

010강 단조로움을 피하는 방법

반복에 의한 단조로움을 피하는 방법
오브젝트별 반복 피하기
Object Info 노드를 이용한 랜덤 간판 만들기



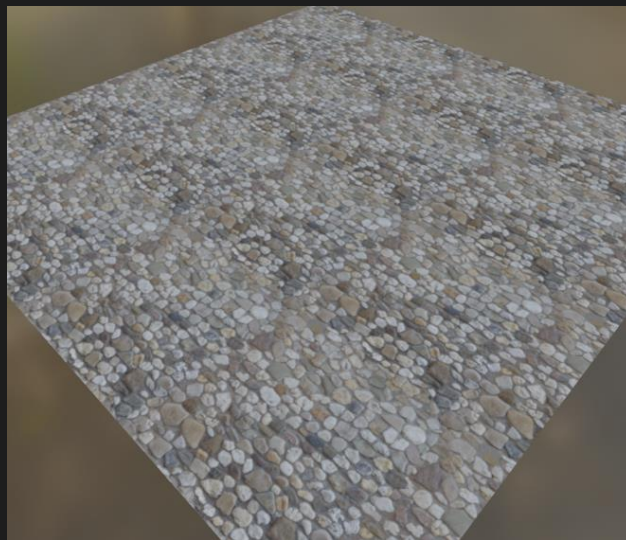
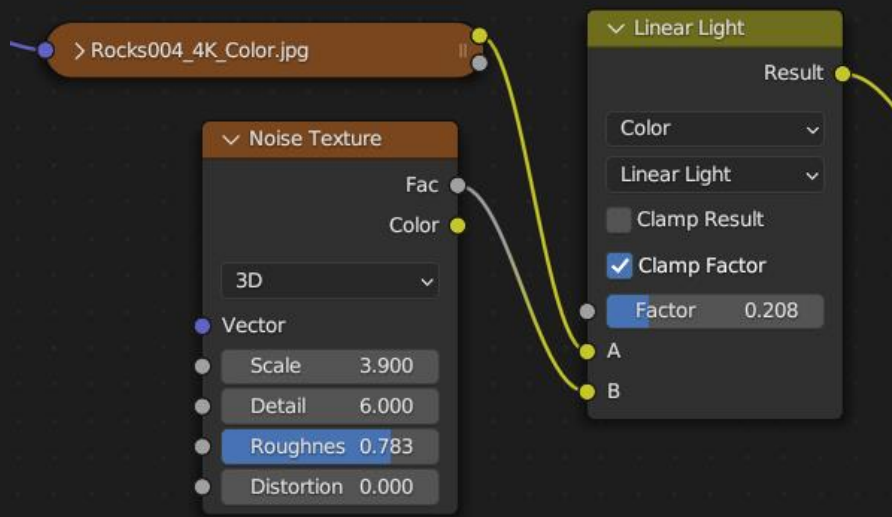
단조로움

연결부위는 안 보여도..



