

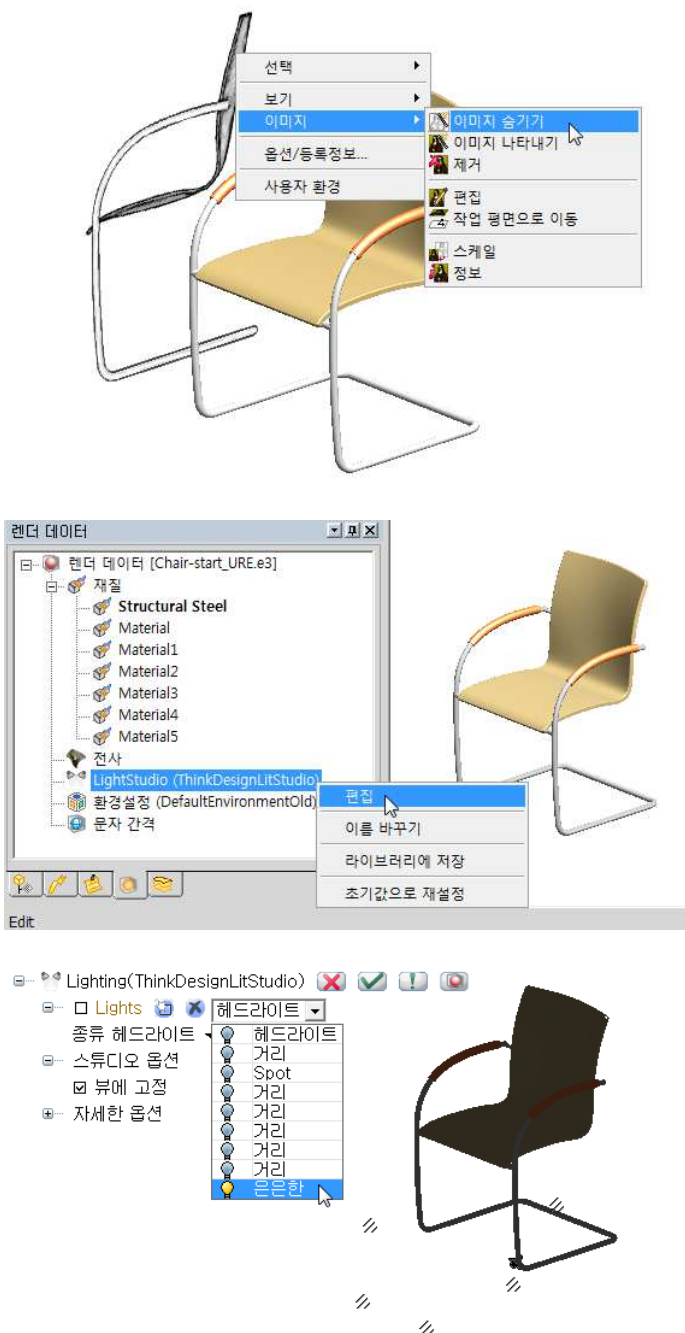
고품질 다이나믹 렌더링

이 과정에서는 ThinkDesign 3D 모델 환경에서 빛, 그림자, 배경, 기타 그래픽 효과를 이용하여 사실적으로 모델을 표시할 수 있는 고품질 다이나믹 렌더링에 대해서 소개합니다.

