

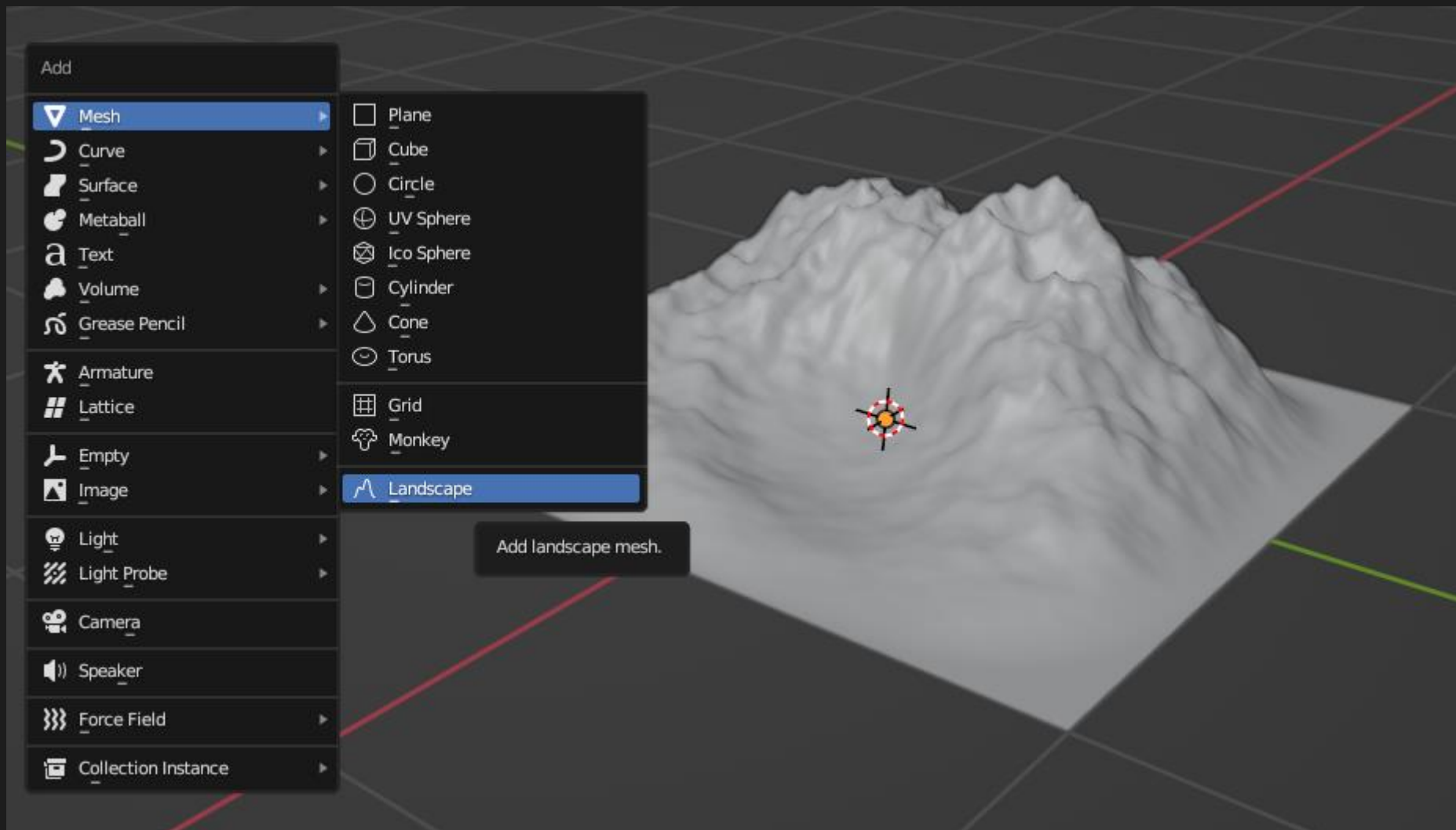
013강 텍스처를 믹스하는 여러가지 방법들

Normal과 Dot Product
여러개의 UVMap 사용하기
Vertex Color



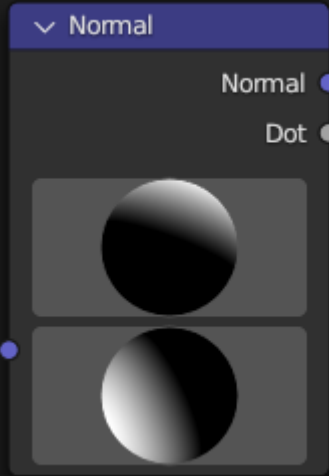
A.N.T.Landscape

Musgrave Texture를 이용하여 지형을 생성하는 내장 애드온입니다.
Displace modifier를 사용하는 것보다 좀 더 편리합니다.



Normal 방향 컨트롤

Normal node



입력받은 벡터와의 dot product를 계산합니다.

