

045강 커브의 UV

커브 방향을 따라 UV를 만드는 법

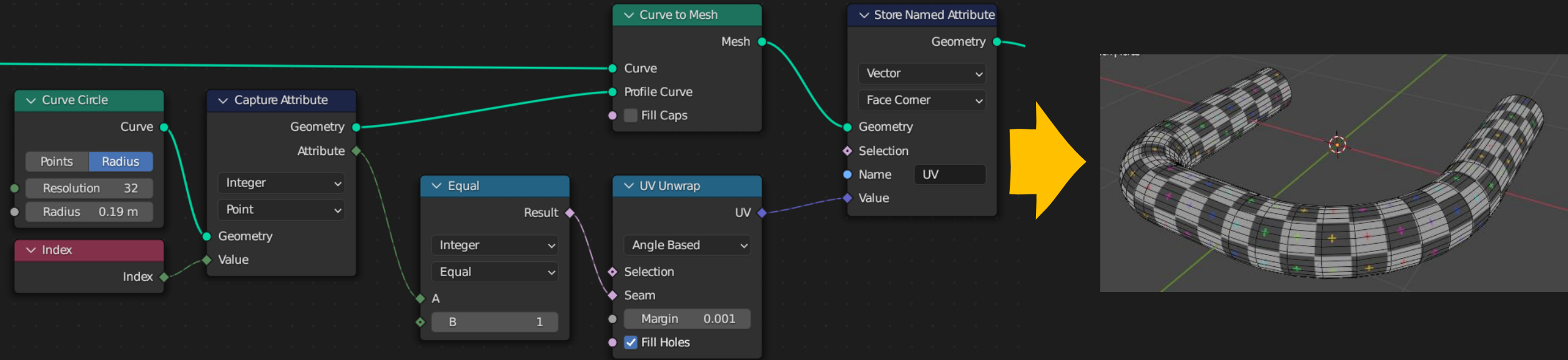
지오메트리 노드로 밧줄을 만들고 UV를 따라 텍스처링하기



커브의 UV

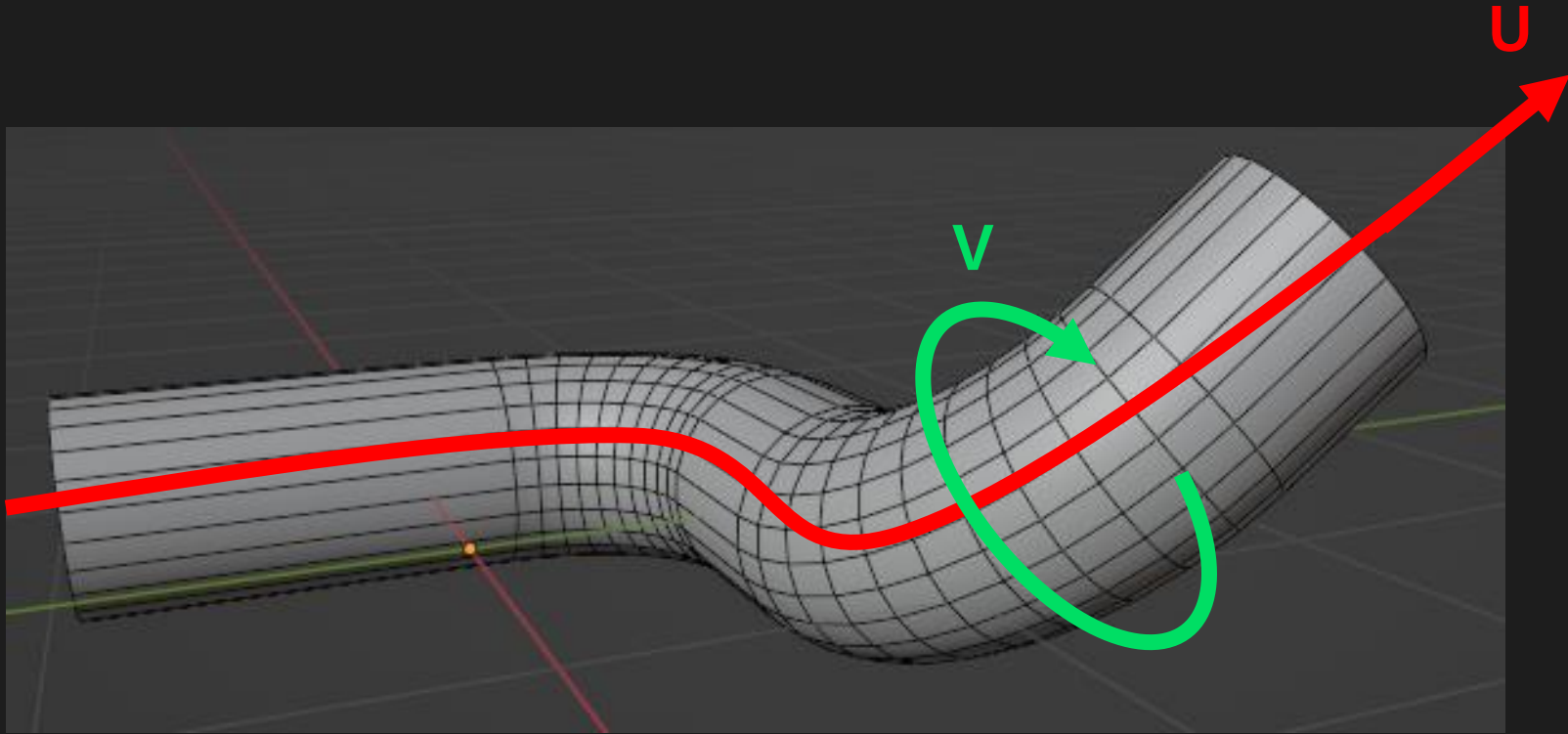
Curve to Mesh를 사용할 때 UV는 생성되지 않습니다.