TABLE OF CONTENTS

- STEP 1 - 빛
- STEP 2 - 전사
- STEP 3 - 배경 설정

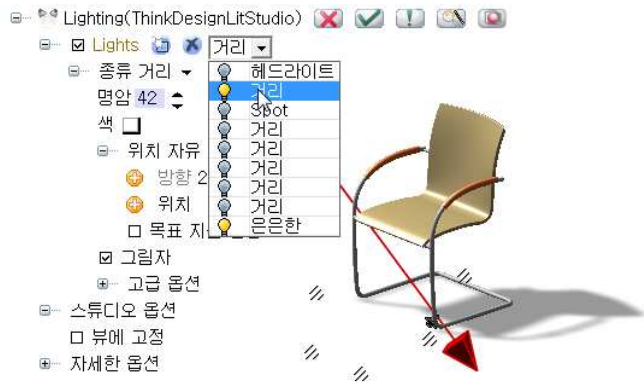
STEP 1 - 빛



1. [파일-열기] 명령을 실행하여
"Chair-start_URE.e3" 파일을 엽니다.
그래픽창을 오른쪽 클릭하여 [이미지-이미지 숨기기] 명령을 실행하여 의사 이미지를 숨깁니다.

2. [보기-Rendering 모드-고품질] 명령을 실행합니다.
렌더 데이터 탭을 선택하면 그림과 같이 탭이 표시됩니다.
LightStudio(ThinkDesignLitStudio)를 오른쪽 클릭하여 [편집] 명령을 실행합니다.

3. [Lights]의 체크를 끕니다. 그림과 같이 [은은하게](Ambient)만 켜져 있는 것을 확인할 수 있습니다. 헤드라이트가 없으면 모델이 검게 표시됩니다.

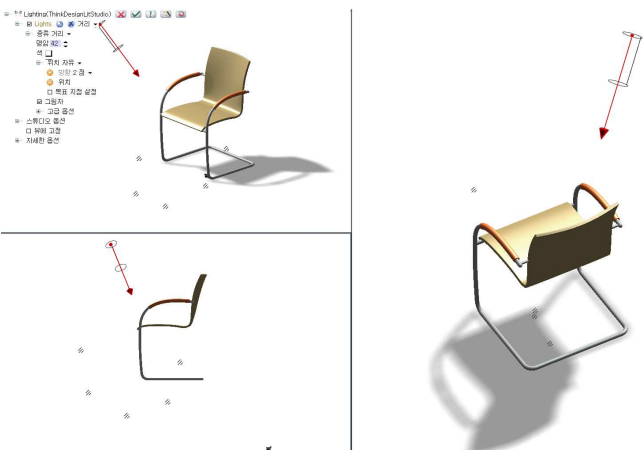


4. 라이트 목록에서 첫 번째 **[거리]**를 선택하고 **[Lights]**에 체크를 합니다. 그림과 같이 밝게 보이는 것을 확인할 수 있습니다.

[종류]를 확장하여 **[그림자]**를 체크합니다.

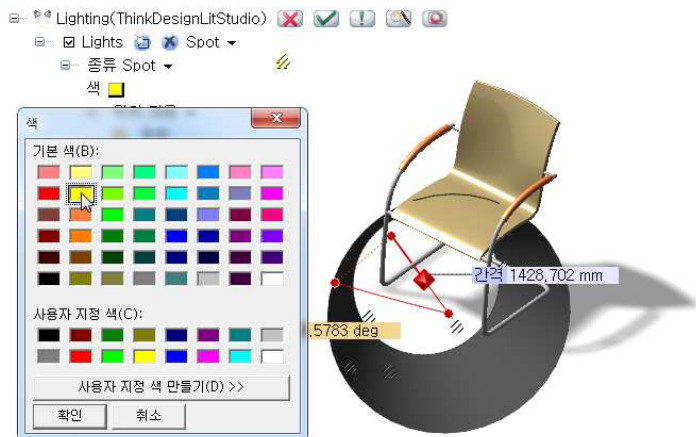
[스튜디오 옵션]을 확장하여

[뷰에 고정] 체크를 끕니다.



5. **Lighting** 명령이 실행된 상태에서 **[보기-표시-뷰포트-3개의뷰포트]** 명령을 실행합니다. 그림과 같이 뷰와 상관없이 그림자가 적용된 것을 확인할 수 있습니다.

[뷰에 고정]을 체크하면 그림자가 뷰에 고정되므로 그림자가 표시되지 않습니다.



