

021-022강 Advanced Procedural Texture – Ornament



Nodevember

매년 11월 Procedural Shading / Modeling 기술을 한계까지 사용하여 주어진 주제를 완성하는 이벤트가 열립니다.

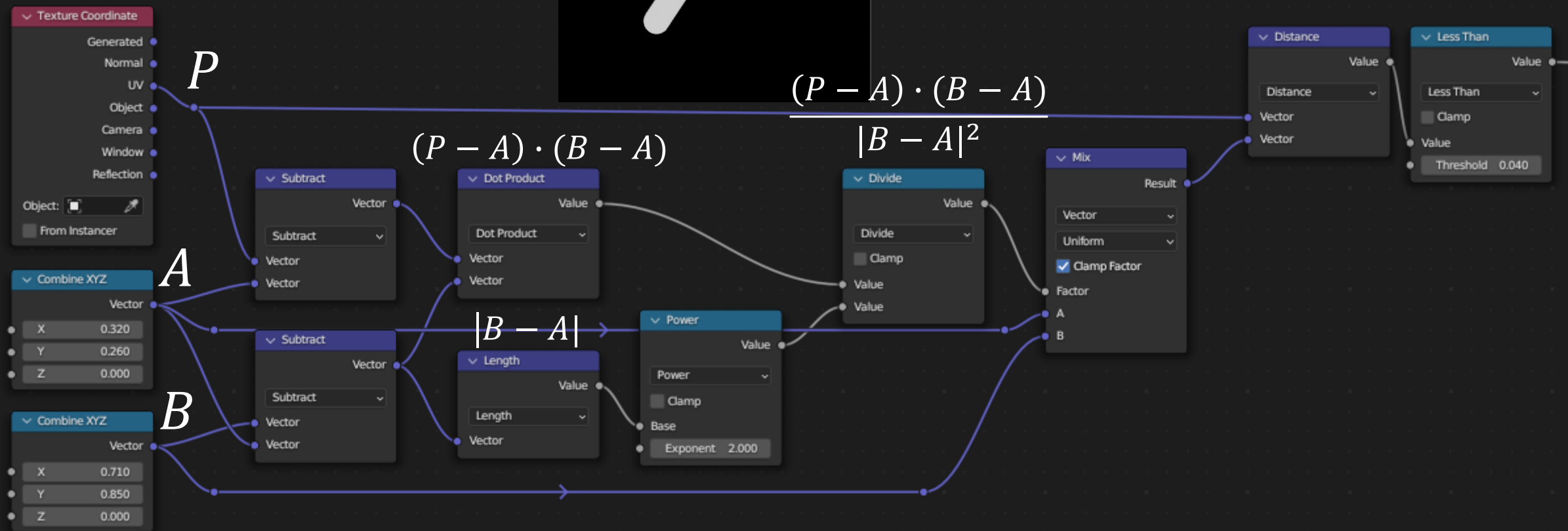
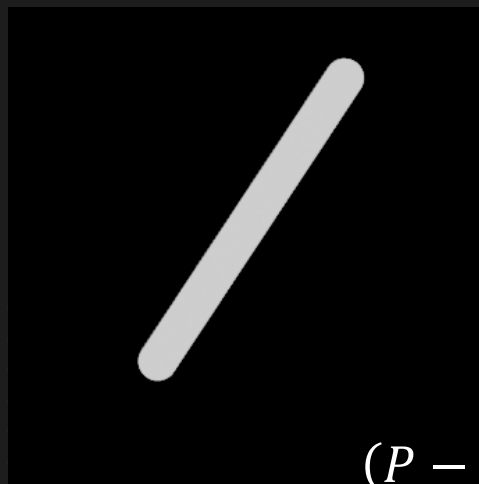
규칙 :

1. 이미지 텍스처 사용 불가능.
2. 외부 데이터 불러오기 불가능.

Ornament



'선분'을 그리는 방법?



준비

타협점 찾기

1. 직접 형태를 만들지 않습니다.
2. 하나의 형태에만 집중합니다.
3. 대체할 수 있는 비슷한 모양을 찾습니다.



