

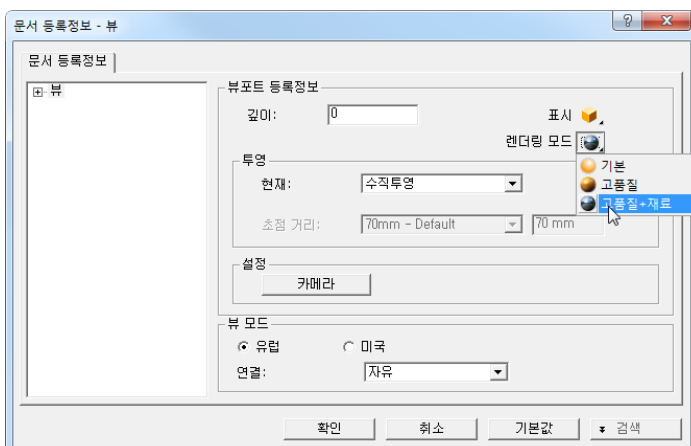
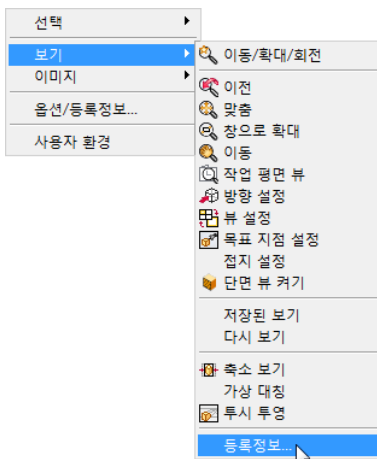
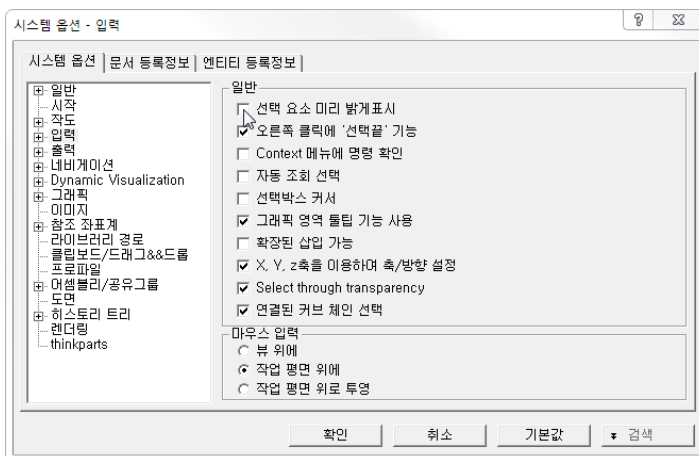
렌더링 기본 컨셉

이 과정에서는 렌더링의 기본 컨셉에 대해서 소개합니다.

TABLE OF CONTENTS

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

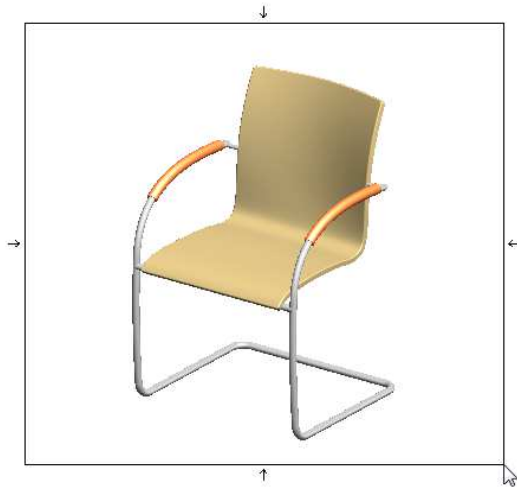
STEP 1 - 빛



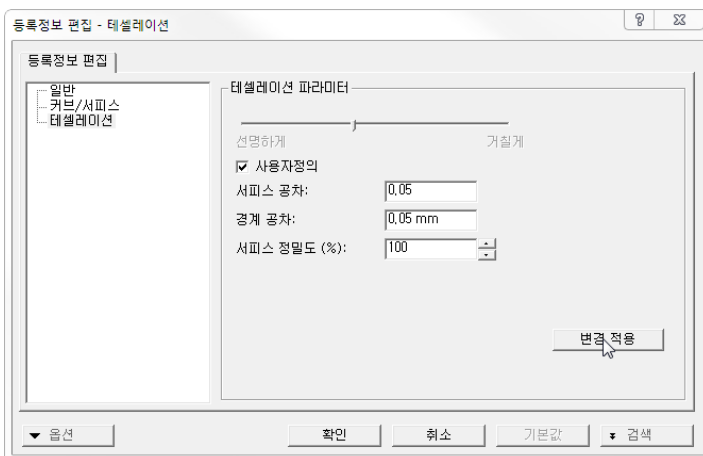
1. [파일-열기] 명령을 실행하여 **Chair-start_URE_Concepte3** 파일을 엽니다.
[도구-옵션/등록정보] 명령을 실행합니다.
시스템 옵션탭에서 입력 카테고리를 선택하여 [선택 요소 미리 밝게 표시] 선택을 해제하고 [확인]을 클릭합니다.