6. Light 목록에서 **[Spot]**를 선택하고 **Light** 체크를 합니다.

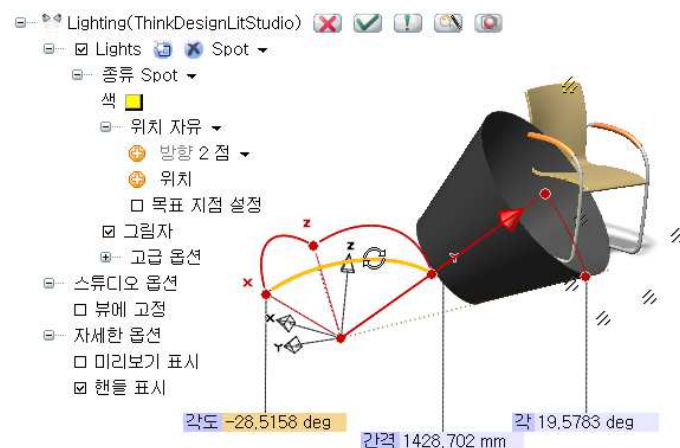
[종류]를 확장하여

[색]을 클릭하여 그림과 같이 선택합니다.

[그림자]를 체크

[고급 옵션]을 확장하여

[광선 분포] - [7]을 입력합니다.



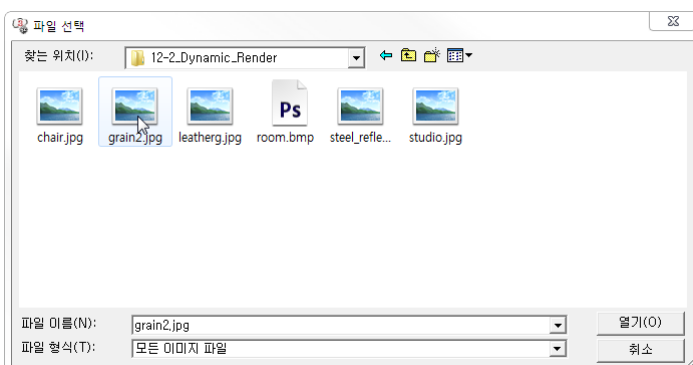
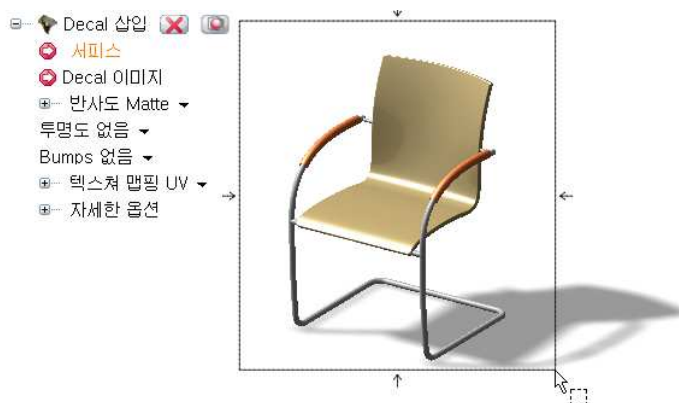
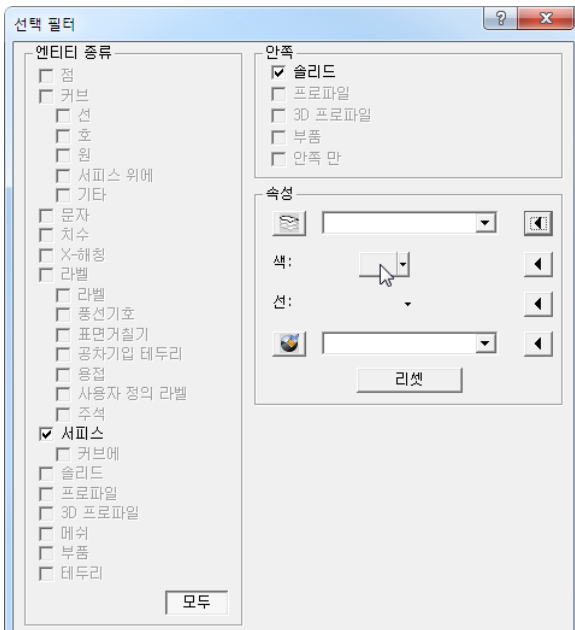
7. **[자세한 옵션]**을 확장하여