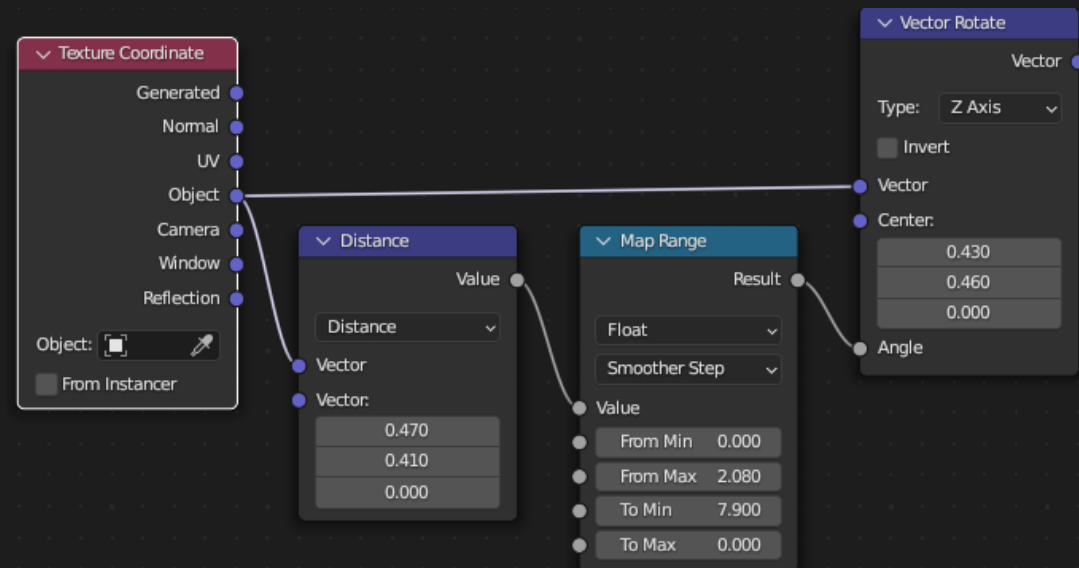
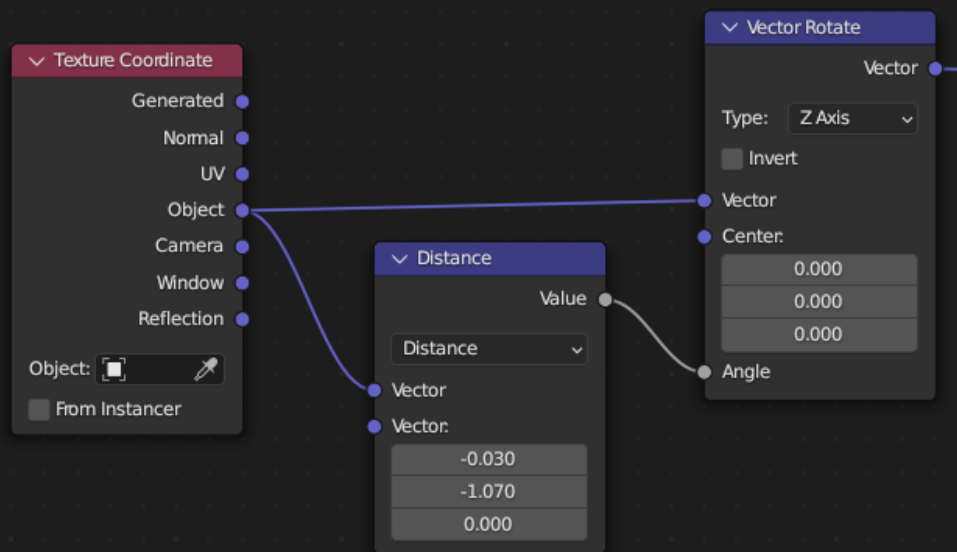
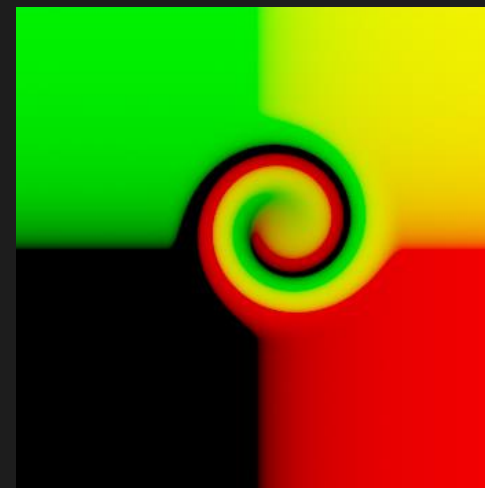
우선 이 소용돌이 형태에 집중합니다.



