

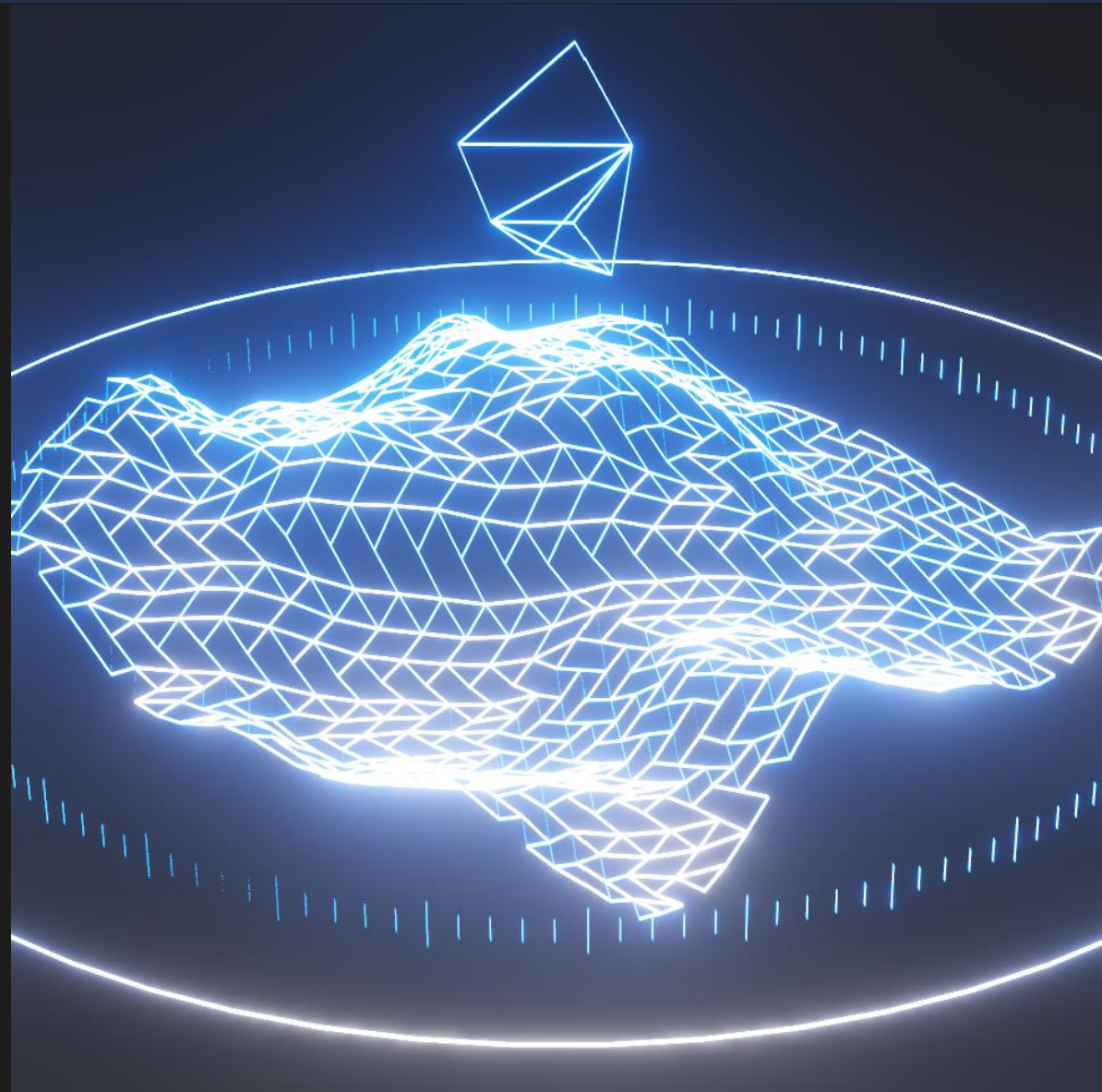
037강 메시의 변형 (1)