[핸들 표시]를 체크하면 그림과 같이 빛을 조절할 수 있는 핸들이 표시됩니다.

호를 드래그하면 방향을 회전할 수 있습니다.

원하는 방향으로 드래그한 후에 **[확인]**을 클릭합니다.

STEP 2 - 전사



1. [삽입-전사] 명령을 실행합니다.

삽입할 서피스를 선택하기 위해서 그래픽창에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 [선택-필터] 명령을 실행합니다.

모델에서 색을 선택할 수 있게 색 항목을 그림과 같이 클릭합니다.

2. 그림과 같이 의자 모델의 서피스를 선택합니다. 선택한 색이 필터에 자동으로 입력됩니다.

3. 필터창을 닫고 그림과 같이 창으로 모델을 선택합니다. 창에 속한 해당 색의 서피스가 모두 선택됩니다.

4. [Decal 이미지]를 클릭하면 그림과 같이 파일 선택창이 표시됩니다.

"grain2.jpg"파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.



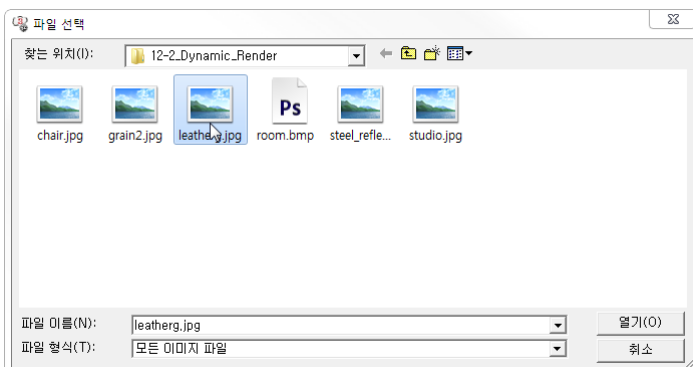
5. [텍스처 맵핑]을 확장합니다.
[동일한 스케일]을 체크하고
[스케일] - [1.5]를 입력합니다.
[자세한 옵션]을 확장하여
[Pure Color]를 체크하고 [확인]을 클릭합니다.



6. [삽입-전사] 명령을 실행합니다.
삽입할 서피스를 선택하기 위해서 그래픽창에서
마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 [선택-필터] 명령
을 실행합니다.
앞에서 선택했던 것과 같이 색 항목을 클릭하여
그림과 같이 서피스의 색을 선택합니다.



7. 그림과 같이 창으로 드래그하여 선택합니다.



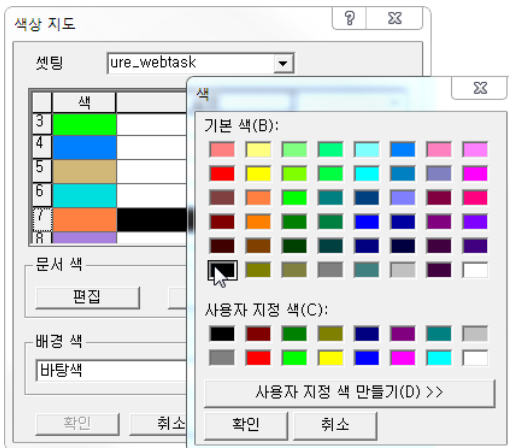
8. [Decal 이미지]를 클릭하면 그림과 같이 파일
선택창이 표시됩니다.
"leather.jpg"파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니
다.