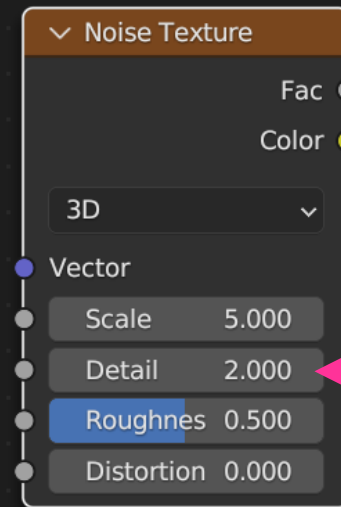
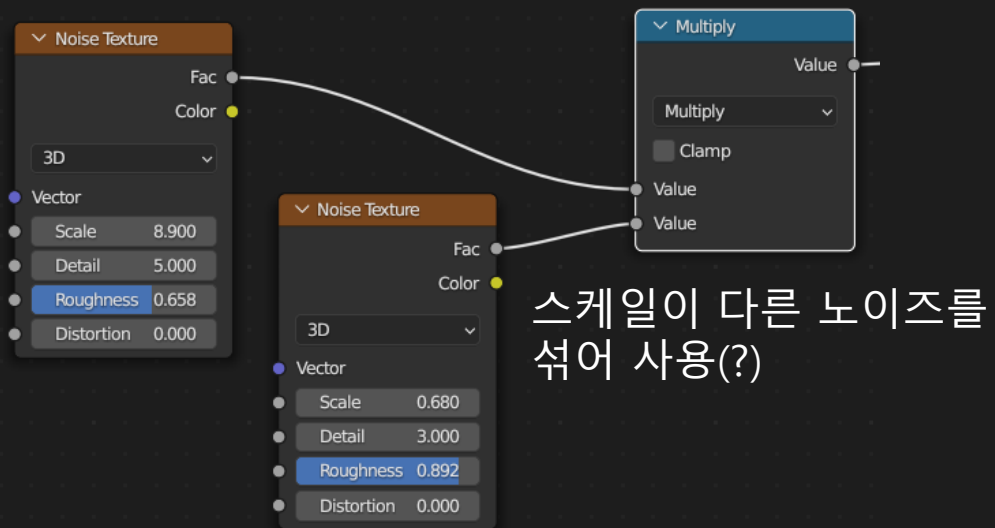
단조로움을 피하기 위해서

노이즈 섞기



단조로움을 피하기 위해서

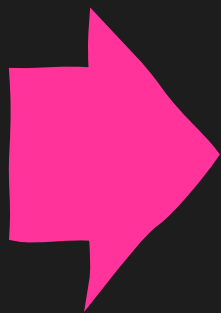
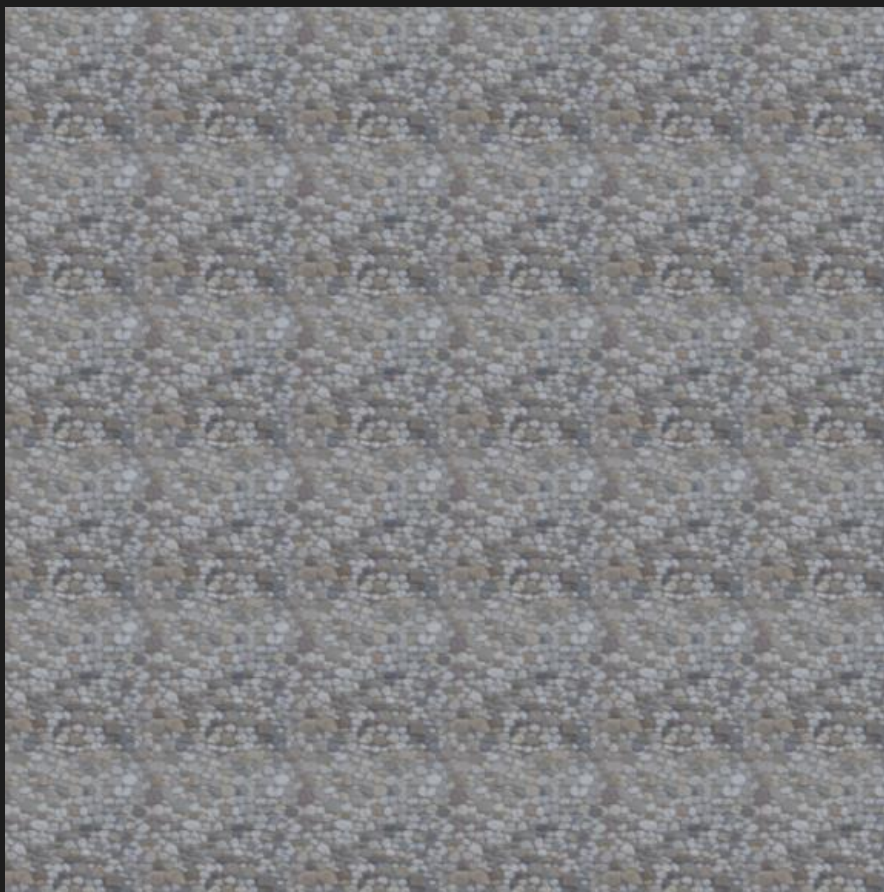
노이즈의 노이즈(?)



