

062강 Curves(2)

Curves를 통하여 지오메트리 노드로 헤어를 생성하기

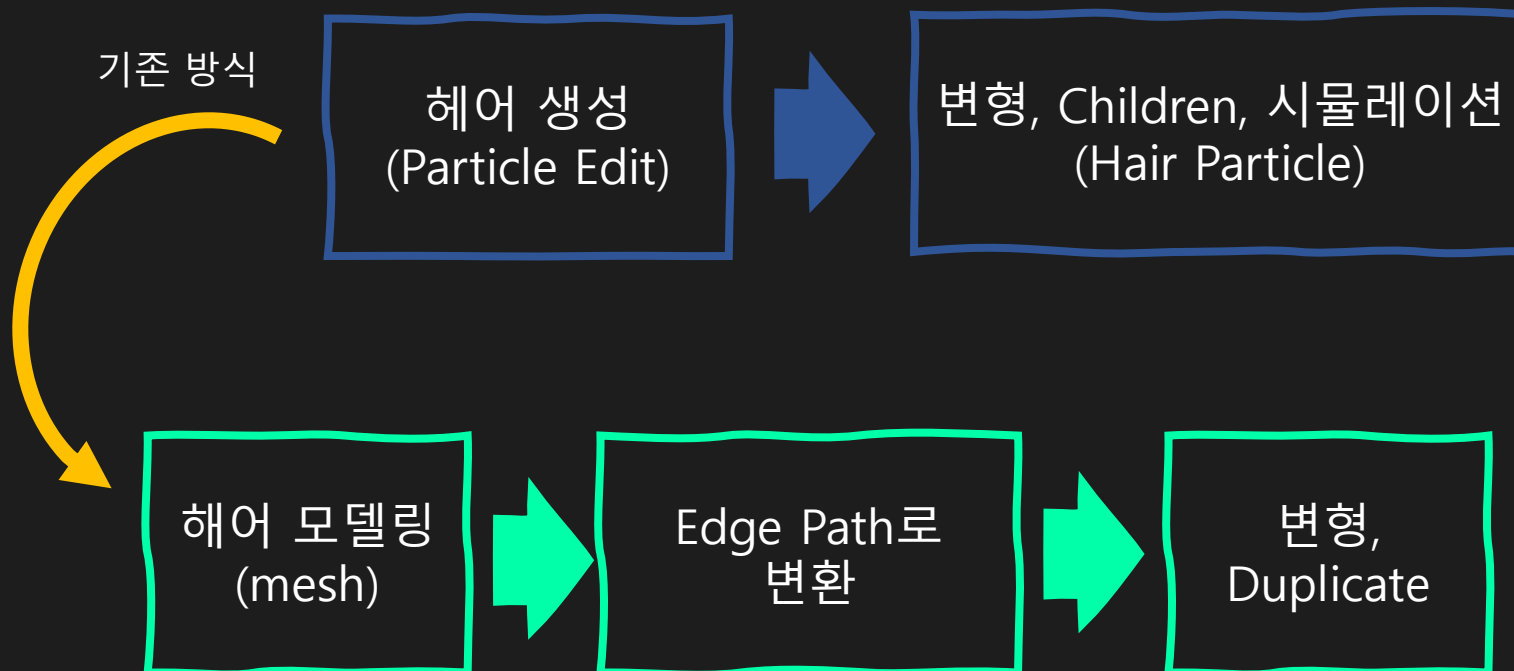


Curves를 위한 지오메트리 노드

전통적인 방식의 헤어 생성법은 Sculpt (구 Particle Edit) 입니다.

하지만 지오메트리 노드를 이용하여 새로운 제작단계를 고안할 수 있습니다.