입력 노드들 :지오메트리의 정보

지오메트리 노드의 연결 방식 정리

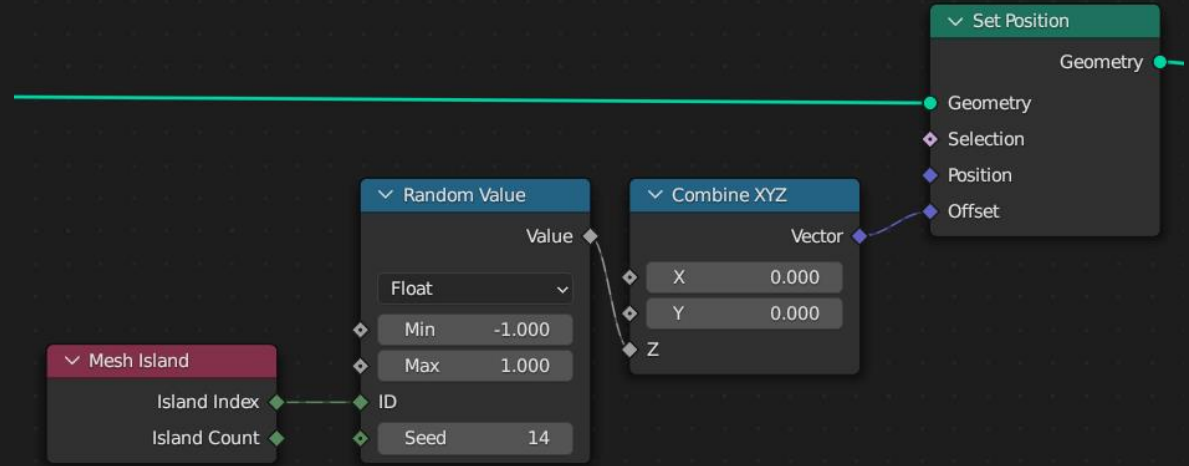
메쉬 변형 노드들

예제 : 홀로그램 HUD

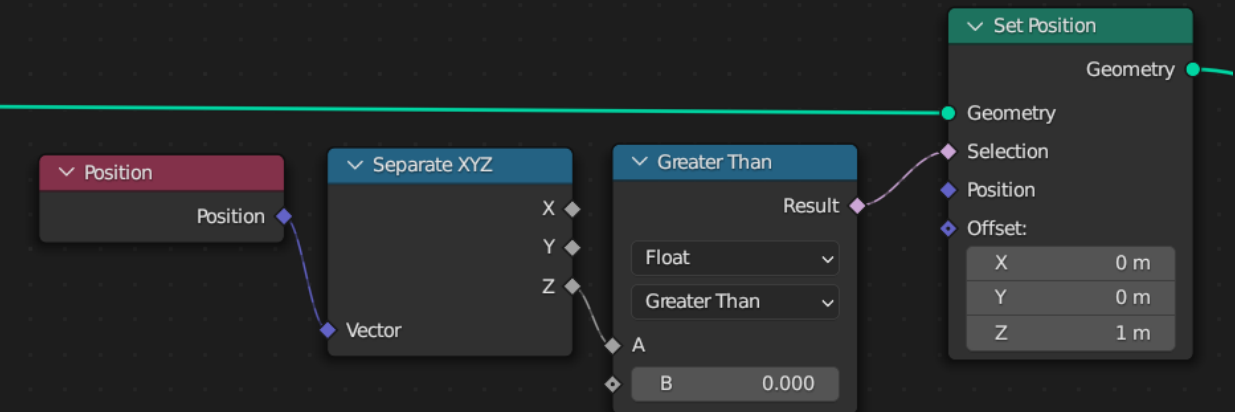


Reminder : 지오메트리 노드의 연결방식