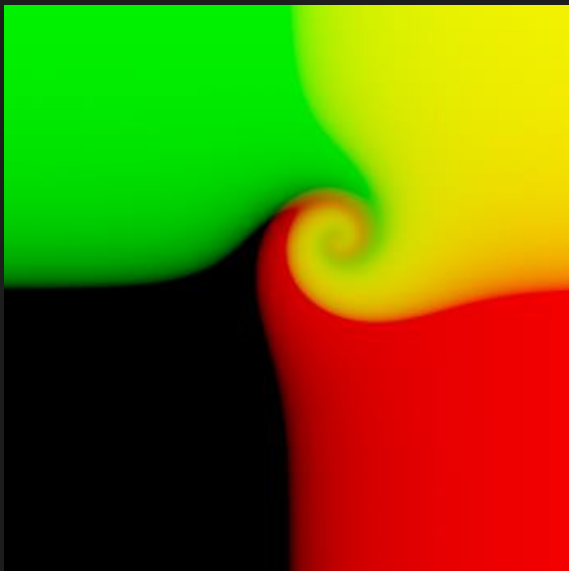
한 쪽만 만들어봅시다.

Spiral

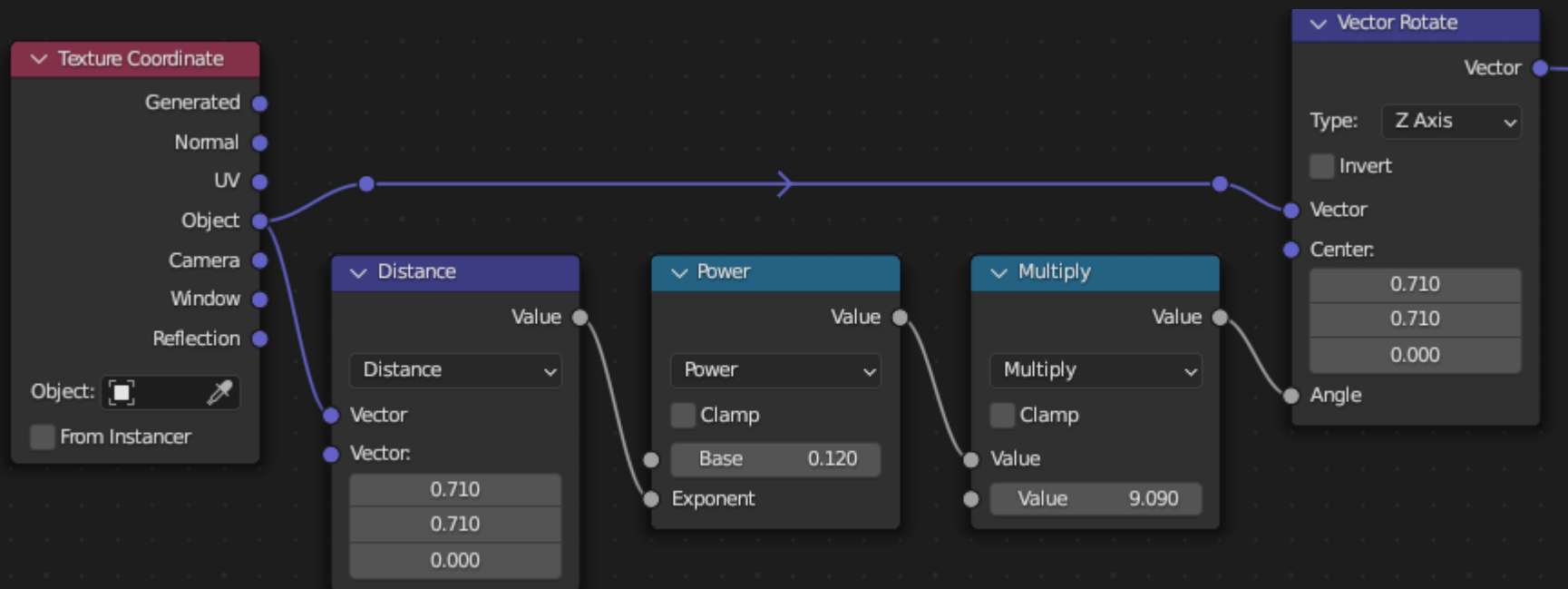