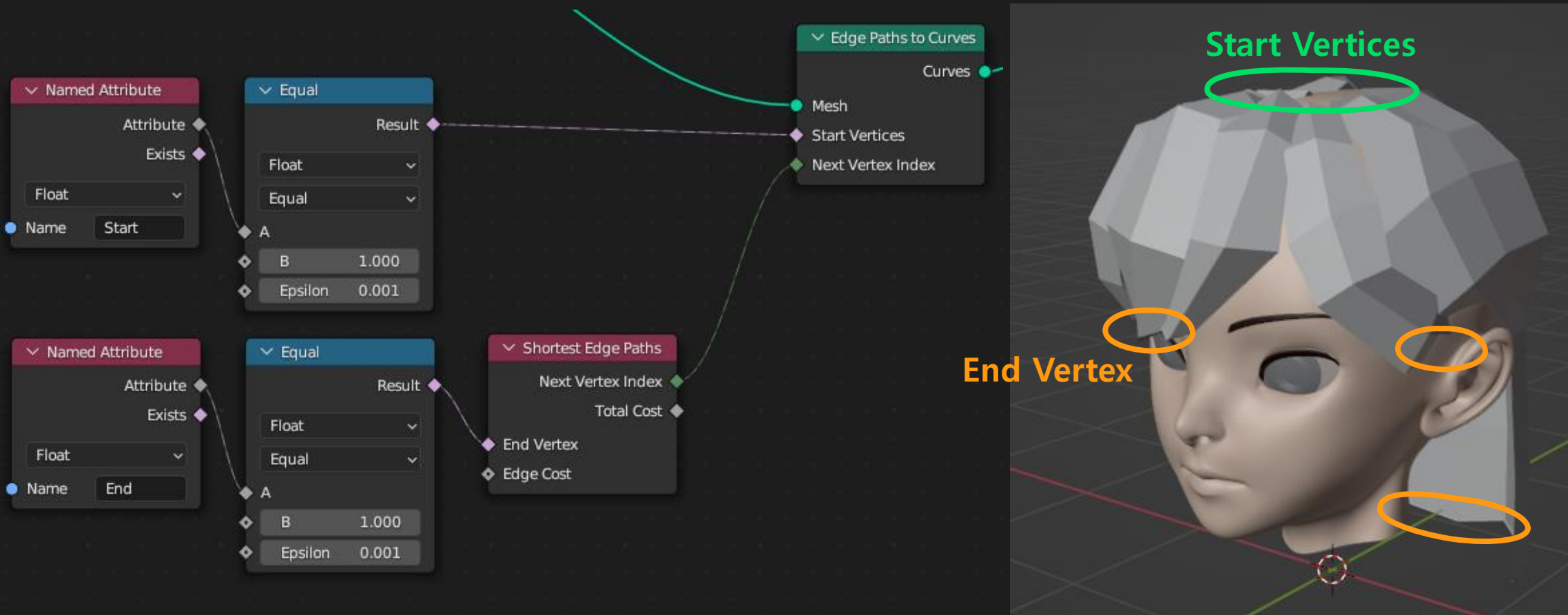
여기서는 Sculpt를 우회하는 방법을 소개합니다.



메쉬를 통한 커브 생성

Edge Paths to Curves를 이용하여 한쪽 방향 엣지만 선택해 커브를 생성할 수 있습니다.

Start Vertices와 End Vertex를 **Vertex Group**으로 지정하여 불러옵니다.