1. Attribute – 컨트롤 – Attribute



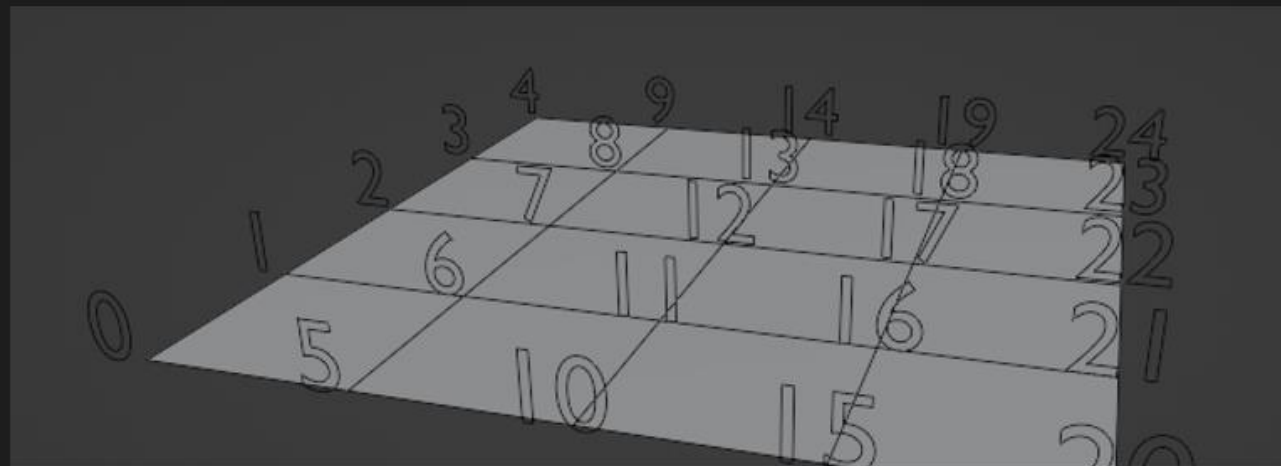
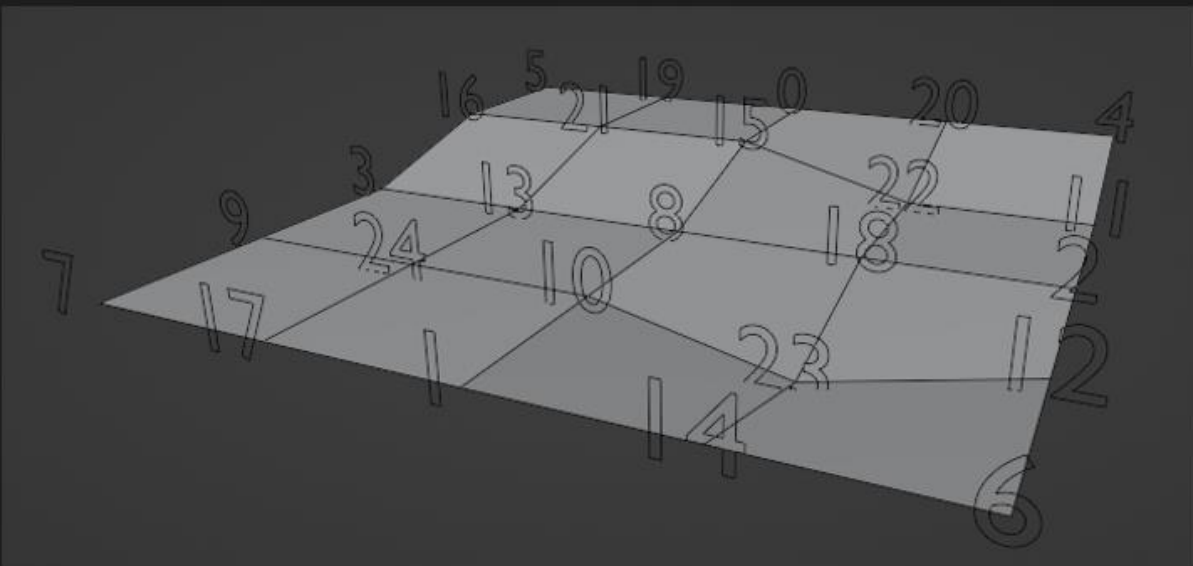
2. Attribute – Compare – Selection



Index

지오메트리의 각 성분은 고유번호를 가지고 있습니다.