좌표 자체를 회전시킵니다



Spiral

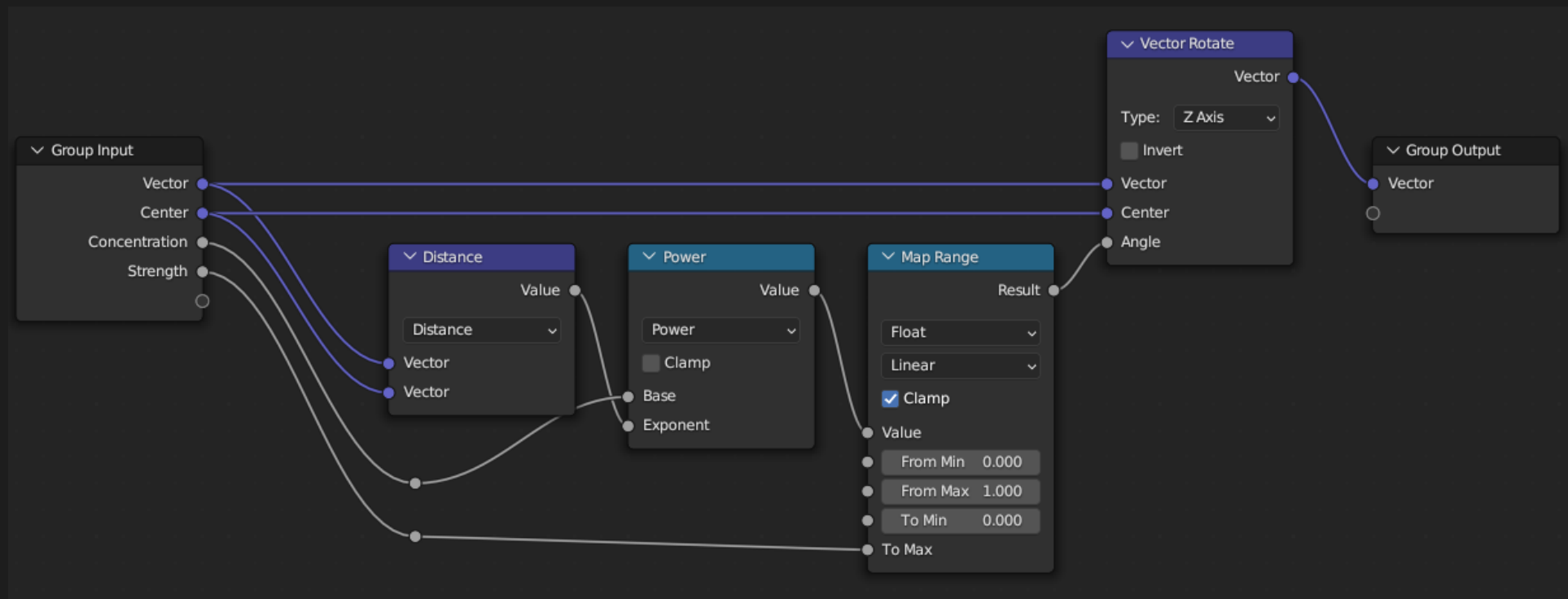
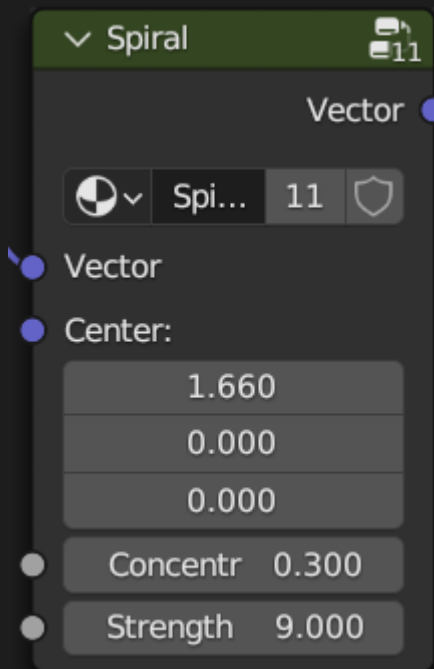