구는 위쪽에서 바라본 것입니다. 정면 방향이 z축, 오른쪽이 x축, 위쪽이 y축입니다.

Dot : 입력값과의 Dot product (= Inner Product, 내적) 을 계산합니다.

Dot Product(내적)

내적은 벡터의 곱셈중 하나입니다.

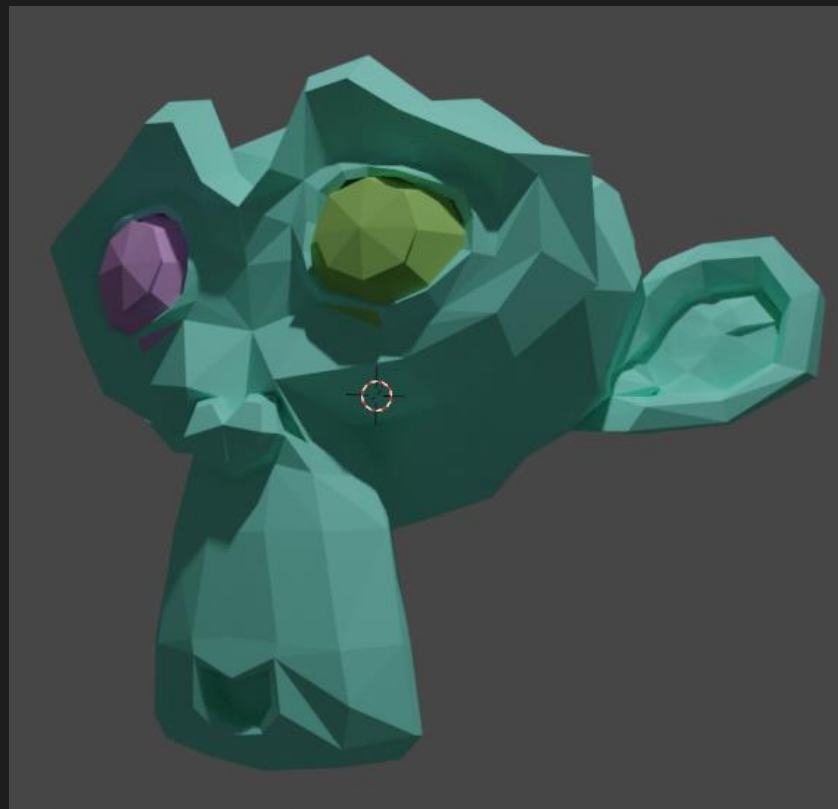
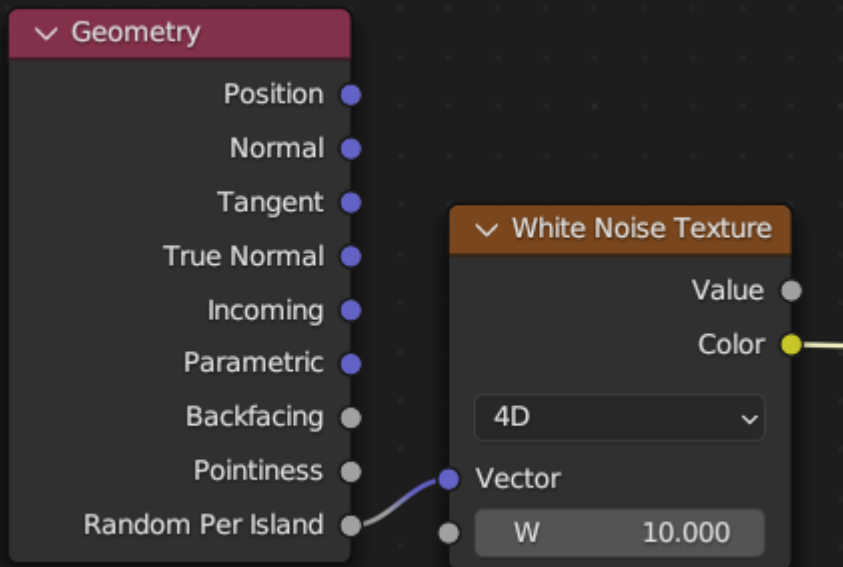
- 방향이 같으면 두 벡터의 크기곱과 같고, 방향이 반대이면 크기곱에 음수 부호를 붙인 것과 같습니다.
- 곱하는 벡터가 서로 수직이면 0이 됩니다.