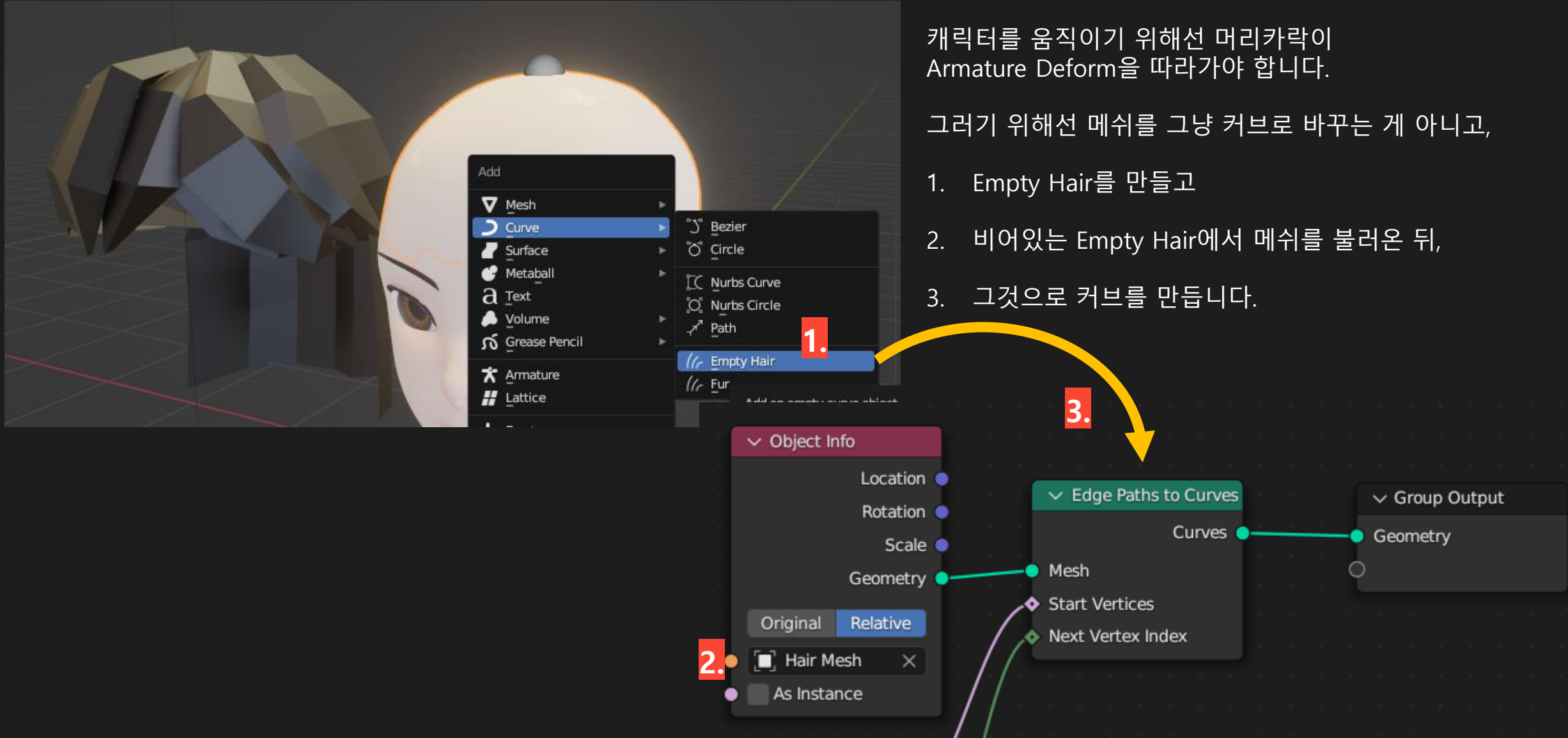
Armature Deform을 따라가려면 (1)

고정된 모델을 만들땐 상관없지만,

캐릭터를 움직이기 위해선 머리카락이
Armature Deform을 따라가야 합니다.