이미 여러 개의 노이즈가 섞인 상태입니다.

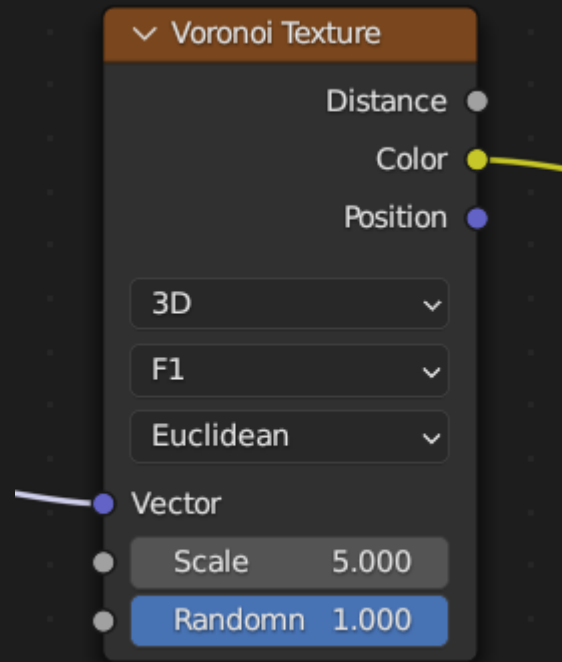
보로노이 랜덤좌표표

원본 텍스처의 느낌 그대로 반복만 피할 순 없을까요?

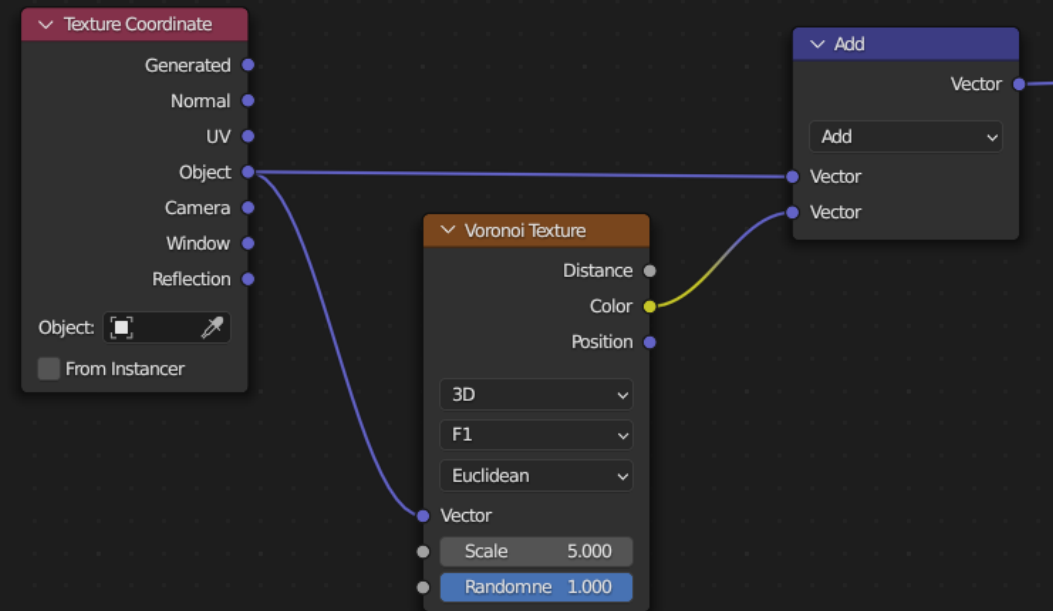


보로노이 랜덤좌표(2)