Random Per Island (Cycles Only)

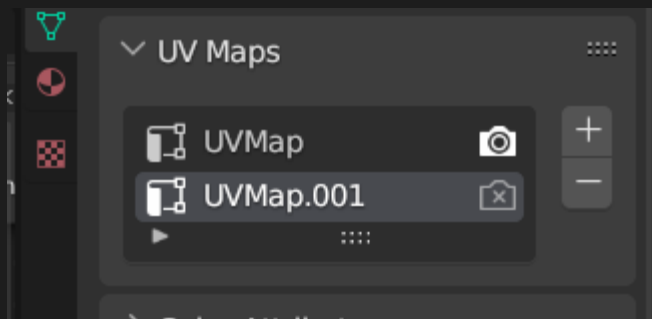
Geometry 노드의 Random Per Island는 분리되어 있는 폴리곤마다 랜덤 컬러를 출력합니다.

Object Info 노드의 Random소켓과 비슷하지만, 하나의 오브젝트 내에도 작동한다는 점이 다릅니다.

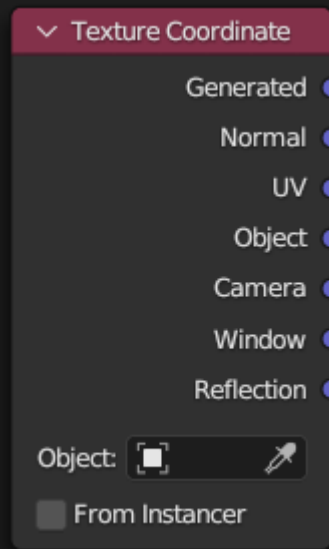
출력값은 흑백이므로 Object Info 노드처럼 White Noise Texture와 함께 사용하면 유용합니다.



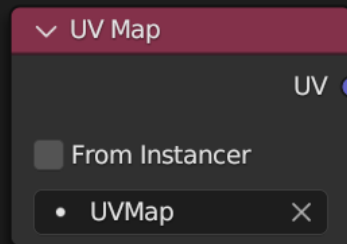
다중 UVMap



오브젝트는 여러 개의 UV맵을 가질 수 있습니다.



Texture Coordinate의 UV는
활성화된 UV를 내보냅니다.



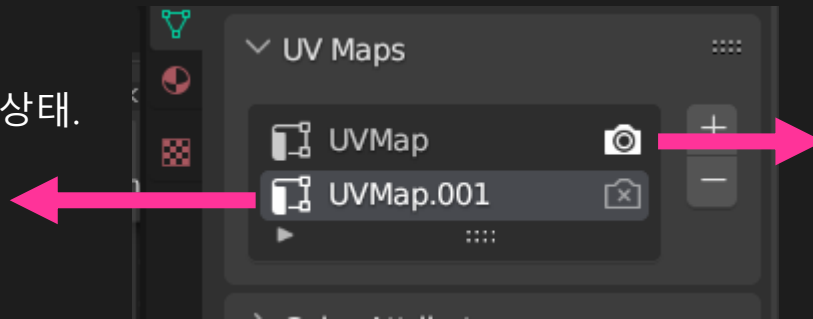
UV를 고정하고 싶다면, UVMap 노드를 사용합니다.
※ 만약 또다른 오브젝트에 재질을 적용했을 때,
해당 이름을 가진 UV가 없다면 정상적으로 작동하지 않음을 유의하세요.

