

## 012강 비디오 텍스처

비디오(혹은 Image Sequence)  
를 이용한 불과 연기 효과



# 비디오 텍스트

<https://pixabay.com/videos>

<https://www.pexels.com>

<https://pixabay.com/videos/fire-flame-heat-burn-power-warm-6766/>

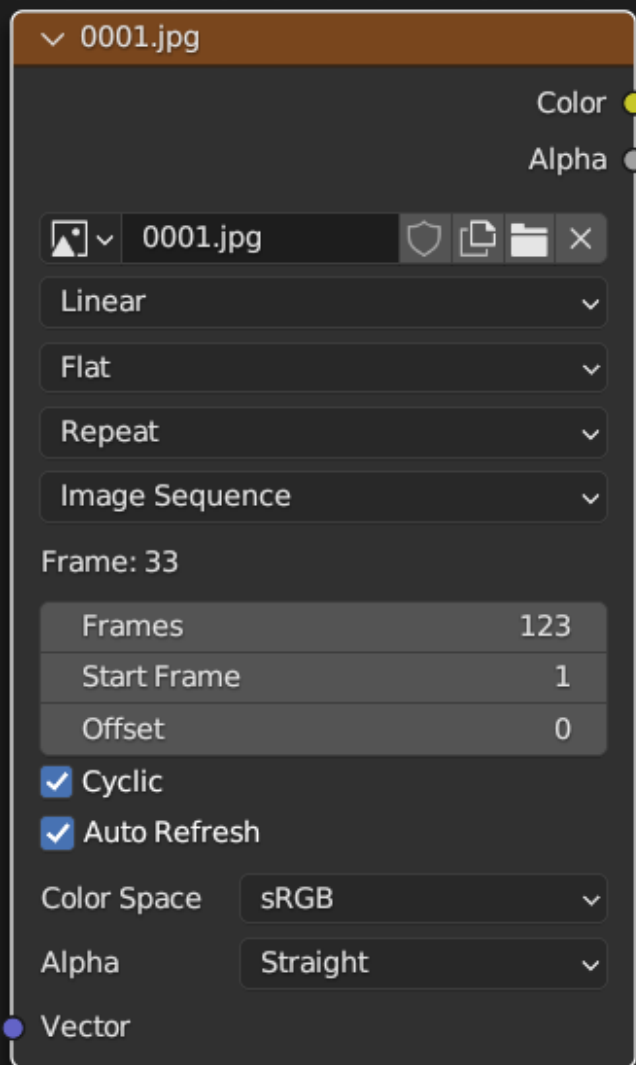
<https://www.pexels.com/ko-kr/video/8943207/>

<https://www.pexels.com/ko-kr/video/8943205/>

페이지가 열리지 않는 경우 다른 비디오를 검색해서 다운로드 받으시거나,  
구하실 수 없다면 강의자료에 첨부된 동영상을 사용해주세요.

# 비디오 텍스처

## Movie 혹은 Image Sequence



Frames : 비디오의 전체 프레임수를 입력합니다.

Start Frame : 비디오가 현재 씬의 몇번째 프레임부터 재생될지 선택합니다.

Offset : 비디오가 어느 프레임부터 시작할지에 대한 오프셋을 입력합니다.

EX) 총 13 프레임인 비디오 파일을,

Frames 13

Start Frame 10

Offset 5으로 입력 :

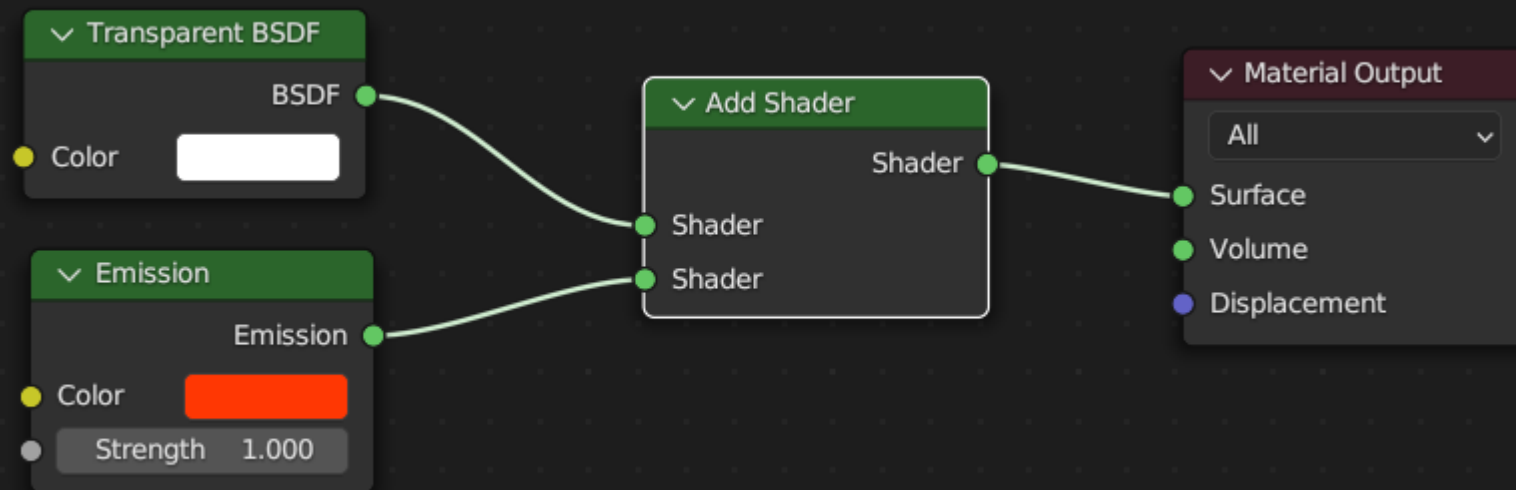
Scene	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Video										6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18					
										▲ 여기부터 비디오의 13프레임을 읽음-----																	

Cyclic : 비디오를 전체 프레임에 걸쳐 반복합니다.

Auto Refresh : 비디오의 재생을 뷰포트에서 확인합니다.

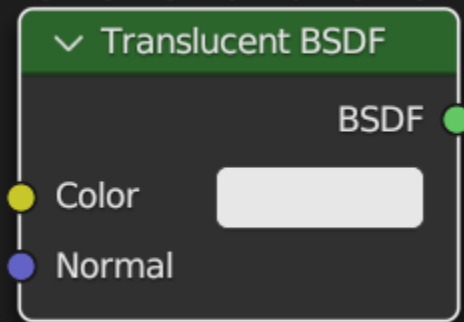
# Add Shader

투명과 Emission을 섞으면, 뒷 배경은 그대로 비치면서, (Transparent) 밝게 빛나는 효과가 그 위에 추가됩니다. (Emission)



# Translucent

오브젝트 뒤쪽의 밝기를 투영합니다



Subsurface Scattering과 비슷하게, 투과하는 재질이 만들어집니다.  
(원리상으론 Subsurface보다는 매우 거친 유리나 더 비슷합니다.)

연산이 더 가볍고, 한쪽면만 있어도 작동합니다.

오직 뒤쪽에서 온 빛만을 반영하므로, 앞쪽 빛에 영향을 받지 않습니다.  
따라서 일반적인 재질 (principled나, diffuse)과 섞어서 사용합니다.