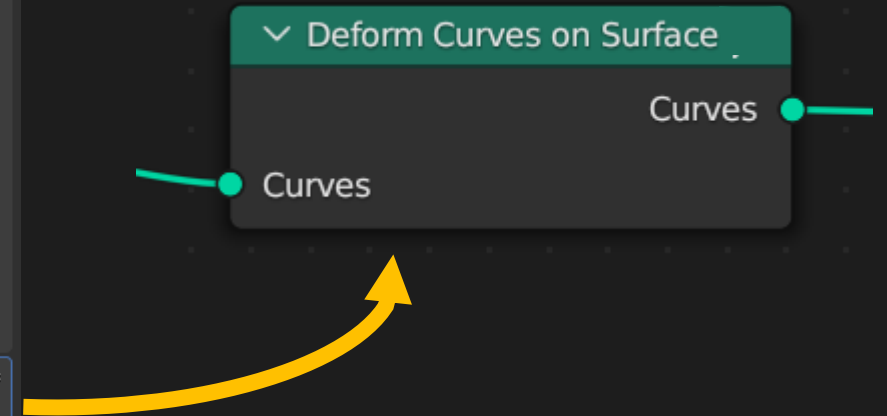
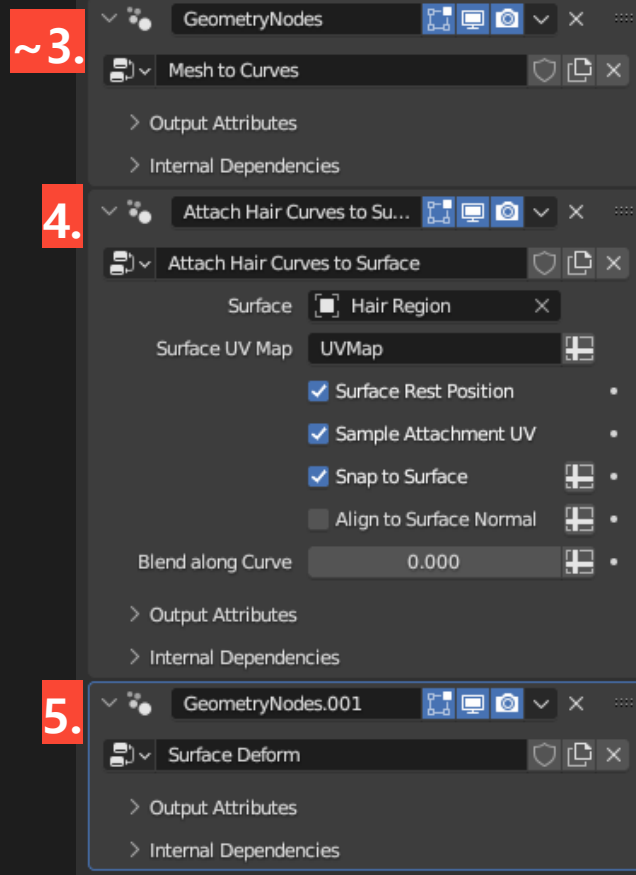
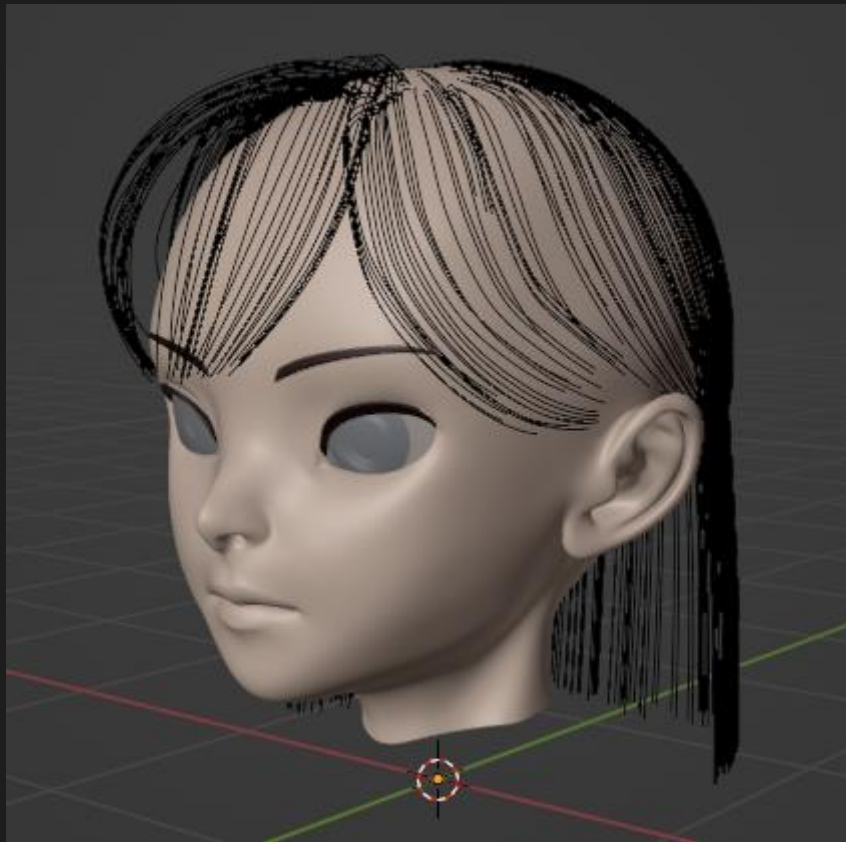
그러기 위해선 메쉬를 그냥 커브로 바꾸는 게 아니고,

