

047강 Strings (1) - 3D 타이포그래피

String 데이터타입을 사용하는 법
String을 커브로 만들어 3D 타이포그래피 만들기

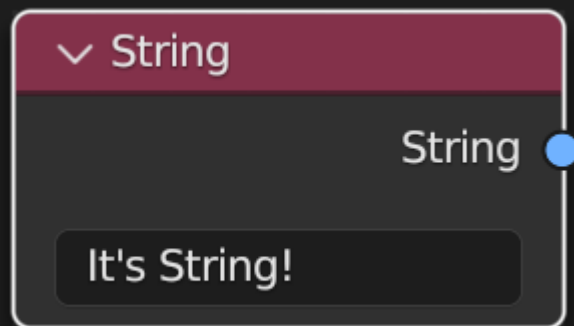
A 3D rendered graphic on a dark blue background. The word "PROGRESS" is written in large, bold, block letters. Each letter has a different color (P: red, R: yellow, O: blue, G: green, R: red, E: yellow, S: blue) and a thick, glowing orange outline. Below the word, the percentage "78.40%" is also rendered in 3D block letters with similar color coding and glowing outlines. The entire graphic has a strong sense of depth and is illuminated from the top-left, casting soft shadows on the background.

PROGRESS
78.40%

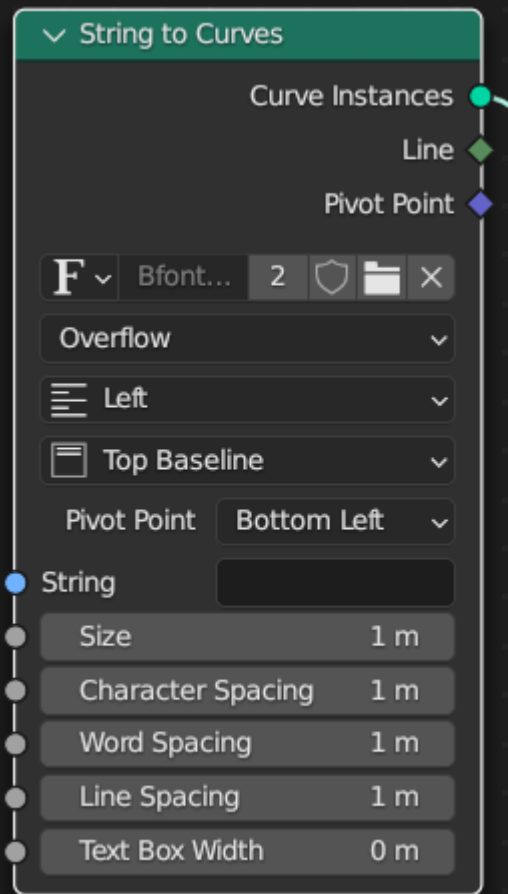
Strings

String은 문장을 다루는 지오메트리 노드의 데이터타입 중 하나입니다.

일반적으로 Named Attribute 등을 불러올 때 같은 제한적인 용도로만 사용되지만, 커브로 내보낼 수 있기 때문에 또다른 용도로도 사용 가능합니다.



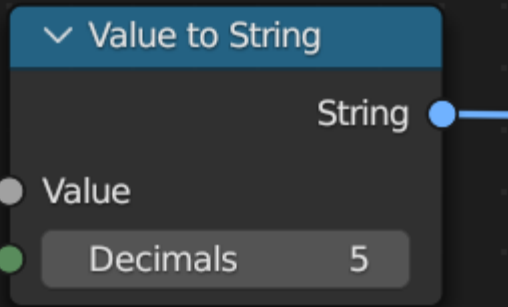
String to Curves



String을 Curve Instance로 변환해줍니다.

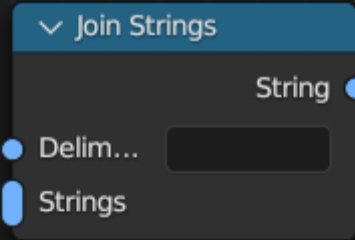
String to Curves는 String을 여러 개의 커브 인스턴스로 출력합니다.
지오메트리에 접근하기 위해서는 나중에 Realize Instance를 해 주어야 합니다.

Value to String

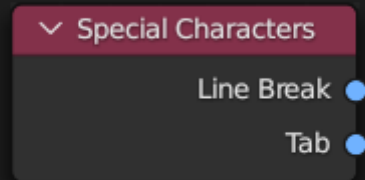


Float 형식은 String으로 바로 사용할 수 없고 Value to String으로 변환하여야 합니다.
안타깝지만 단일값만 사용 가능하므로, 다이아몬드 소켓은 사용할 수 없습니다.