궁금하신 분들을 위한 자세한 설명



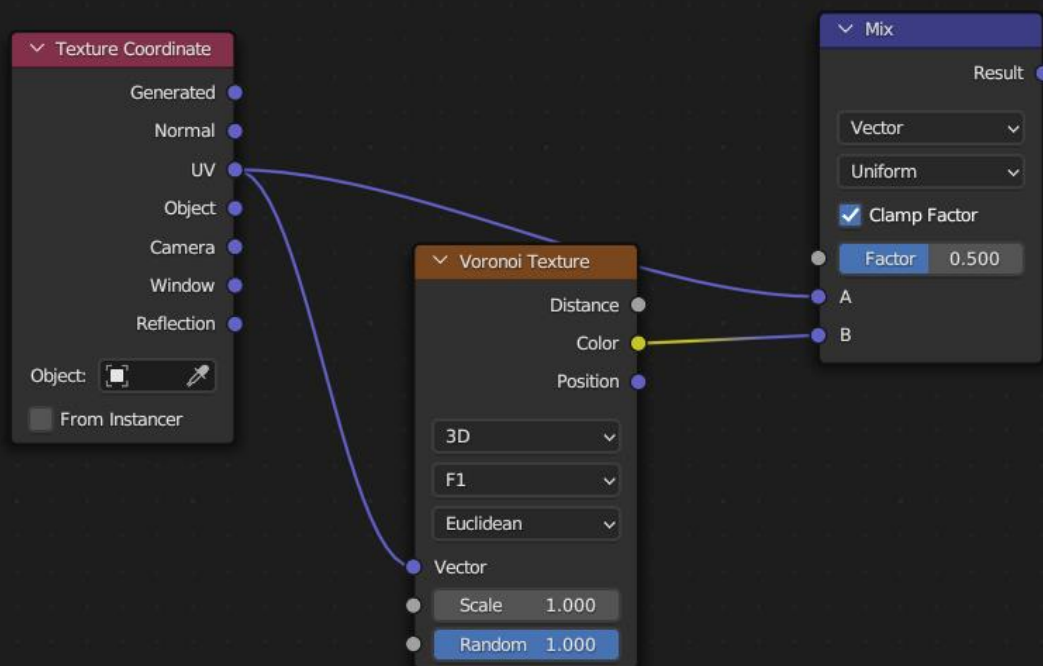
보로노이 텍스처는 Color라는,
셀마다 랜덤값을 출력하는 소켓이 있습니다.



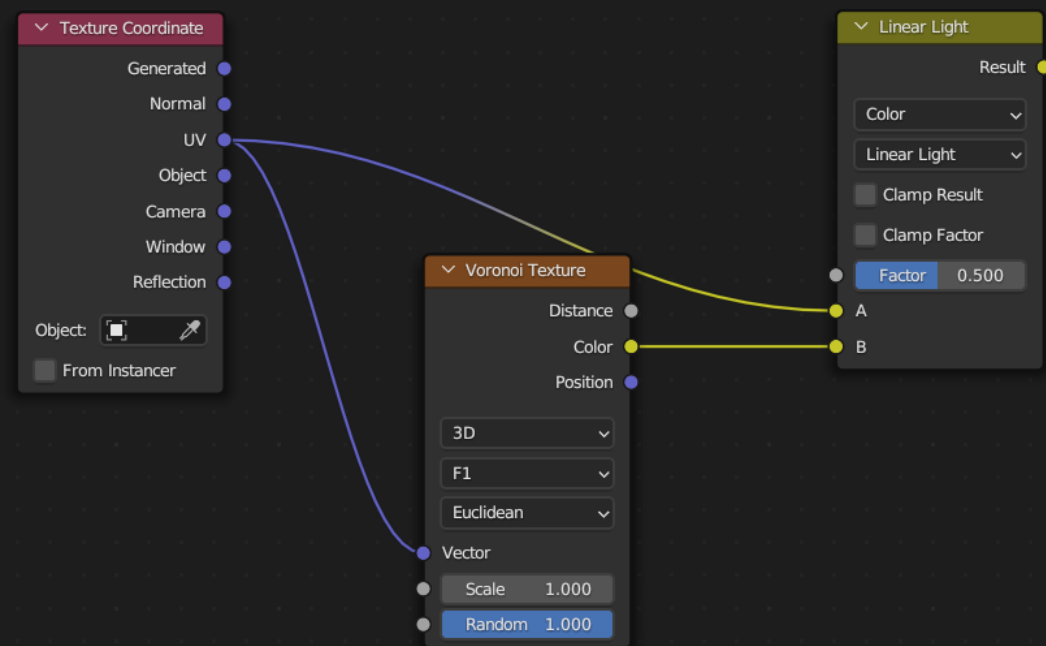
만약 텍스처 좌표에 더한다면,
셀마다 좌표가 랜덤으로 어긋나게 될 것입니다.

