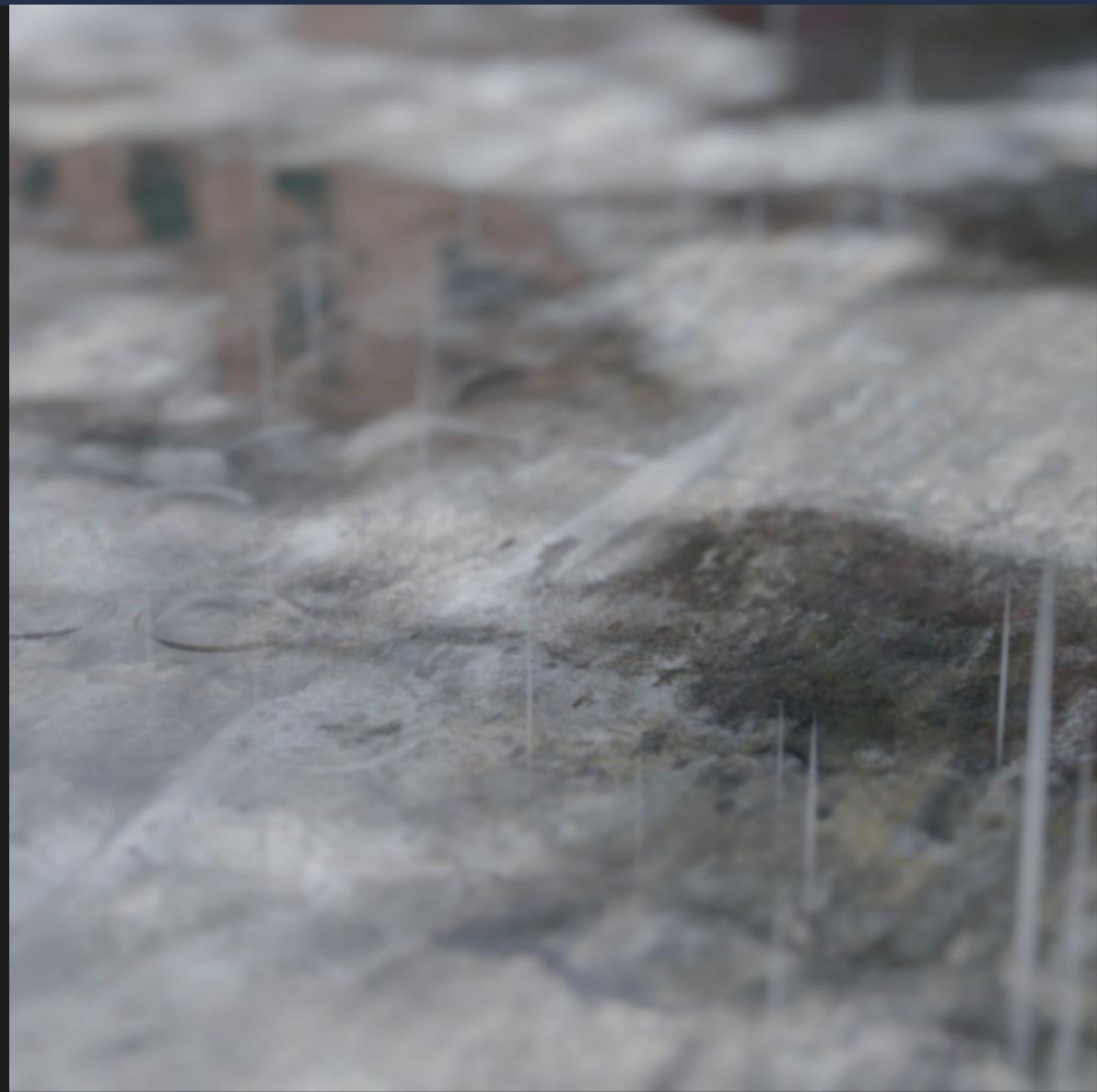


## 025강 Procedural Texture – 셰이더 노드 애니메이션

좌표 이동을 이용한 애니메이션