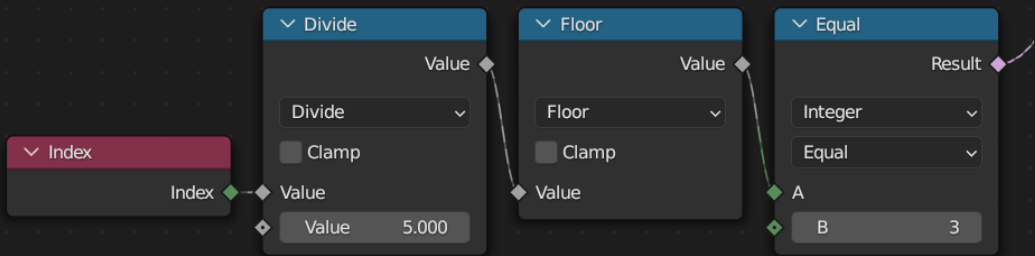
모델링시에 이 Index들은 무작위로 섞이게 되지만, 노드를 통해 생성된 지오메트리는 **일관된 순서의 Index**를 갖습니다.



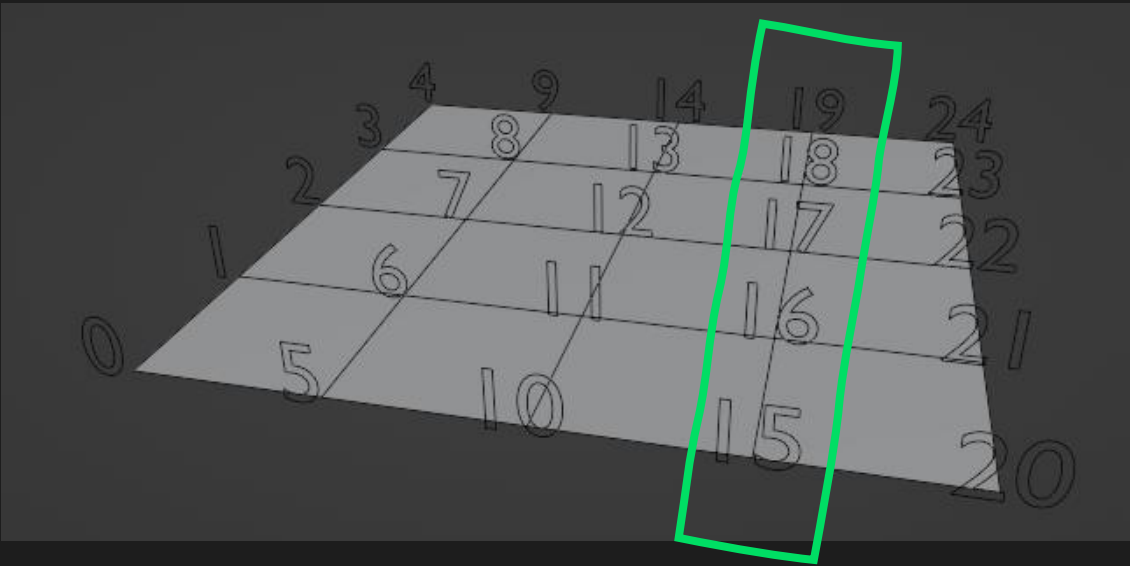
정수의 컨트롤

가장 흔히 쓰이는 컨트롤은 나눗셈을 활용하는 것입니다.