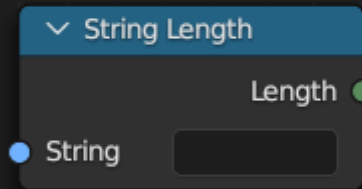
String 컨트롤



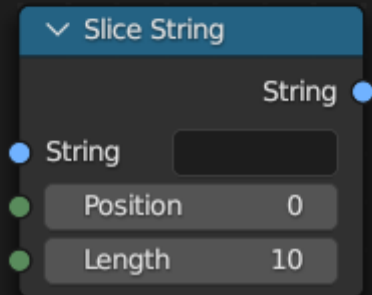
Join Strings : Join Geometry와 비슷하게 String을 차례대로 결합합니다. Delimiter의 문자는 각 String의 사이에 추가됩니다.



Special Characters : 줄바꿈을 하거나, 글자 간격을 크게 띄우는 기능입니다. String취급이므로 Join Strings와 함께 사용할 수 있습니다.

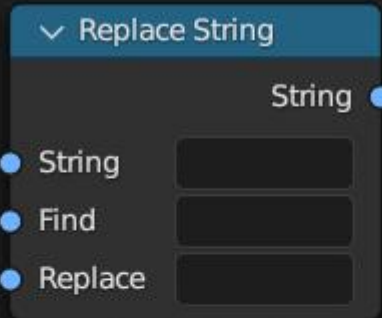


String Length : 글자수 계산.

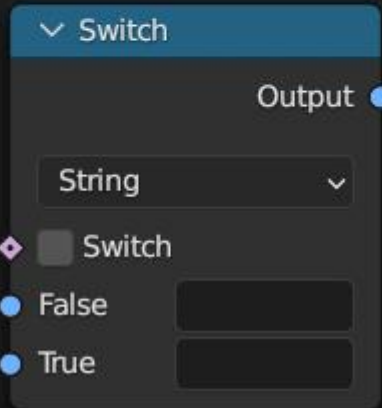


Slice String : 문자의 특정 부분만 남깁니다.

String 컨트롤



Replace String : 말 그대로 찾아 바꾸기.

