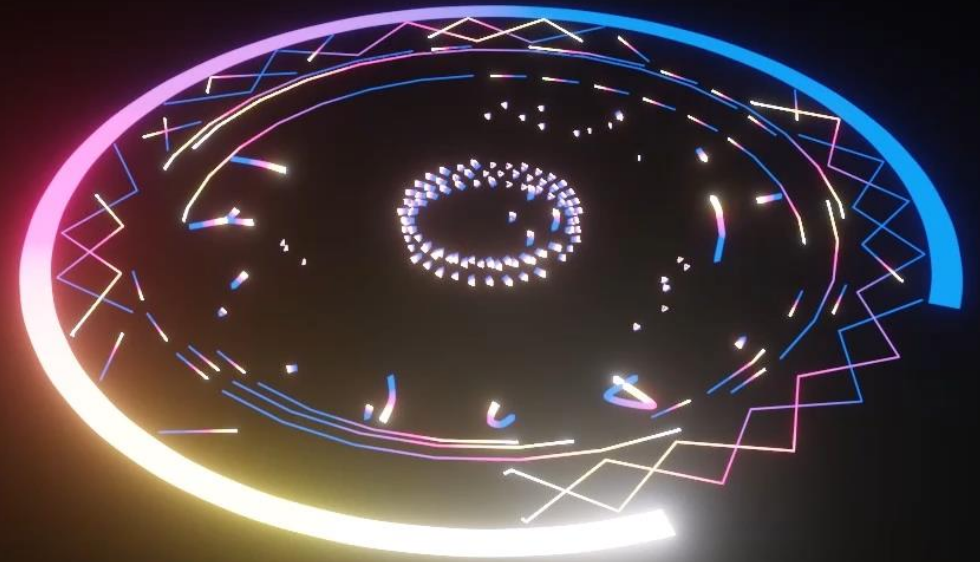
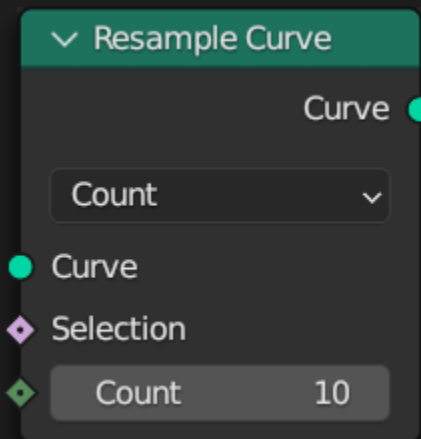


044강 커브의 컨트롤 (2)

커브를 변형시키는 노드들
마법진 애니메이션



Resample Curve



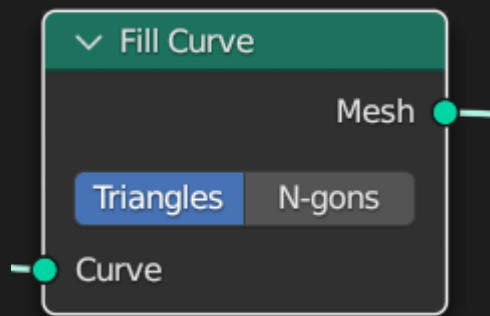
Spline 위의 컨트롤 포인트 개수를 조절합니다.
이 과정에서 커브는 Poly로 변화합니다.

Count : Spline 위의 총 포인트 수를 지정하여 resample

Length : 포인트 사이의 거리를 지정하여 resample

Evaluated : 베지에 커브 등의 Resolution을 그대로 활용합니다.

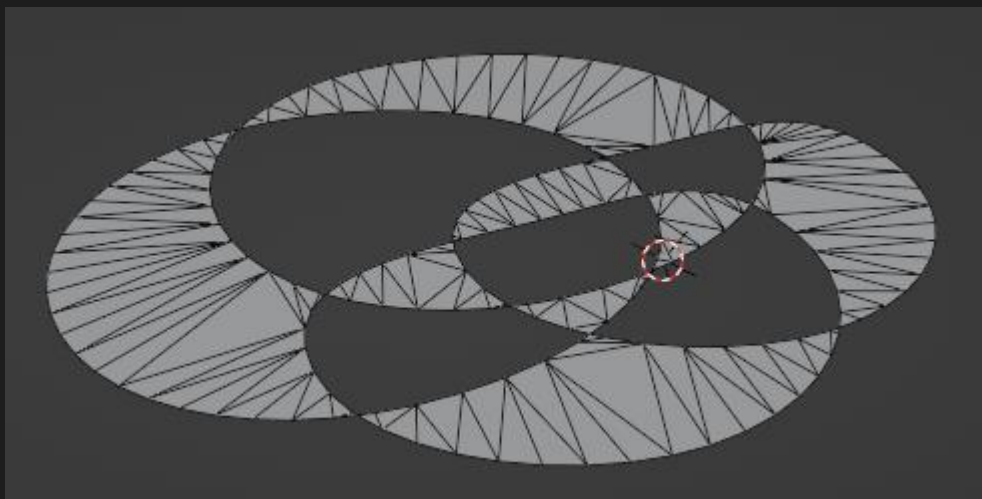
Fill Curve



커브 내부에 면을 채워넣어 Mesh로 변환합니다.