UV Unwrap 노드가 있지만 조금 무겁고,
또한 커브 형태를 완전히 따라가게 만들기 힘듭니다.



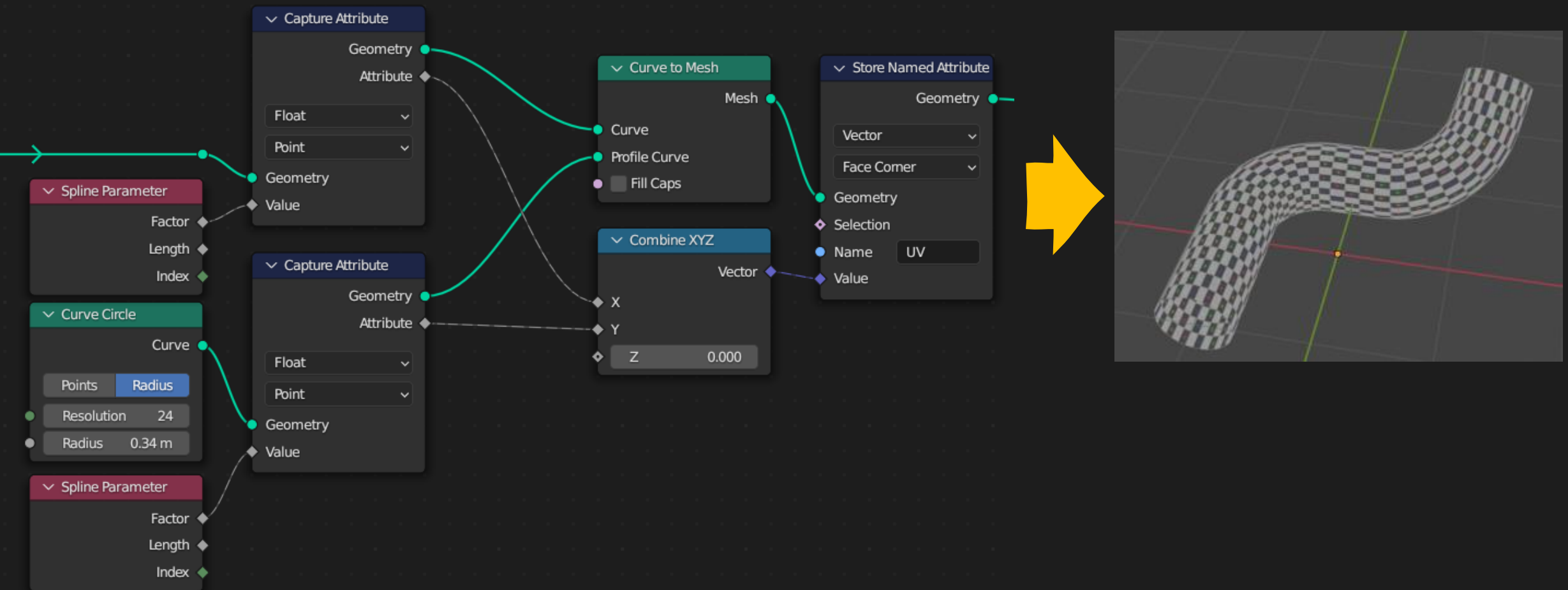
UV의 방향

이상적인 커브의 UV는 커브의 두 방향을 따라야 할 것입니다.