Power 노드(exponent 연결)를 이용하면 영향력을 부드럽게 제한시킬 수 있습니다.



Spiral Nodegroup

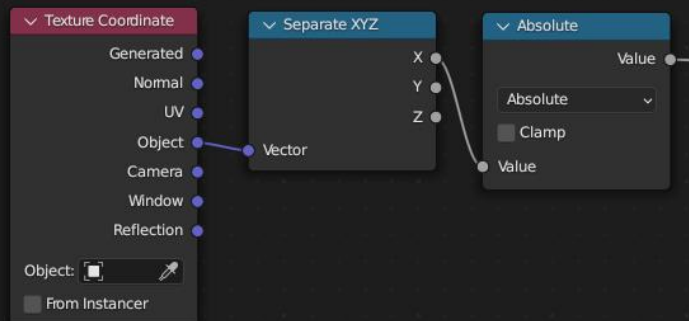
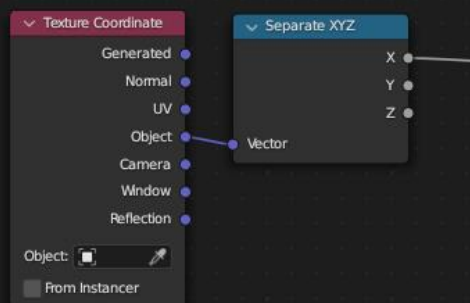
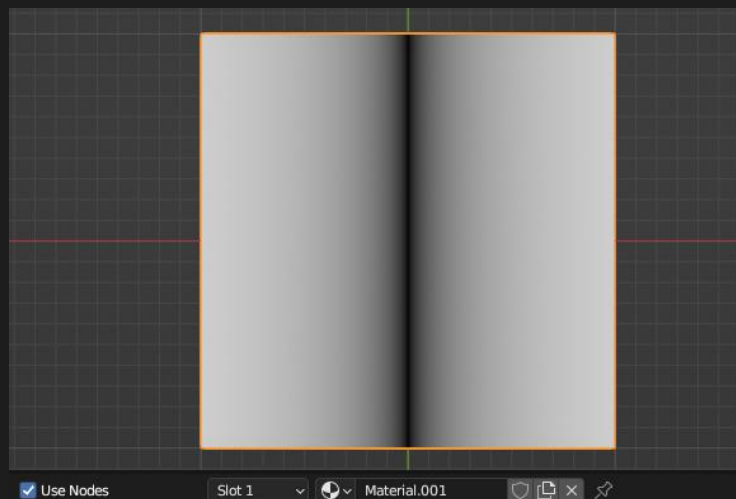
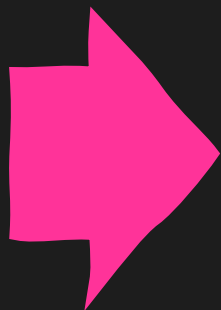
좌표를 소용돌이치게 만드는 부분만 따로 노드그룹으로 묶어 관리해 봅시다.
연속으로 연결하면 여러 개의 무늬도 만들 수 있습니다.