9. [텍스처 맵핑] 옵션을 확장하고
[동일한 스케일]을 체크하여
[스케일] - [2]를 입력하고 [확인]을 클릭합니다.



10. 그림과 같이 맵핑이 적용된 것을 확인할 수 있습니다.



11. **[형식-색상 지도]** 명령을 실행하여 7번색을 더블클릭하여 선택한 후 문서색 프레임에서 **[편집]**을 클릭합니다.
그림과 같이 검은색을 선택한 후 **[확인]**을 클릭한후 색창을 닫고 **[적용]**을 클릭합니다.

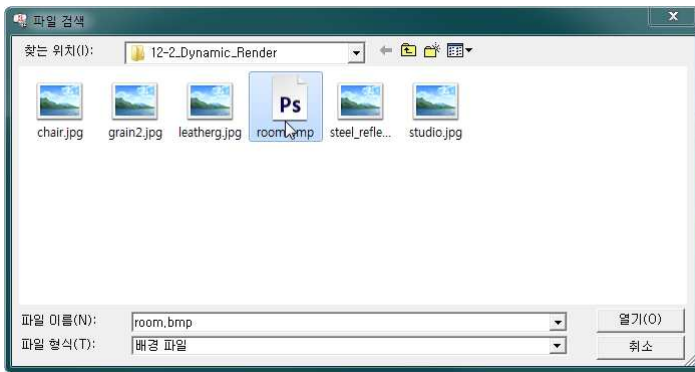


12. 그림과 같이 7번색이 적용되었던 팔걸이 면의 색상이 변경된 것을 확인할 수 있습니다.

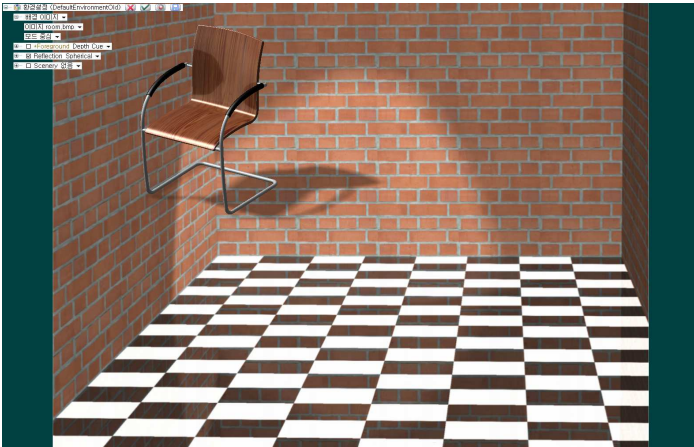
STEP 3 - 배경 설정



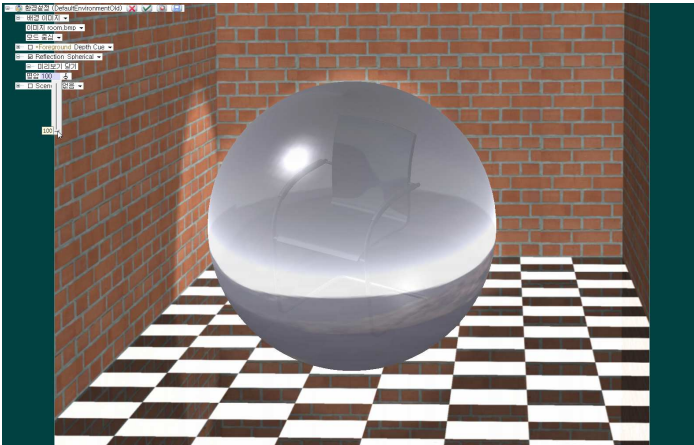
1. **[형식-Environment]** 명령을 실행합니다.
[배경]의 **[색상지도]**을 클릭하여 표시되는 색창에서 그림과 같이 색을 선택하고 **[확인]**을 클릭합니다.