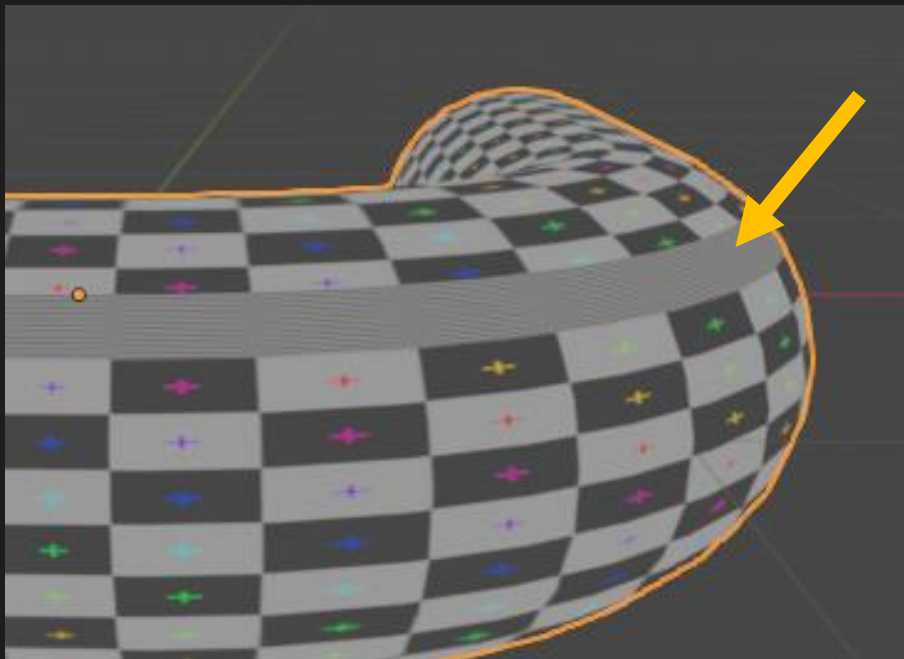


UV의 방향

커브와 Profile Curve의 Factor를 U,V로 사용하면 잘 작동하는 것 처럼 보입니다...