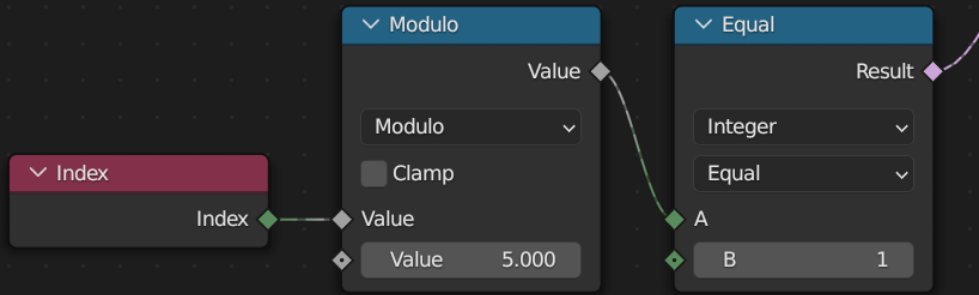
몫



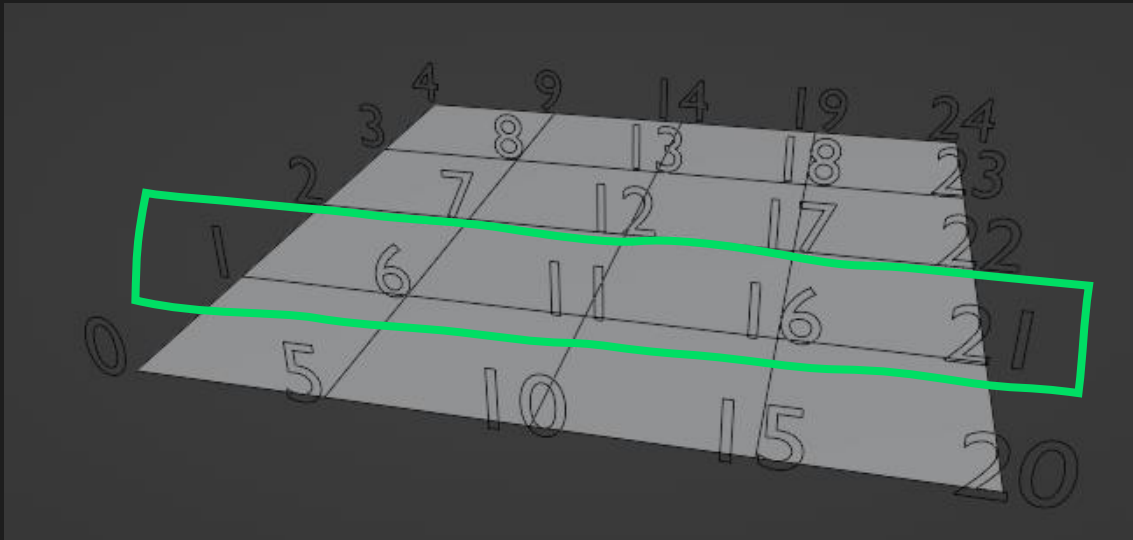
5로 나눈 '몫'이 3 : 15, 16, 17, 18, 19



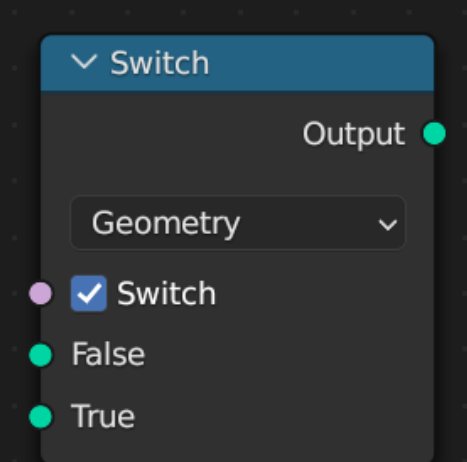
나머지



5로 나눈 '나머지'가 1 : 1, 6, 11, 16, 21

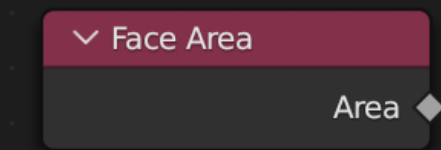


Switch



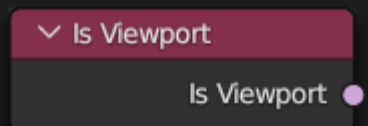
Switch를 통해 입력받은 두 값중 하나를 선택하여 출력할 수 있습니다.

Mix 노드와 비슷하지만, 참/거짓으로 **둘 중 하나를 완전히 선택**한다는 점,
그리고 **더 많은 데이터타입**을 다룰 수 있다는 점이 다릅니다.