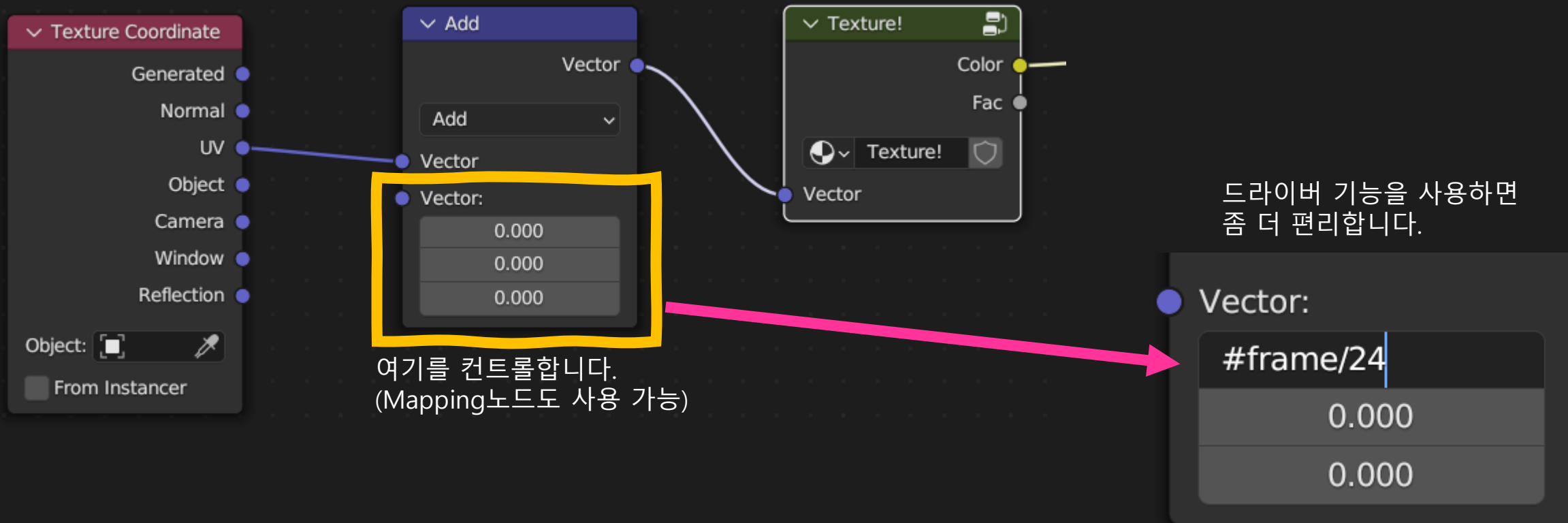
- 불
- 잔잔한 물
- 파도
- 고여있는 물
- 비와 빗방울



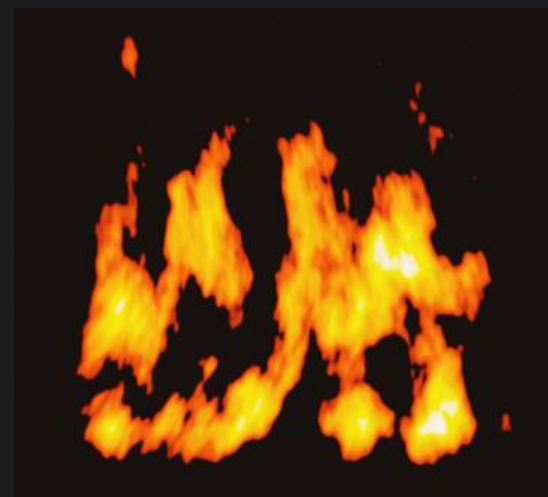