UVMap의 'Select' 와 'Active'

Select

UVMap을 클릭하여 밝게 하이라이트 된 상태.

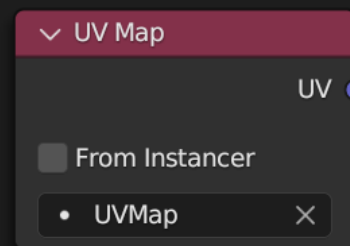
- UV에디터 창에선 이게 보입니다
- 솔리드 모드에서의 텍스처 매핑
- Bake할 때도 이걸 사용합니다



Active

오른쪽의 카메라 버튼을 누른 UV

- Texture Coordinate의 UV 소켓은 이걸 사용합니다
- Image Texture 노드가 기본으로 사용하는 UV입니다

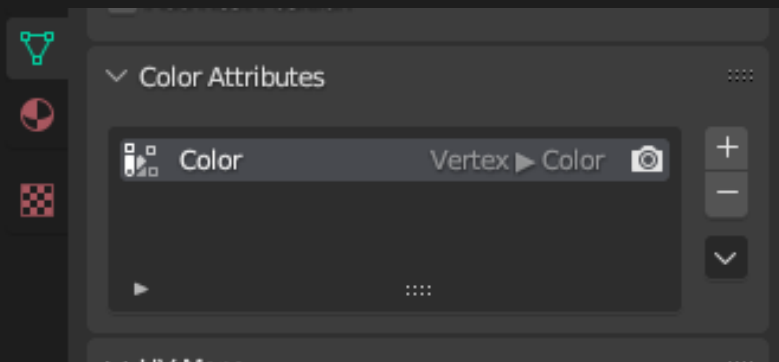


직접 UV를 고르고 싶을 때는 UVMap 노드를 사용합니다.

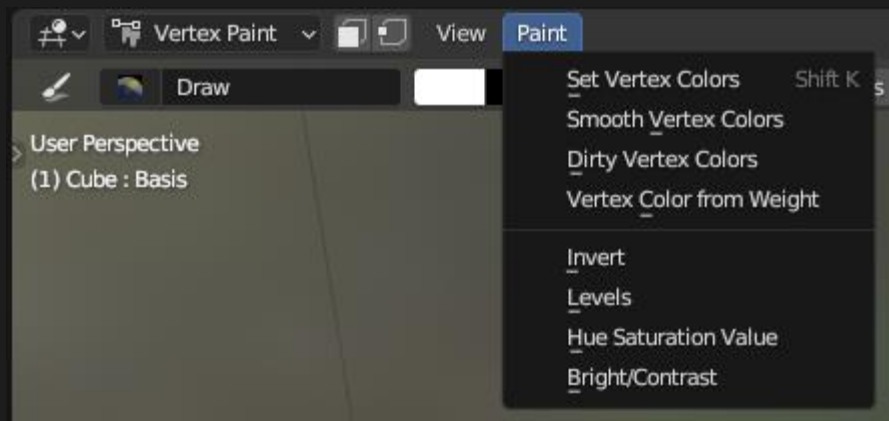
Color Attribute (= Vertex Color)

Vertex에 색깔을 지정합니다

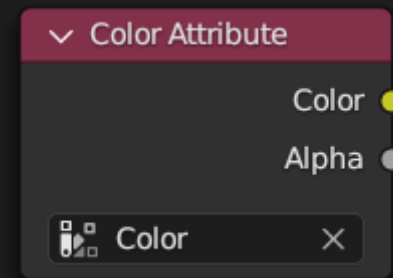
각각의 Vertex에 색깔을 지정할 수 있습니다.



Vertex Paint에서,
Paint – Vertex Color from Weight로
Vertex Group을 Vertex Color로 가져올 수 있습니다.



Color Attribute 노드를 통해
셰이더로 가져올 수 있습니다.



Texture Paint (Stencil)