보로노이 랜덤좌표(3)

궁금하신 분들을 위한 자세한 설명



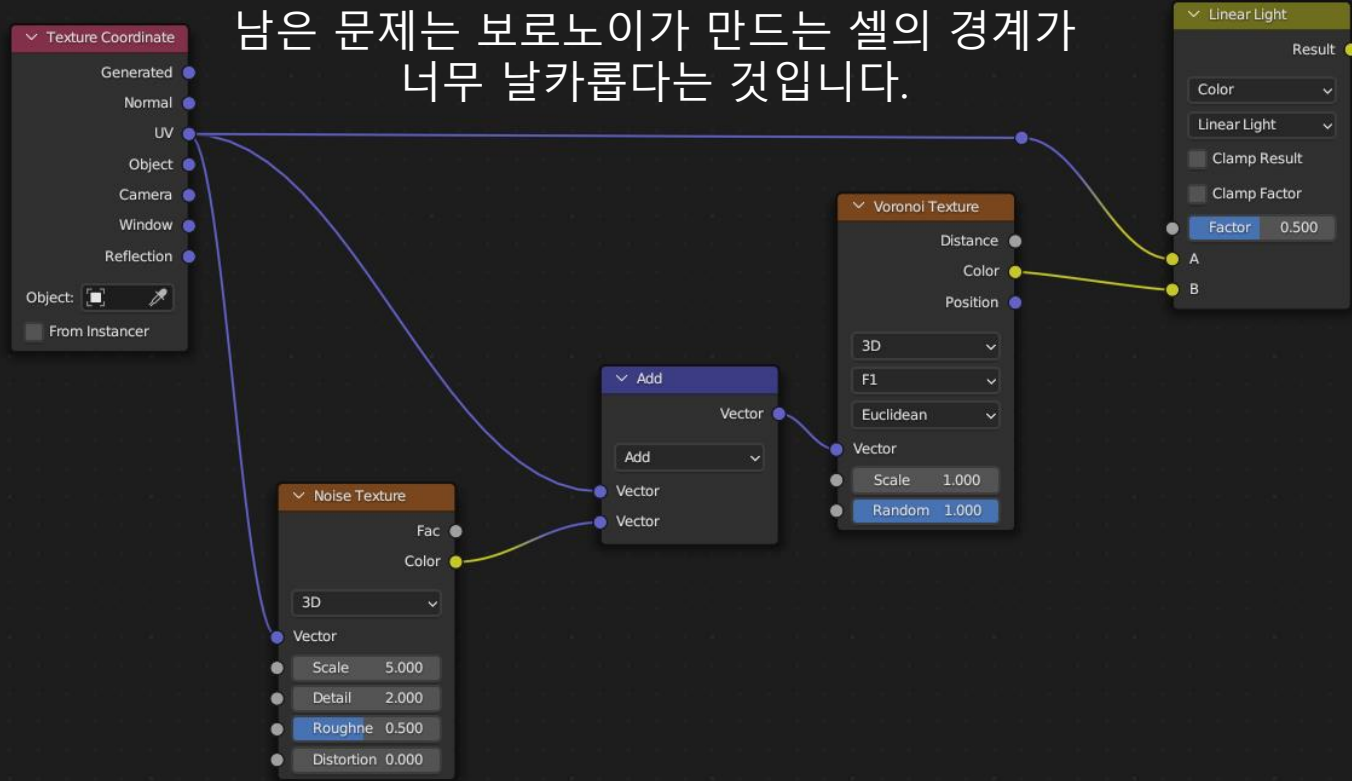
Vector Math 대신 Mix노드를 쓰면
보로노이 텍스처를 섞는 정도를 조절할 수 있습니다.



