

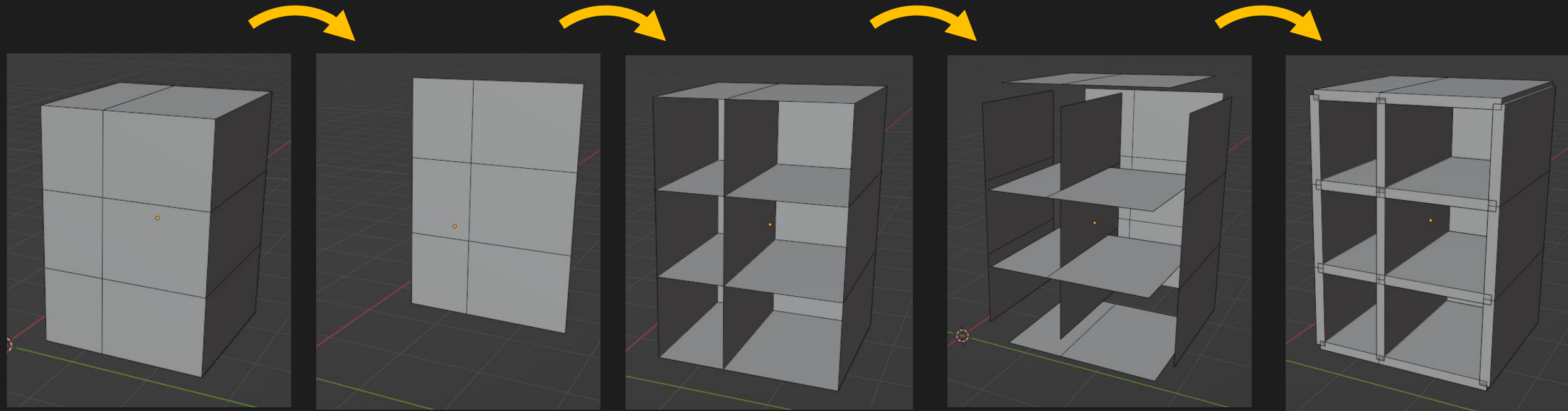
## 038강 메시의 변형 (2)

두 벡터의 비교

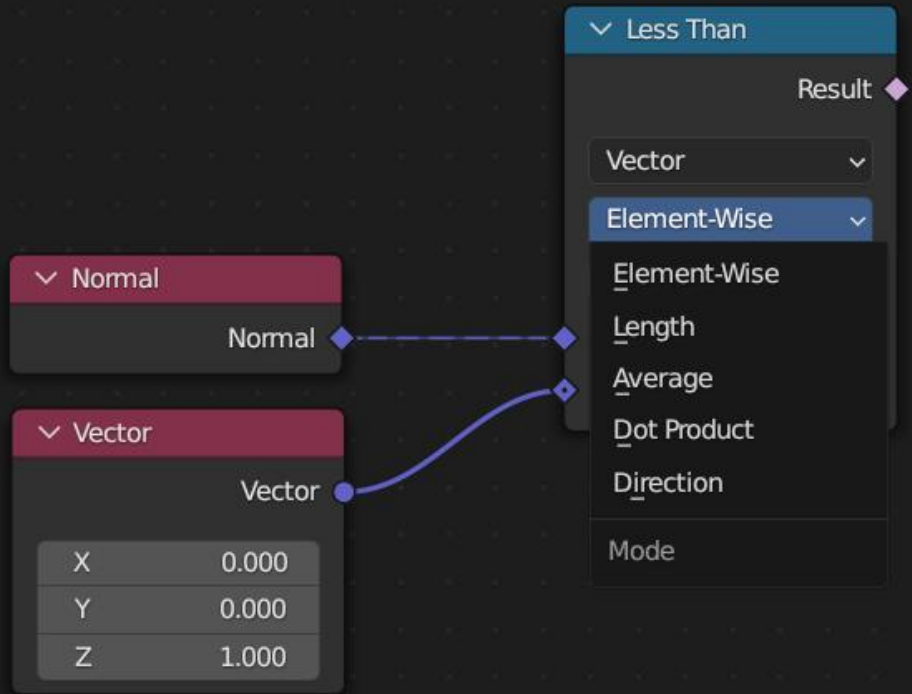
공간박스 메이커 만들기



# 기본 아이디어



# 벡터의 비교



Compare 노드는 벡터를 비교하는 여러가지 방식을 제공합니다.

Element-Wise : 입력값을 하나하나 비교합니다. 세 입력값이 모두 만족할때만 참입니다.