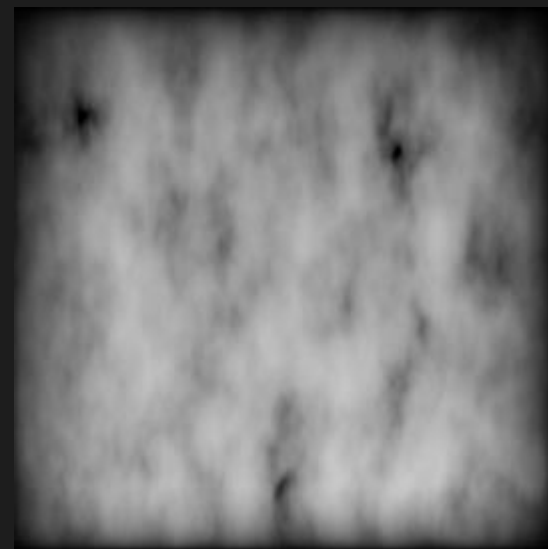
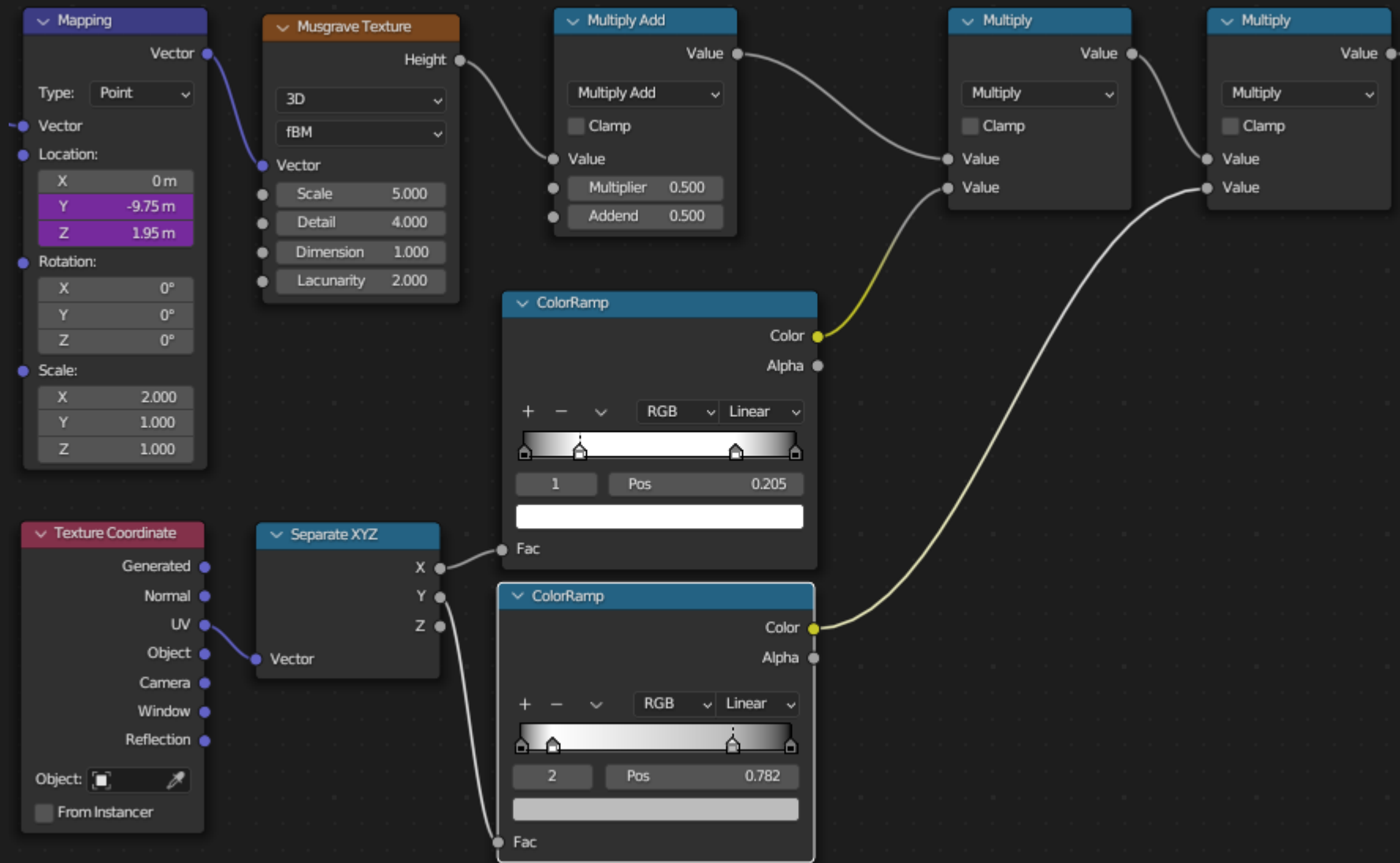
# Procedural Texture Animation