2. [배경] - [이미지]로 변경하고
[이미지 탐색]을 클릭하여 "room.bmp" 파일을
선택하고 [열기]를 클릭합니다.



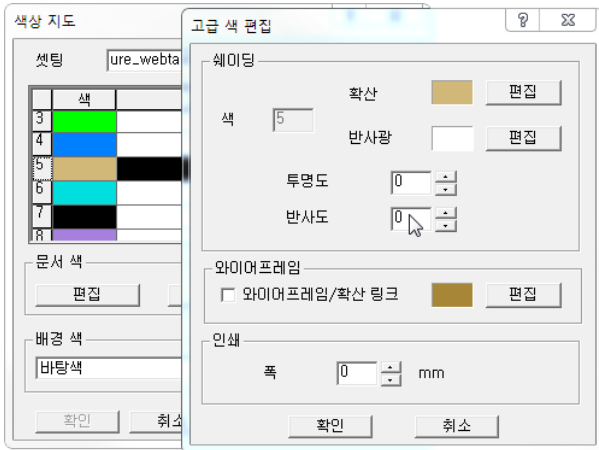
3. 현재 작업창에 맞도록 이미지가 자동으로 배
율이 조정되어 삽입됩니다.



4. [Reflection]을 확장하여 [미리보기]를 클릭합니
다. Spherical 모드는 그림과 같은 형상으로 반사
를 적용합니다.
[명암]을 최대값으로 적용하고 [확인]을 클릭합니
다.



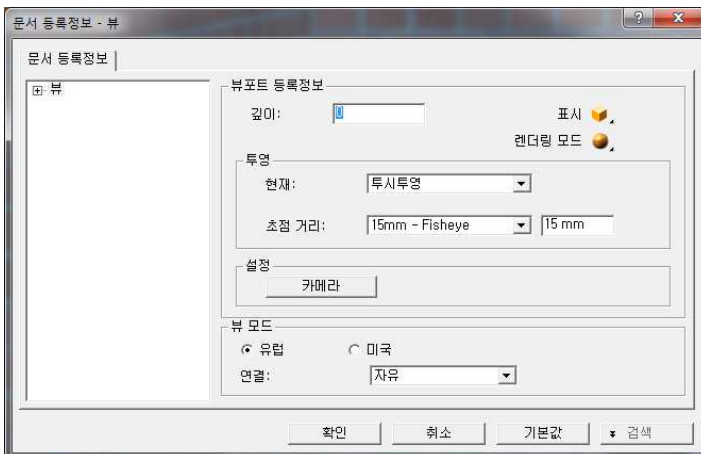
5. 그림과 같이 반사도가 100으로 적용되어 적용
된 전사가 표시되지 않는 것을 확인할 수 있습니
다.



6. [형식-Environment] 명령을 실행
[Reflection]을 체크를 하고
[배경] - [솔리드]로 설정
[색상지도]에서 자물쇠를 닫고 [확인]을 클릭합니다.
[형식-색상지도] 명령을 실행합니다.
5번을 더블클릭하고 [고급]을 클릭
[반사도] - [0]을 입력하고 [확인][적용]을 클릭하
고 색상지도창을 닫습니다.



7. 그림과 같이 모델 표시에 차이가 있음을 확인
할 수 있습니다.



8. [보기-수정-등록정보] 명령을 실행합니다.
[투영]프레임
[현재] - [투시투영]
[초점 거리] - [15mm - Fisheye]로 설정하고
[확인]을 클릭합니다.



9. [형식-Environment] 명령을 실행합니다.
[배경] - [이미지]로 변경하고
[이미지 탐색]을 클릭하여 "studio.jpg" 파일을 선택
하고 [열기]를 클릭합니다.
모델을 화면에서 축소(zoomout)시켜 그림과 같
이 렌더링할 수 있습니다.