Mirror

거울대칭

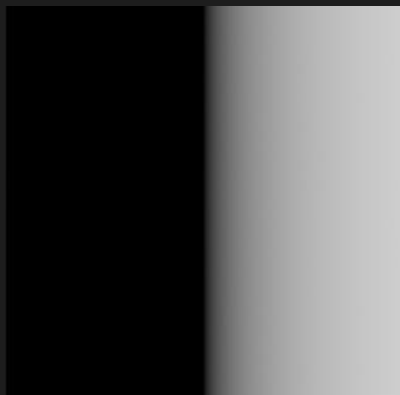
이미지를 좌우대칭 시킬 수는 없으므로, 좌표를 이용해야 합니다.
즉, 왼쪽 좌표와 오른쪽 좌표를 좌우대칭으로 만들어야 합니다.



Mirror

부드러운 거울대칭

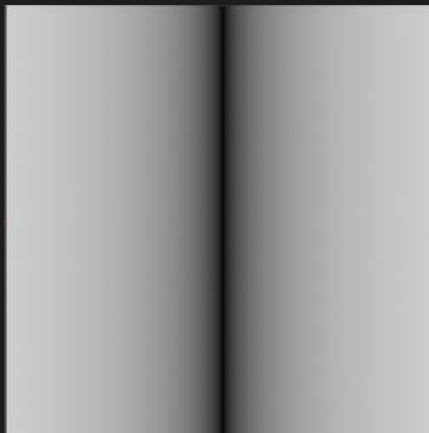
경계를 부드럽게 만들고 싶지만 부드러운 absolute는 없습니다..
Smooth를 조절할 수 있는 연산은 minimum, Maximum 뿐입니다. 둘중 하나를 이용해야 합니다.