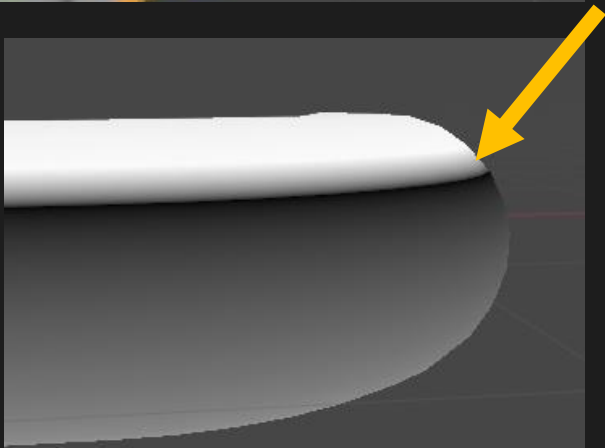


도메인 문제



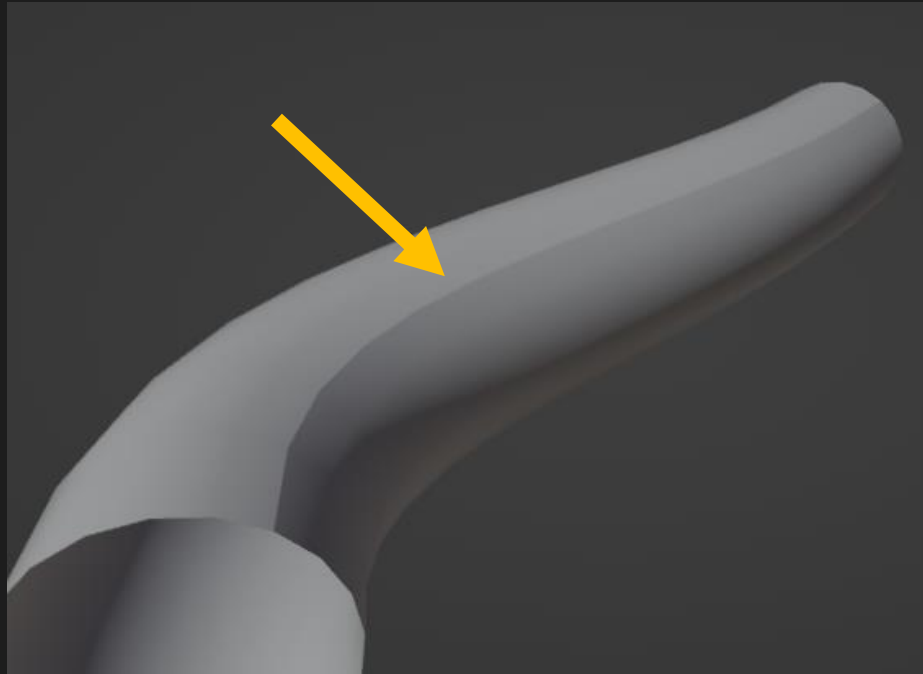
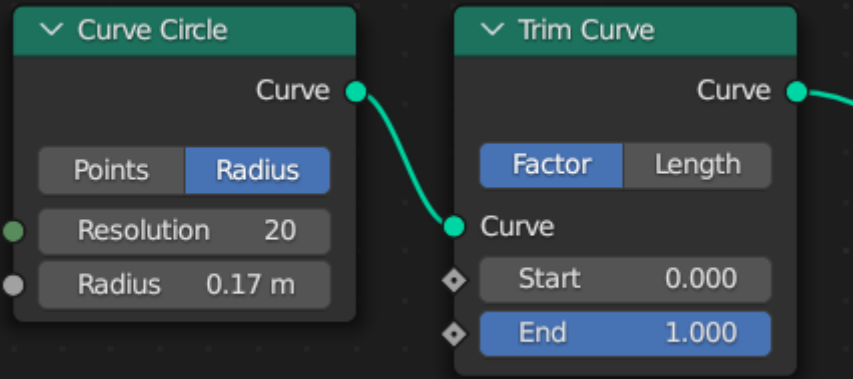
그러나 자세히 살펴보면 왜곡된 부분이 생기는 것을 볼 수 있습니다.

이것은 Profile Curve의 Factor가 시작점과 끝점의 연결부위에서 자동으로 Interpolate 되기 때문입니다.