## 좌표의 이동을 통한 애니메이션

좌표를 프레임에 따라 이동시키면 애니메이션을 만들 수 있습니다.



간단한 노이즈로도 그럴듯한 효과를 만들 수 있습니다.

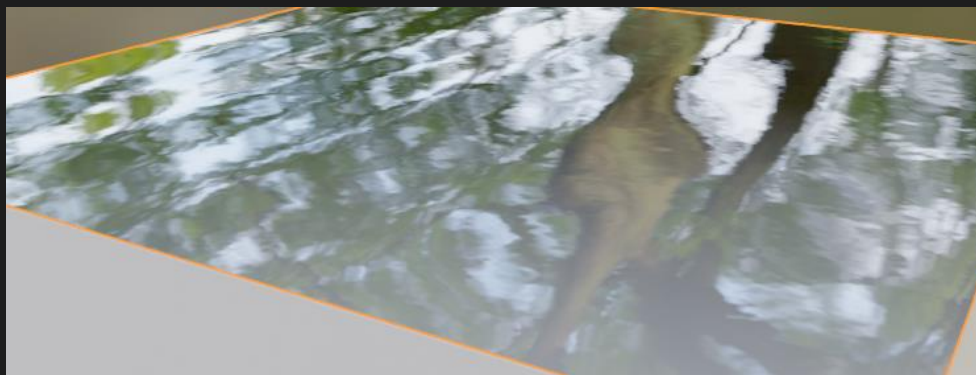


Colorramp 사용

# 잔잔한 물

Wave Texture를 사용하면 편리합니다.

물의 흐름이 전혀 없으면 부자연스럽습니다. 천천히라도 어느 한쪽으로 흐르는 방향을 지정해주는 편이 좋습니다.