원본 x좌표



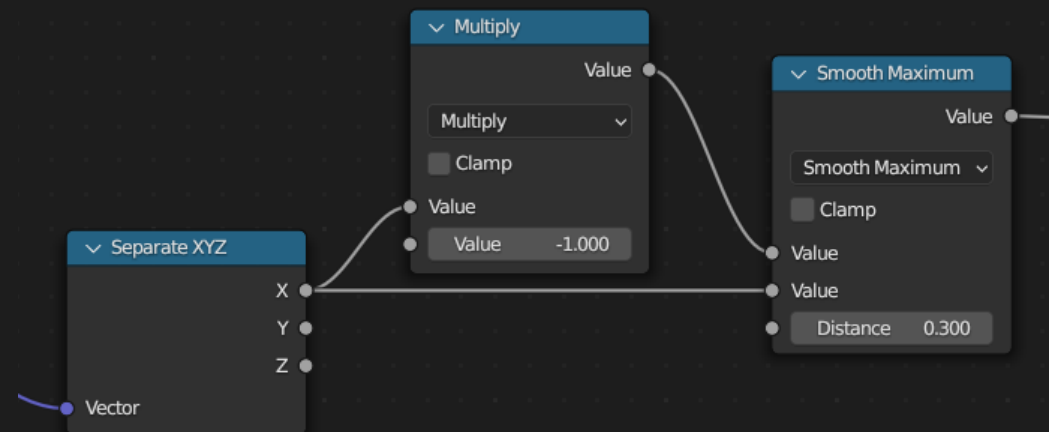
Multiply -1



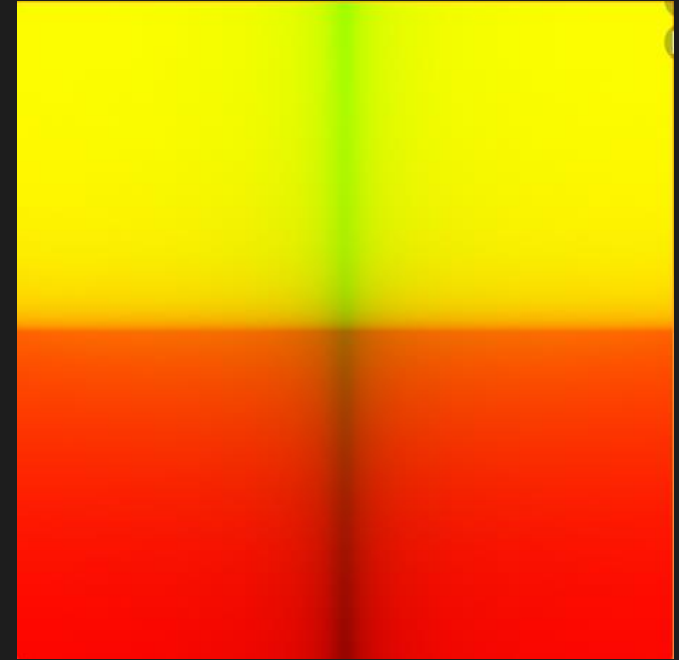
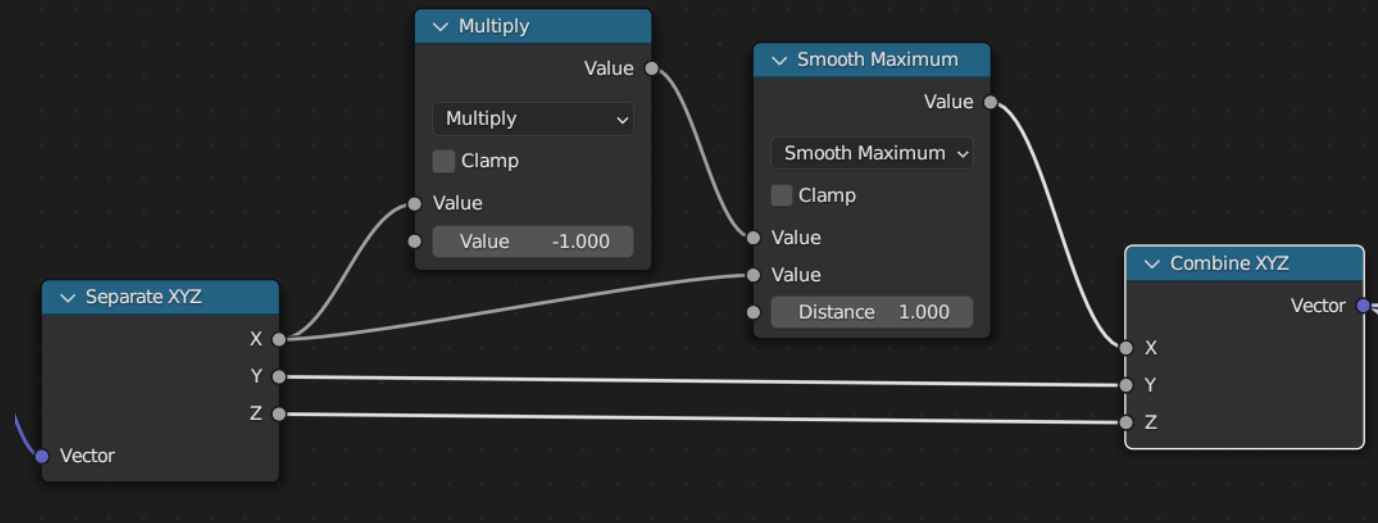
Maximum



