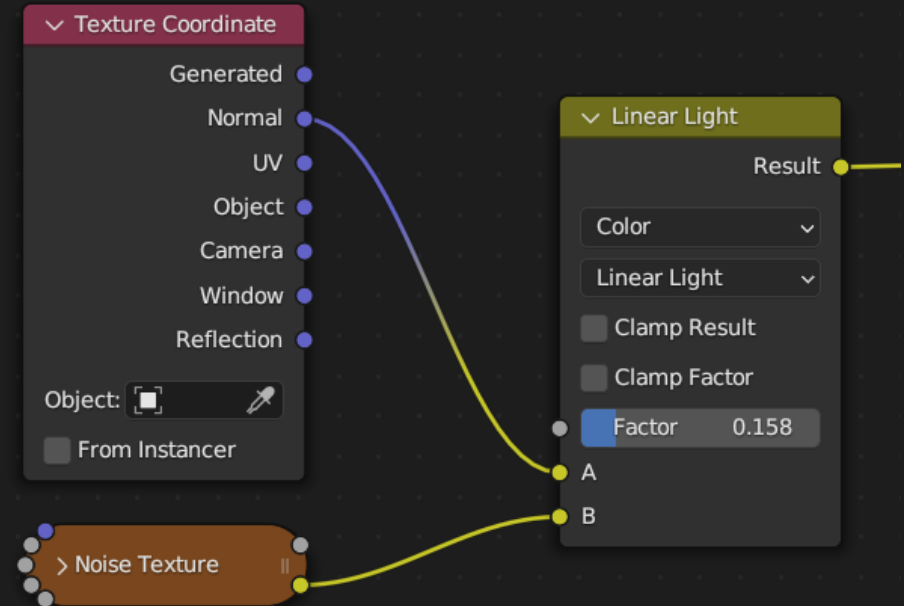
더 자유롭습니다.



컬러값이 음수로도 떨어집니다



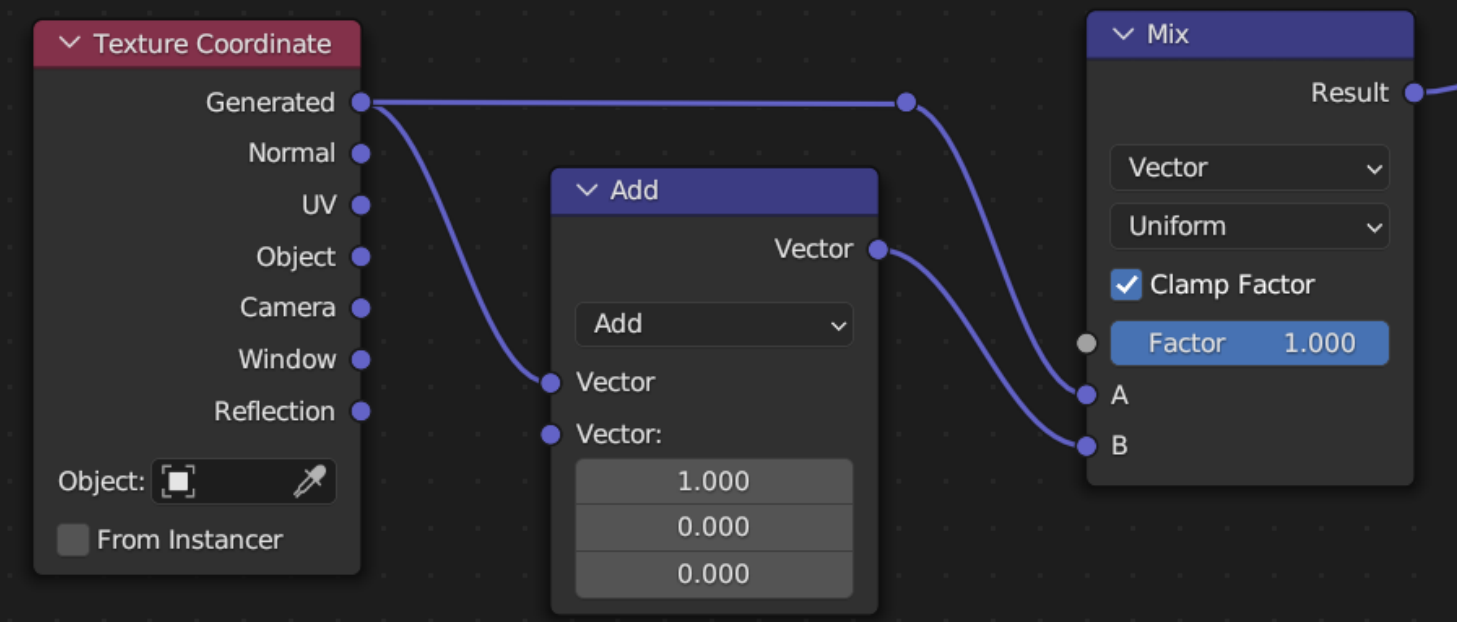
Factor를 조절해서
'두 배로' 곱할 수 있습니다



벡터의 'Linear Light' 도 계산할 수 있습니다

※범위를 초과하는 결과를 원치 않으면 Clamp를 활용합니다.

이것은 일러스트 프로그램이 아닙니다



결과를 꼭 이미지로 상상할 필요는 없습니다.