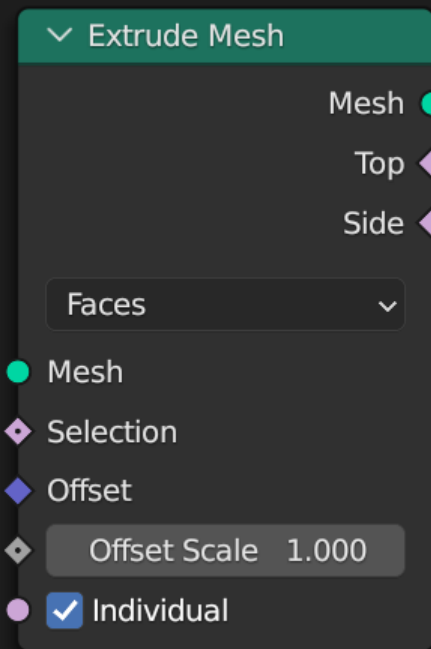
Length : 벡터의 길이 ( 원점으로부터의 거리) 를 비교합니다.

Average : x,y,z 각 성분을 평균내어 비교합니다.

Dot Product : 두 벡터의 내적(dot product)을 계산하여 비교합니다.

Direction : 두 벡터가 이루는 각도를 바탕으로 비교합니다.

# Extrude Mesh



Mesh ●

Top ◆

Side ◆

Faces ▼

● Mesh

◆ Selection

◆ Offset

◆ Offset Scale 1.000

● ☒ Individual

점, 선, 면을 돌출시킵니다.

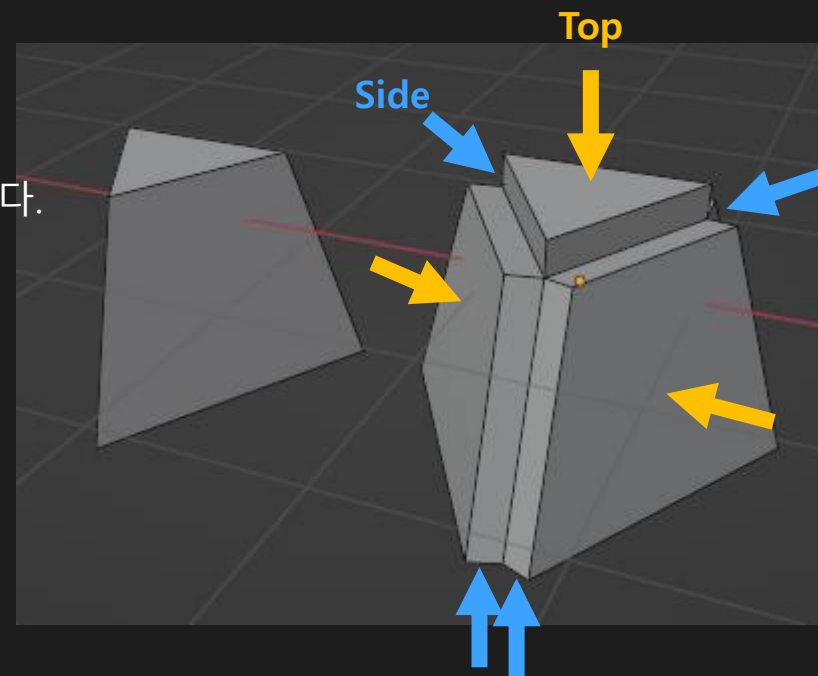
Top/Side 출력으로 돌출된 윗면이나 옆면을 선택할 수 있습니다.

Offset은 Normal 방향이 기본값입니다.

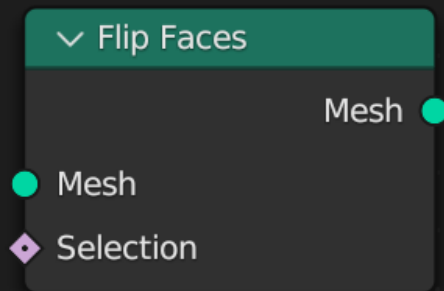
(면이 없으면 원점으로부터 뻗어나가는 방향이 됩니다.)

※아직 Even Extrude 기능은 없습니다. (3.5 기준)

현재 버전에서 even extrude를 사용하고 싶다면 54강을 참고하세요.



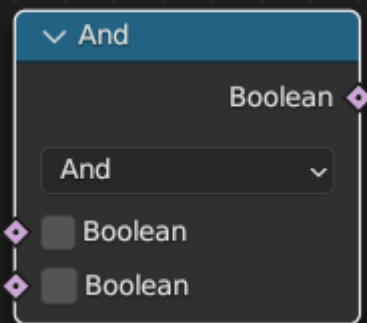
# Flip Faces



면의 Normal을 뒤집어줍니다.

모델링에서의 Recalculate Normal ( Shift+N, Ctrl+Shift+N ) 과 비슷하지만  
안팎 자동 계산 기능은 없고, 무조건 뒤집어줍니다.

# Boolean Math



불린 연산을 해줍니다.

Operation

Subtract

Imply

Not Equal

Equal

Nor

Not And

Not

Or

And

Not And : And와 Not 연산의 결합. 둘 중 하나라도 거짓일때 참입니다.

Nor : Or와 Not의 결합. 둘 다 거짓일때 참입니다.

Imply :  $A \rightarrow B$ ... 잘 쓰이지는 않습니다. (Not A) or B 와 같습니다.

Subtract :  $A - B$ . A가 참인 것 중 B가 참인 것을 제외합니다.