2. 그래픽창에서 오른쪽 클릭하여 [보기-등록정보]를 선택하여 뷰 등록정보로 이동합니다.

3. 뷰포트 등록정보에서 [표시] - [쉐이딩 보기] [렌더링 모드] - [고품질 + 재료]로 설정하고 [확인]을 클릭합니다.



4. 그래픽창에서 그림과 같이 창으로 모든 엔티티를 선택한 후 오른쪽 클릭하여 **[등록정보]** 명령을 실행합니다.



5. 테셀레이션 항목을 선택하고 **[사용자정의]**를 체크합니다.

테셀레이션을 변경하여 그래픽창에서 모델의 표현하는 정밀도를 변경합니다.

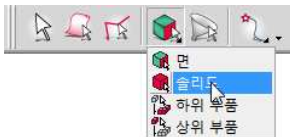
[서피스 공차] - [0.05]

[경계 공차] - [0.05]

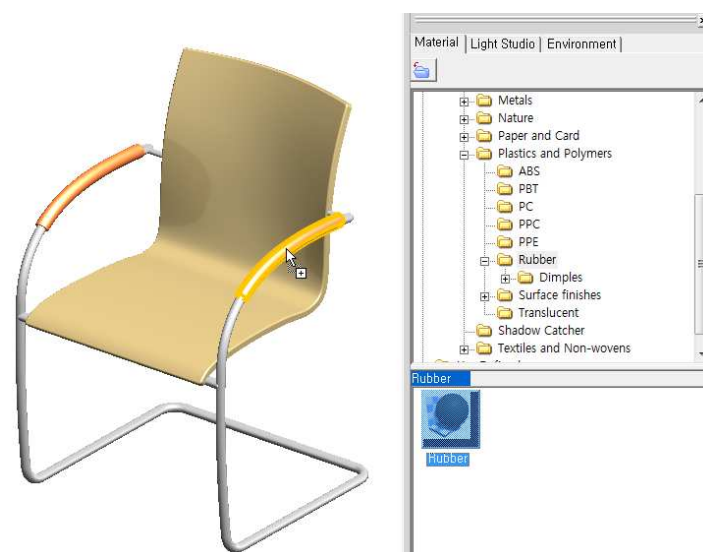
[서피스 정밀도] - [100]

[변경 적용]을 클릭하면 현재 그래픽창에 바로 적용이 됩니다.

[확인]을 클릭하여 다이얼로그창을 닫습니다.



6. 선택툴바에서 선택방식을 **솔리드**로 변경합니다.



7. **[형식-렌더링라이브러리]** 명령을 실행하여 라이브러리를 표시합니다.

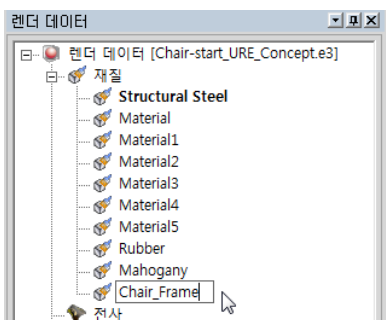
[PreDefined - Renderer Library - Plastics and Polymers - Rubber] 폴더를 열어 "Rubber"를 드래그하여 의자 팔걸이에 적용합니다.



8. [PreDefined - Default - Wood Texture] 폴더를 열어 "Mahogany"를 드래그하여 의자 본체에 드래그 하여 적용합니다.



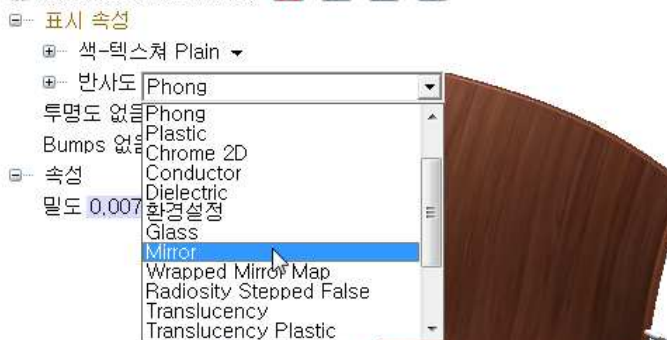
9. [PreDefined - Default - Steel] 폴더를 열어 "Steel"을 드래그하여 의자 본체에 드래그 하여 적용합니다.



10. 렌더링 라이브러리를 닫습니다.

렌더 데이터 탭에서 **Steel**을 선택하고 오른쪽 클릭하여 [이름 바꾸기] 명령을 실행합니다.

Chair_Frame으로 변경합니다. 적용된 재료의 이름을 사용자가 원하는 이름으로 변경할 수 있습니다.



11. **Chair_Frame**을 오른쪽 클릭하여 [편집] 명령을 실행합니다.

[반사도] - [Mirror]로 변경하고 [확인]을 클릭합니다.