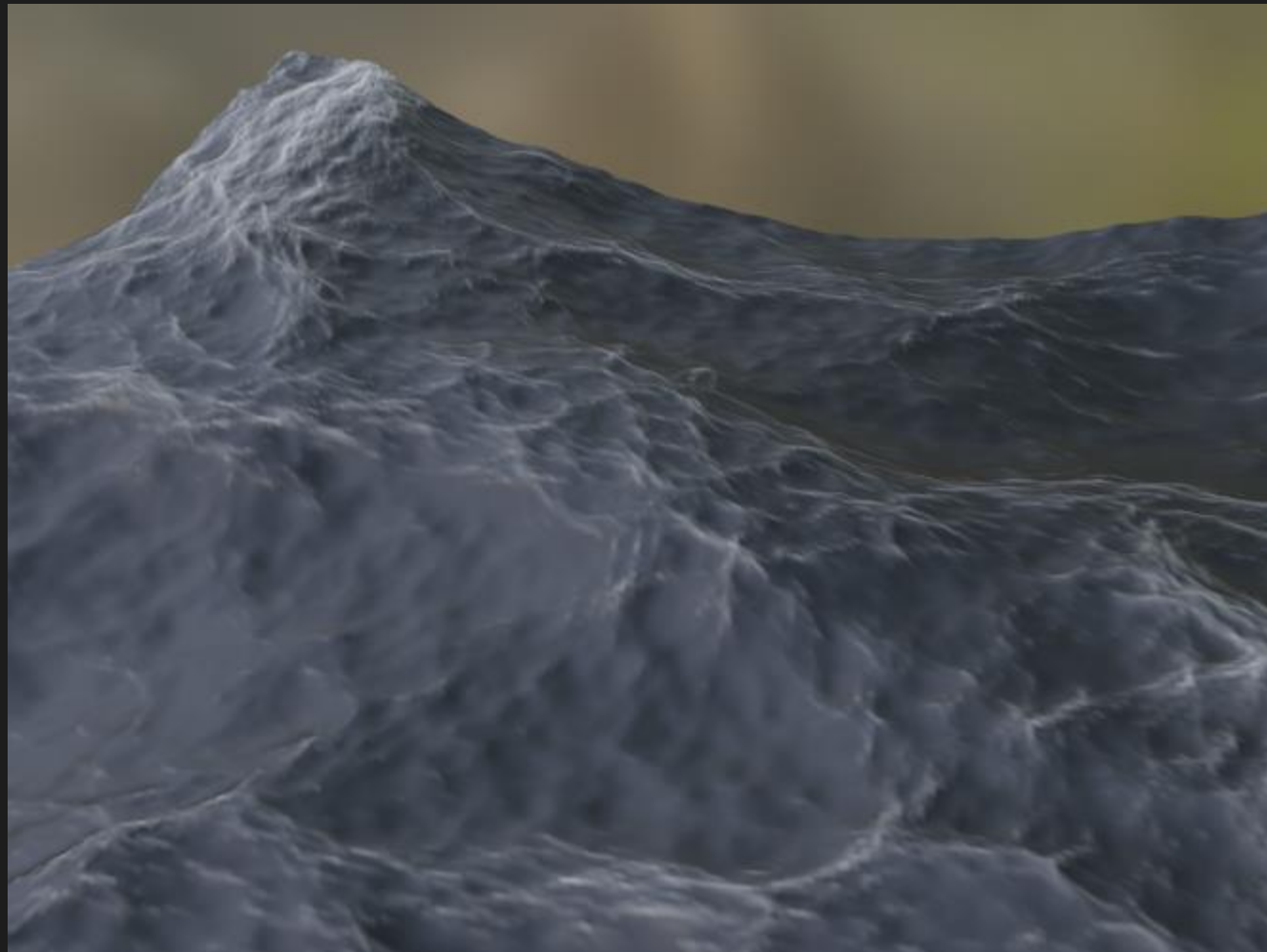


Transmission도 잘 작동합니다만, 물 아래쪽이 없다면 Metallic을 이용합니다.

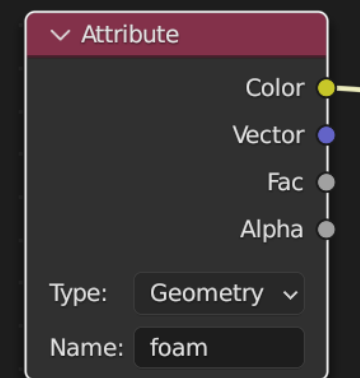
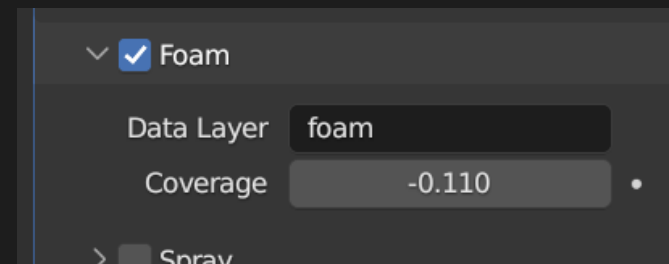
# 파도

## Ocean modifier를 사용합니다.

Ocean modifier는 파도치는 물결을 만들어냅니다.



Foam을 사용하면 거품 영역을 셰이더에서 불러올 수 있습니다.



Foam은 로우폴리에서 계단현상이 발생하지만, 폴리곤 수를 늘리지 말고 foam 출력에 노이즈를 섞어 사용하는 쪽이 최적화에 도움이 됩니다.

# 고여있는 물

## 믹스 노드의 응용