이 과정에서 커브는 자동으로 2차원으로 변환되어, z축 정보는 사라집니다.

※커브가 이중으로 겹치는 부분은 채워지지 않습니다. 한편, 3중으로 겹치는 부분은 다시 채워집니다..



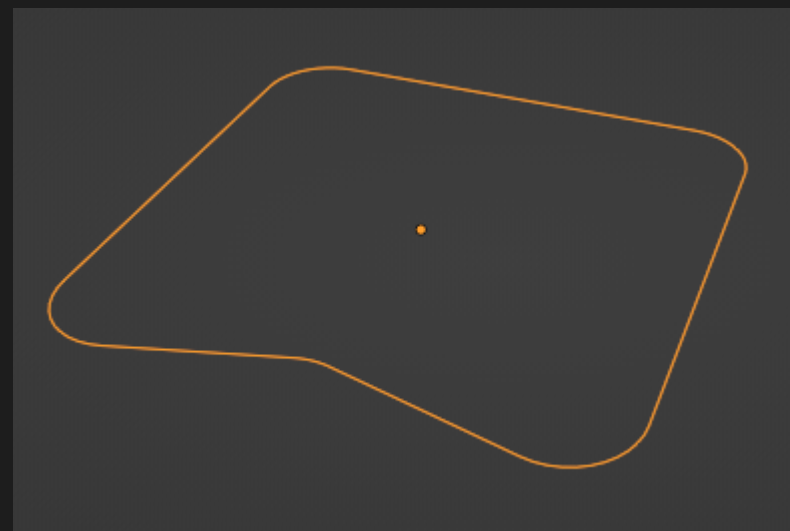
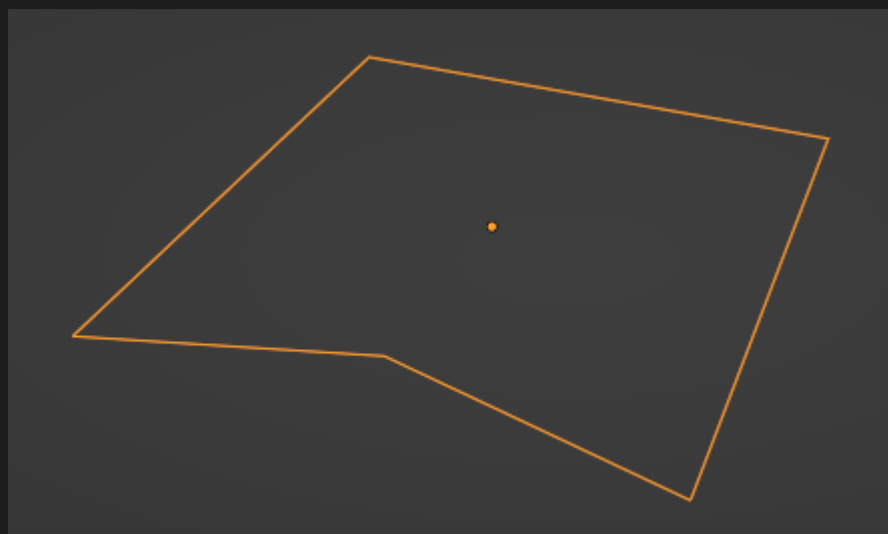
Fillet Curve



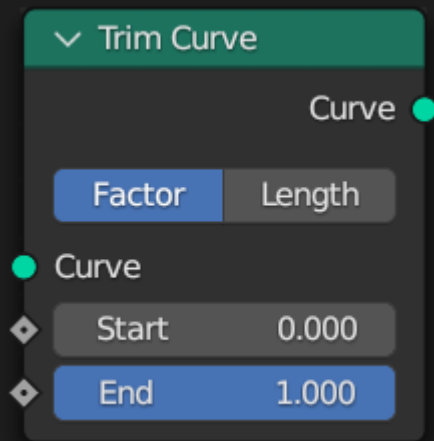
Fillet Curve는 각 컨트롤 포인트를 둥글립니다.

이는 모든 컨트롤 포인트에 적용되므로, Resample Curve 후에 적용할 때는 예기치 않은 결과가 나타날 수 있습니다.

Bezier / Poly : 어느 방식으로 둥글릴지를 선택합니다.
Bezier 모드는 입력받은 커브가 베지에일 때만 정상작동합니다.



Trim Curve



Trim Curve는 각 Spline의 시작점이나 끝점 부분을 자를 수 있습니다.