1. Empty Hair를 만들고
2. 비어있는 Empty Hair에서 메쉬를 불러온 뒤,
3. 그것으로 커브를 만듭니다.



Armature Deform을 따라가려면 (2)

4. **Attach Hair Curves to Surface**를 사용해서 `surface_uv_coordinate`를 만듭니다.
5. 이후, **Deform Curves on Surface** 노드를 사용하면 Armature deform을 따라갈 수 있습니다.



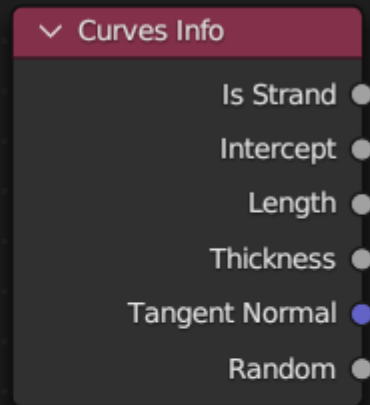
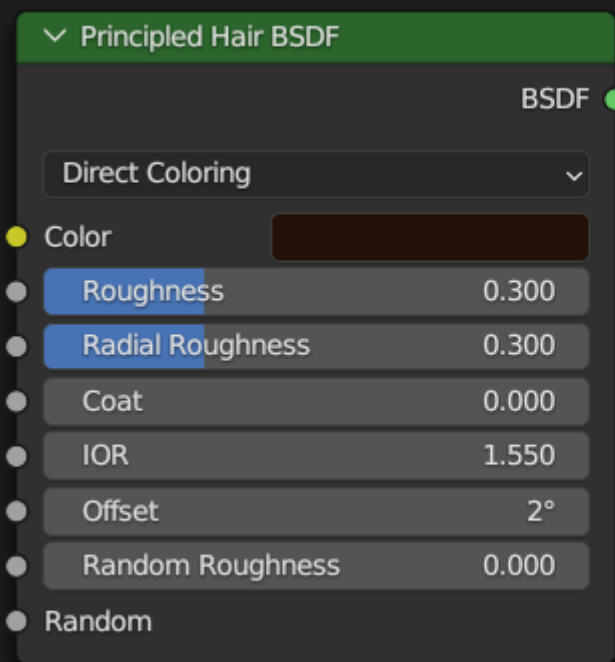
다듬기

Duplicate Hair Curves 등, 제공된 노드그룹을 이용하여 커브를 변형시킵니다.



Shaders

Curves는 실제 머리카락만큼 가늘지 않으면 어색하게 보이기 쉽습니다.
하지만 실제로 사람의 머리카락 개수만큼 커브를 심을 수는 없으므로
두껍고 적은 양으로도 자연스럽게 보이게 해주는 셰이더 노드가 존재합니다.



Principled Hair BSDF (Cycles Only)

머리카락을 표현하기 위해 특화된 셰이더입니다.
사이클에서만 작동합니다.

Curves Info (구 Hair Info)

헤어 지오메트리의 정보를 불러옵니다.

Tangent Normal은 지오메트리의 노멀이 아니라 커브의 노멀을 불러옵니다.
이것을 노멀 대신 사용하면, 한올 한올의 굴곡은 무시하므로,
Principled Hair를 쓸 수 없는 EEVEE에서 자연스러운 머리 재질을 만드는데
큰 도움이 됩니다.