더 나아가, Linear light를 쓰면
+- 방향 양쪽으로 이동시킬 수 있습니다.

보로노이 랜덤좌표(4)

궁금하신 분들을 위한 자세한 설명

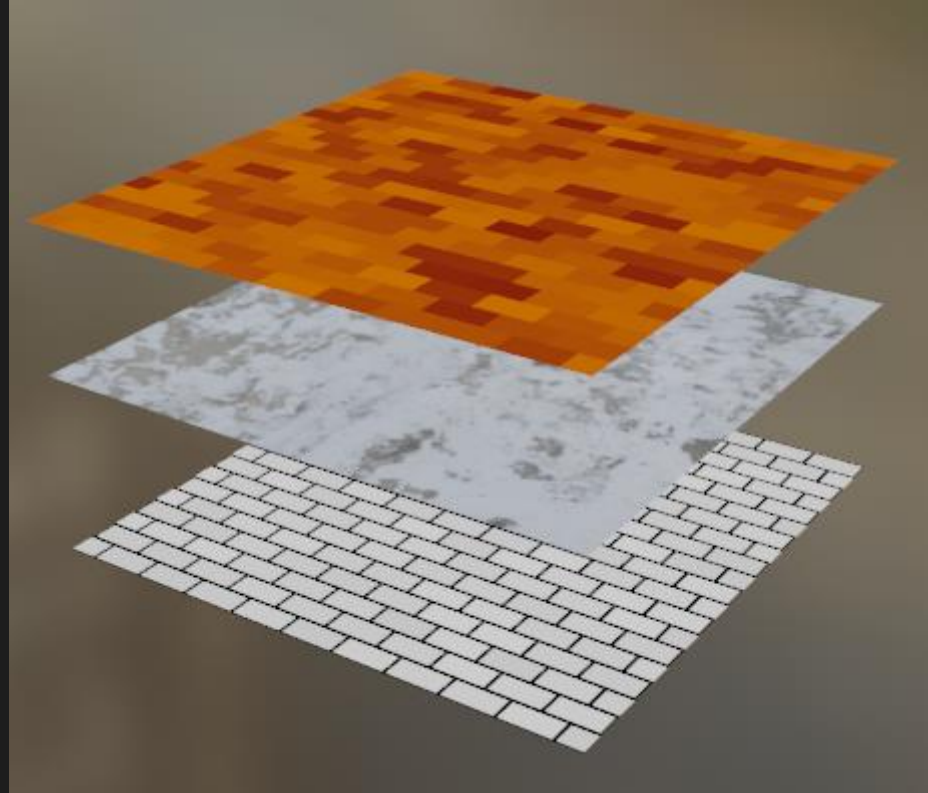


그래서.. 보로노이의 좌표에 노이즈를 더해서 경계를 일그러트렸습니다.

이때도 Vector Math 대신 Mix노드를 쓰는게 낫고, 또한 Linear light를 쓰면.....