Smooth Maximum



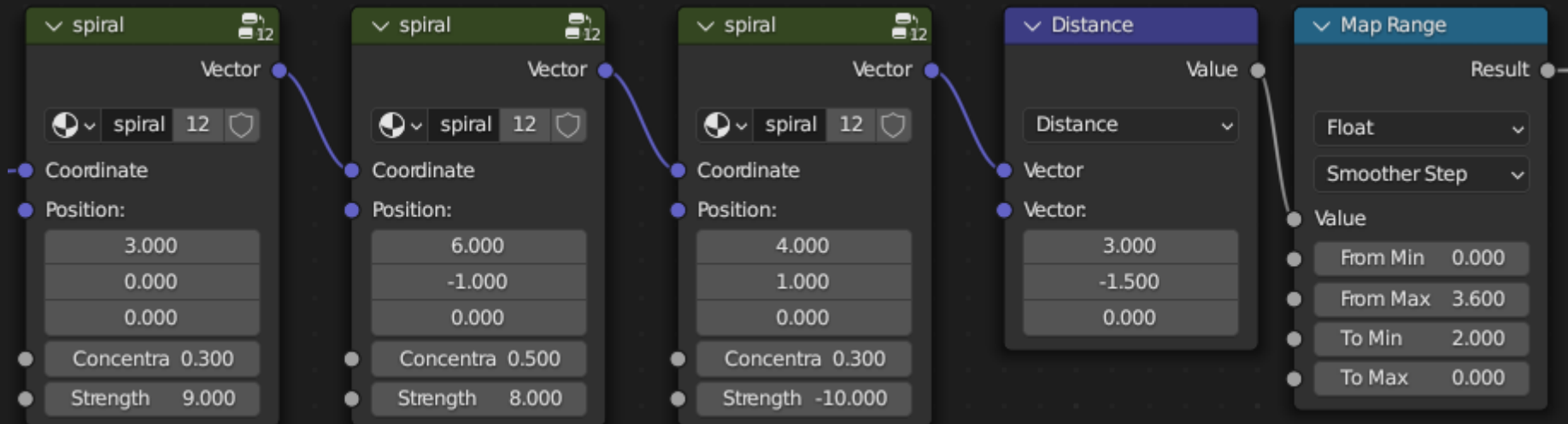
Mirror



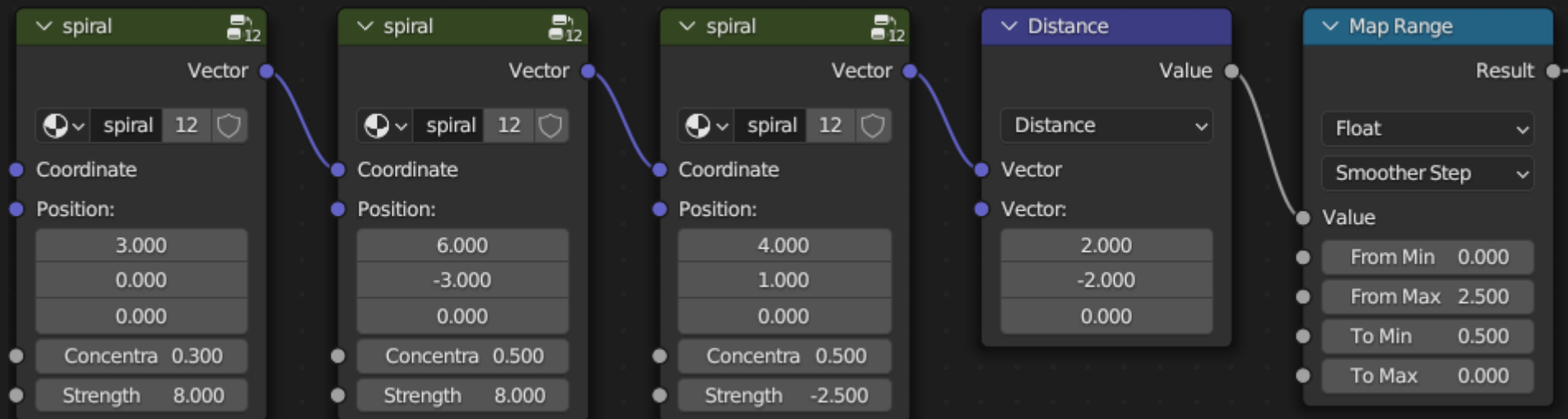
예시

-10

+10



예시



예시