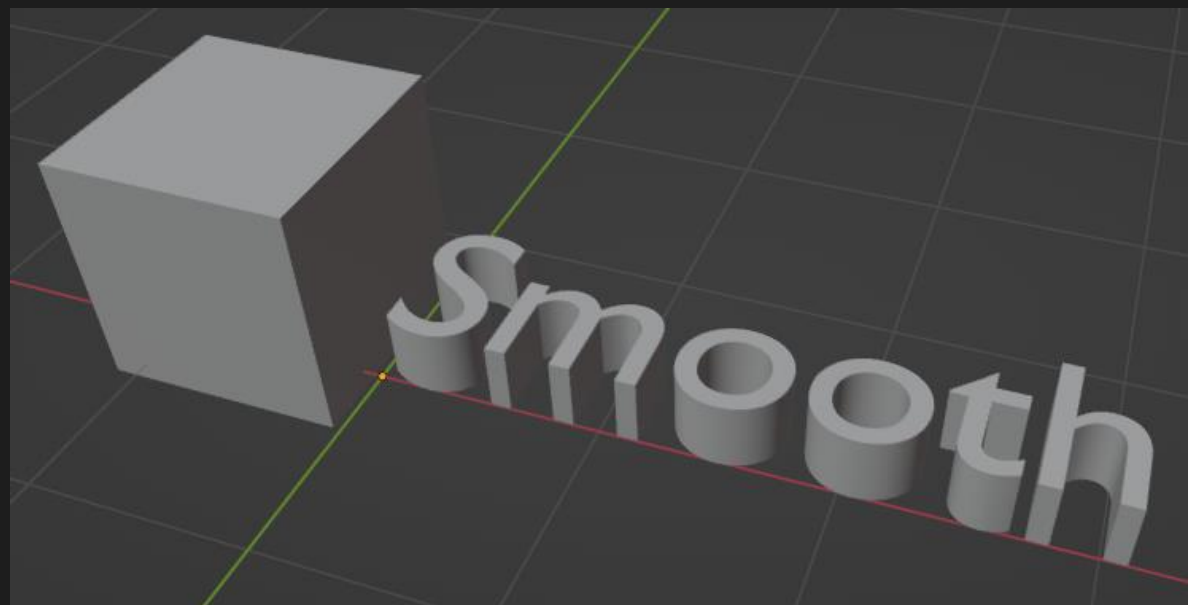
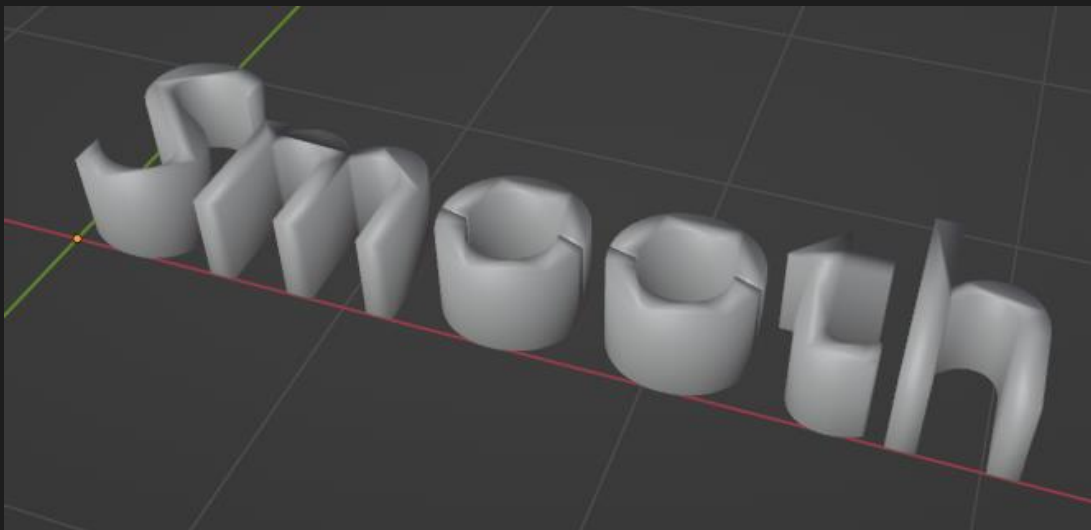
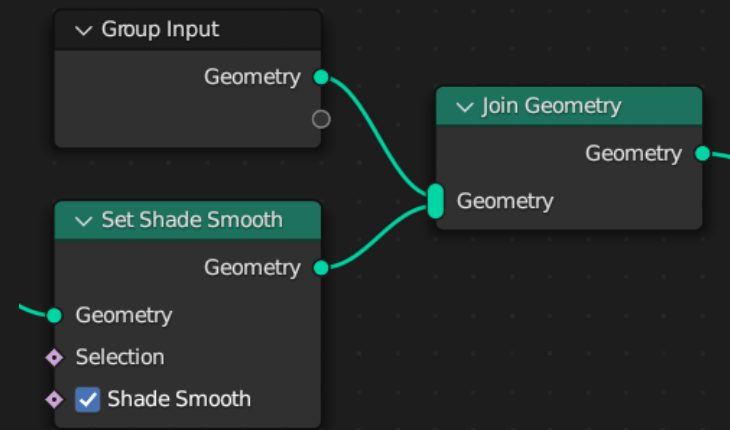
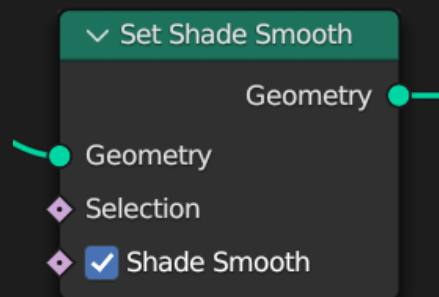


Switch에서 String도 사용할 수 있습니다.

Shade Auto Smooth?

3.5 기준으로 지오메트리 노드는 Auto Smooth를 사용할 수 없습니다.

오로지 **Auto Smooth**인 메쉬가 결합되어있는 상태여야만 사용 가능합니다...



Shade Auto Smooth?

Auto Smooth 의 작동기준은 'Join Geometry의 최상위에서 Auto Smooth를 쓸 것' 이라서, Auto Smooth를 켤 수 있는 지오메트리를 사용해야만 합니다.

이후 버전에서는 해결되길 바라면서, 일단 아래와 같이, **점 하나만 있는 auto smooth 오브젝트**를 사용하는 우회법을 써봅시다.