벽돌이나 타일의 경우

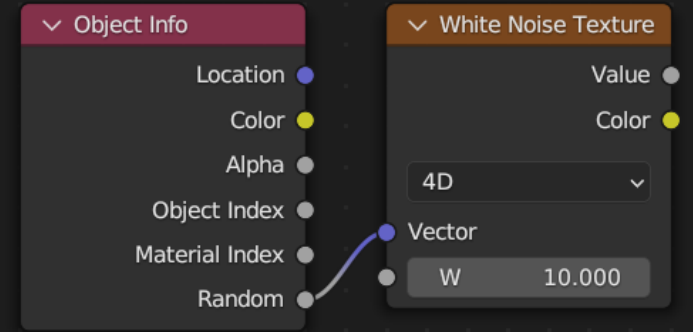
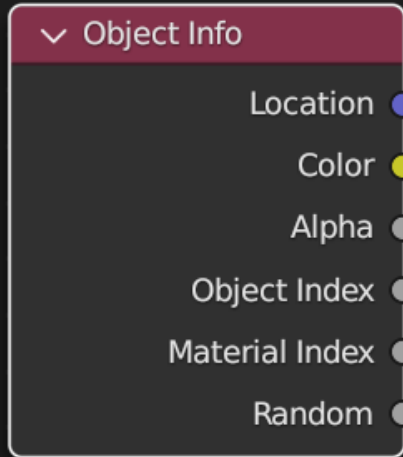
구성요소를 분리할 수 있다면....



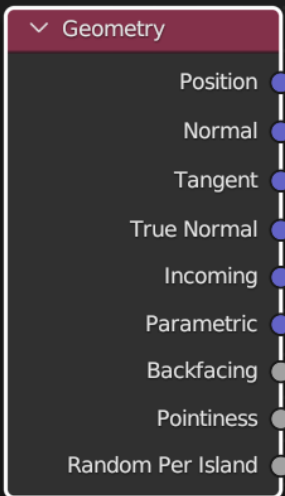
※ 자세한 사항은 16~19강을 참고해주세요.

오브젝트 랜덤

오브젝트마다 텍스처를 바꾸고 싶으면



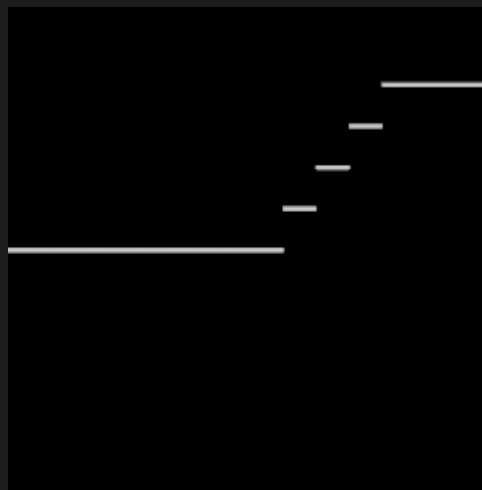
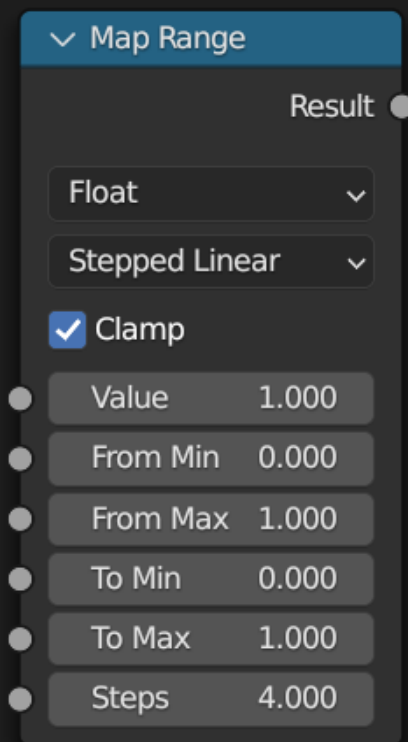
Random : 오브젝트마다 랜덤값을 출력합니다.
랜덤값은 흑백이지만 **White Noise Texture**와 함께 사용하면 랜덤 컬러를 만들 수 있습니다.



만약 덩어리가 오브젝트로 분리되어 있지 않고, 하나의 오브젝트 로 묶여 있다면 **Random Per Island** 를 사용할 수도 있습니다. (이 소켓은 Cycles에서만 작동합니다.)

Stepped Linear

Map range 노드의 숨겨진 기능



Stepped Linear : 입력값을 몇 단계로 나눌 수 있습니다.