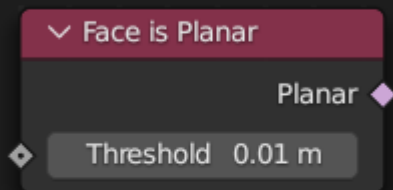


Face Area : 각각의 면의 넓이를 출력합니다.

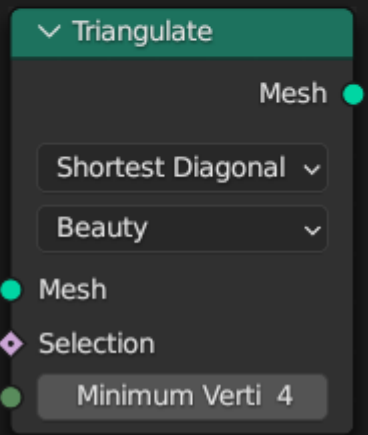
Appendix



Is Viewport : 뷰포트일 때 참, 렌더링시에 거짓을 출력합니다.
뷰포트와 렌더링할 때의 출력이 달라지므로, 렌더링할 때만 특정 작업을 하는 식으로 연결할 수 있습니다.



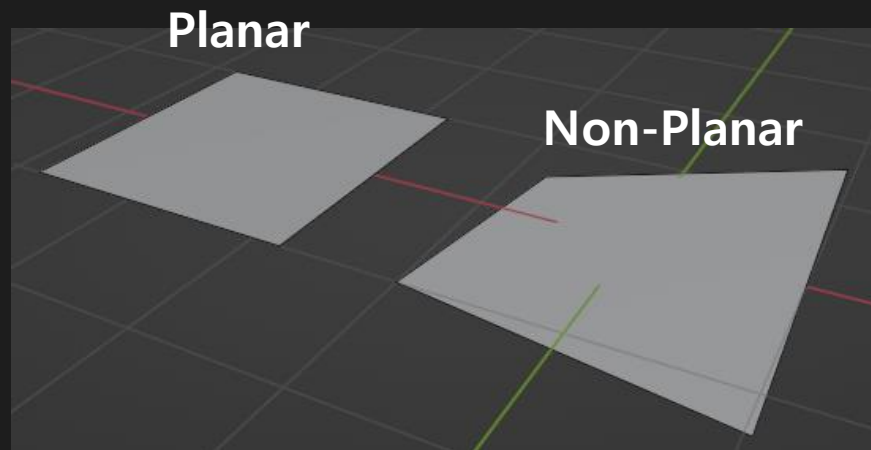
Face is Planar : 다각형이 평면을 이루는지 확인합니다.



Triangulate : 면을 삼각형으로 쪼갭니다.

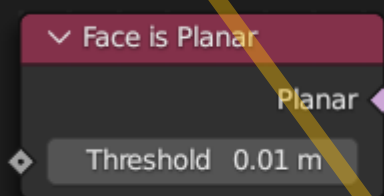
위쪽 선택창은 사각형을, 아래쪽 선택창은 다각형을 쪼개는 방법입니다.

Beauty를 사용하면 가능한 균일한 모양으로 잘라주지만, 더 느립니다.

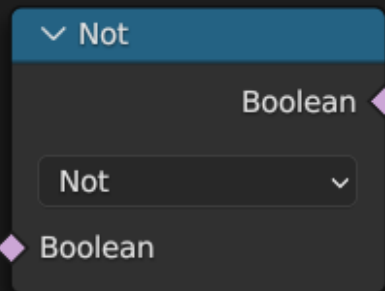
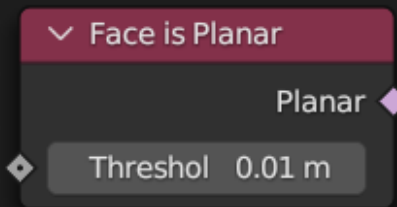


Appendix

Boolean Math 노드로 불린 연산을 할 수 있습니다. 다음 시간에 자세하게 사용해볼 것입니다.



Face is Planar : Planar일 때 참, Planar가 아닐 때 거짓



Face is **Not** Planar : Planar일 때 거짓, Planar가 아닐 때 참