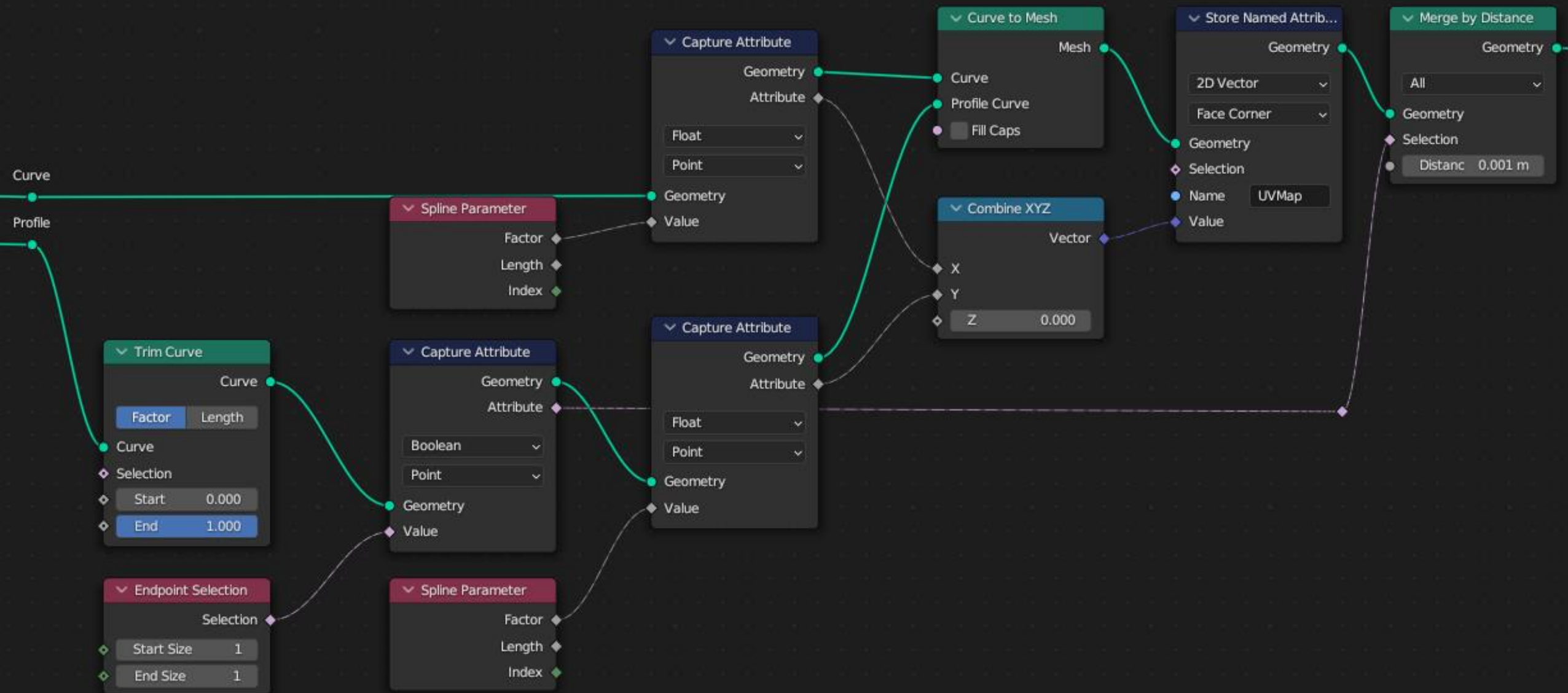


도메인 문제

Trim Curve 가 Cyclic이 아니게 끝점을 분리하면서도 끝부분의 선분을 제거하지 않으므로, 현재 상황에 유용하게 사용할 수 있습니다.
분리된 시작점과 끝점은 맨 마지막에 Merge by Distance로 합치면 됩니다.

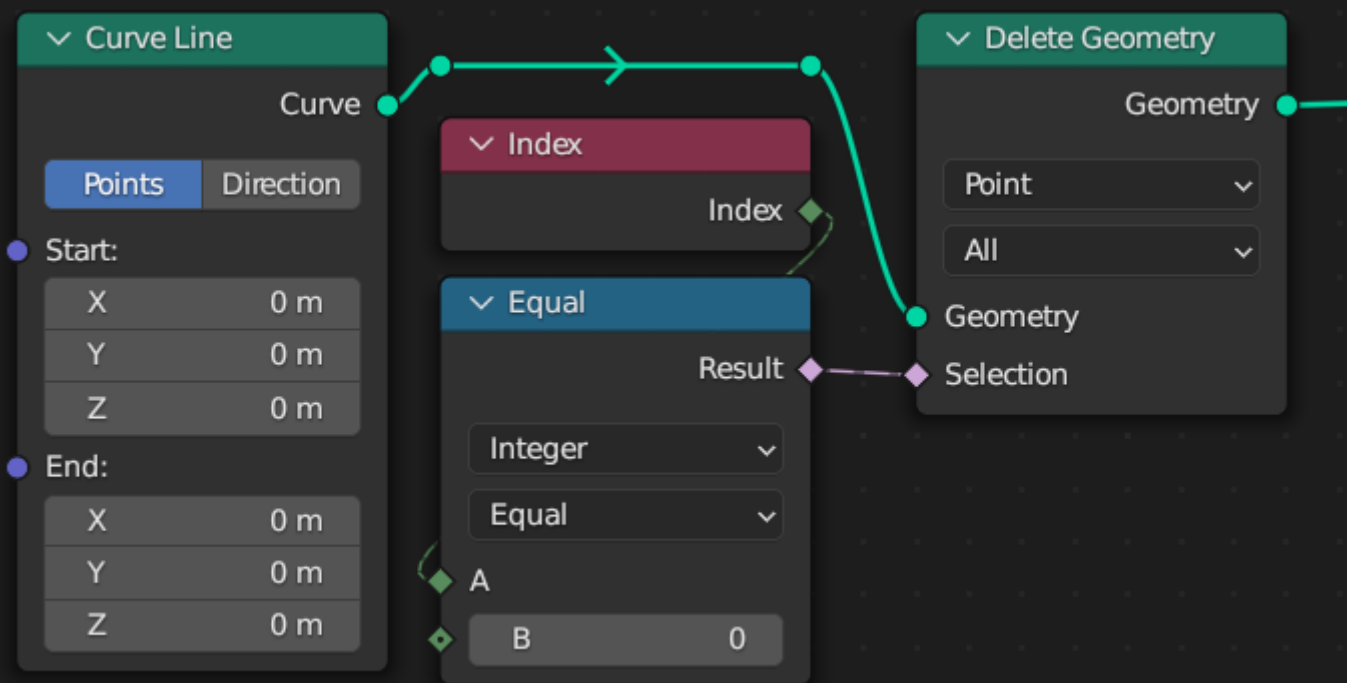


UV Maker



Appendix

점을 커브로 변환하면 아무것도 생성되지 않습니다.
하지만 Curve Line에서 한 점을 제거하면 점 하나만 있는 커브가 생성됩니다.



Appendix

Profile Curve로 사용하면....

