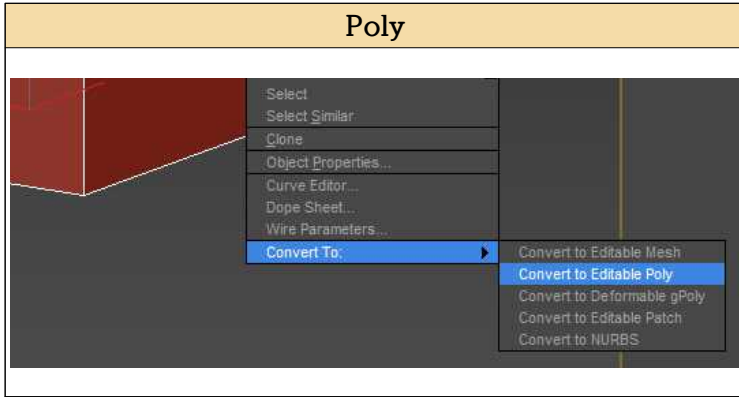
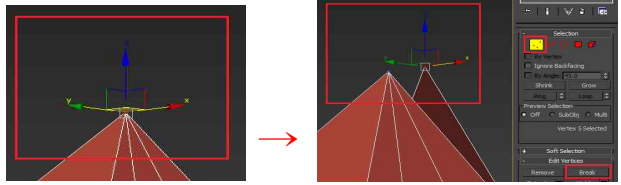
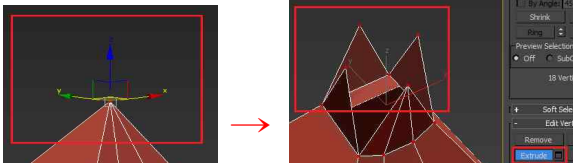
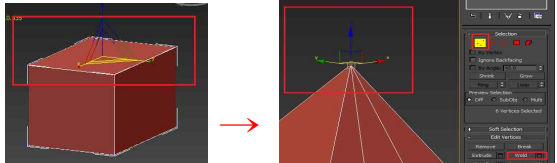
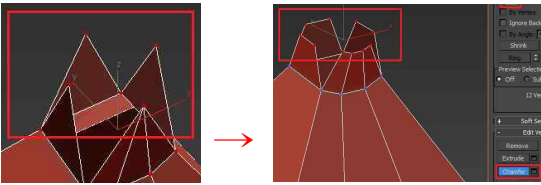
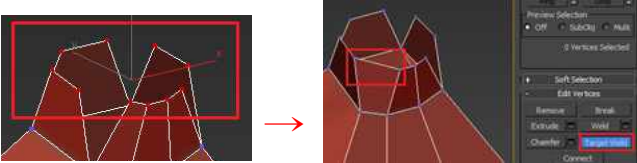


3D MAX Study

□ Poly



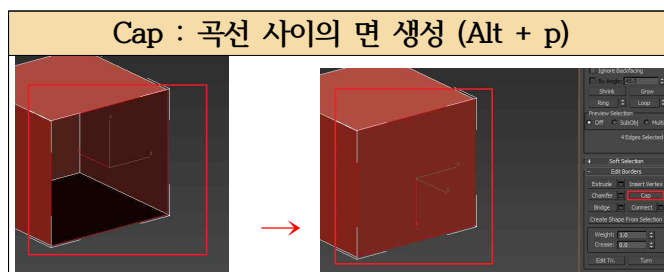
○ (1) 점(Vertex)의 기능

<p>Remove : 선택한 점을 없애줌</p> <p>Connect : 선택한 점들을 이어줌</p>	<p>Break : 선택한 점을 나눠줌</p> 
<p>Extrude : 선택한 점을 등분해줌</p> 	<p>Weld : 선택한 점을 합쳐줌</p> 
<p>Chamfer : 면안의 선에따라 점을 나눠줌</p> 	<p>Target Weld : 선택한 점을 합쳐줌</p> 

○ (2) 선(Edge)의 기능

Remove : 선을 삭제	Split : 선택한 선을 나눠줌
Chamfer :	
Target Weld : 선택한 선과 선을 합쳐줌	
Extrude : 선택한 선을 등분해줌	Weld : 선과 선을 합쳐줌
Bridge : 선과 선 사이 면을 생성	Correct : 선과 선사이 선을 생성

○ (3) 곡선(Border)의 기능 - 선과 동일 (Cap 제외)

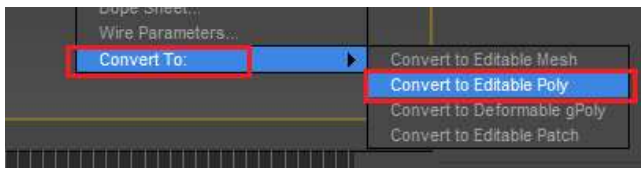


○ (4) 면(Polygon)의 기능

Insert Vertex : 면에 점 삽입	Extrude : 선택한 면에서 튀어나온 면을 생성
Bevel : 크기를 조절할 수 있는 면을 생성	Inset : 면의 안의 면을 생성
Bridge : 면과 면을 이어줌	Flip : 면을 뒤집어줌 (어두우면 안쪽면 / 밝으면 바깥쪽면)

□ Mapping(맵핑) -1 (16.06.08)

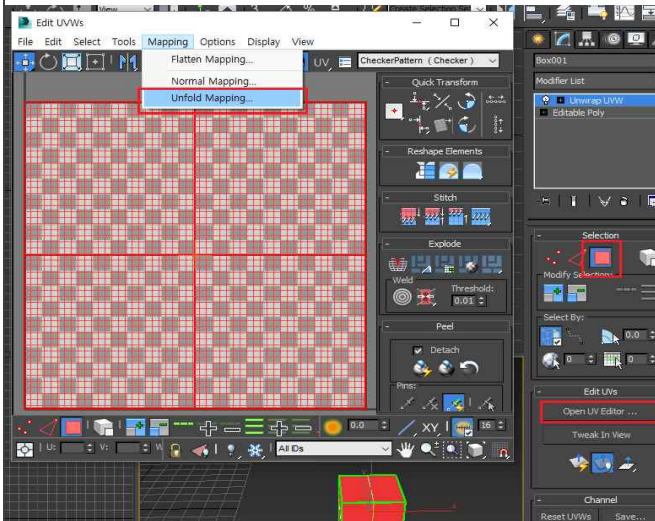
1. 도형 생성 - Poly모드



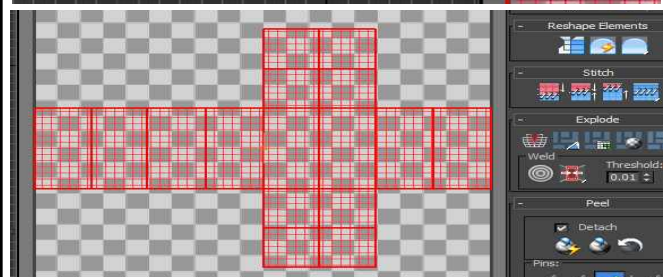
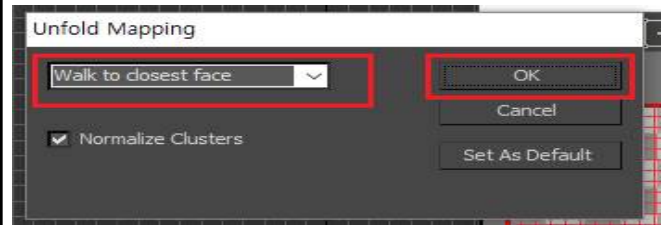
2. Unwrap UVW 선택



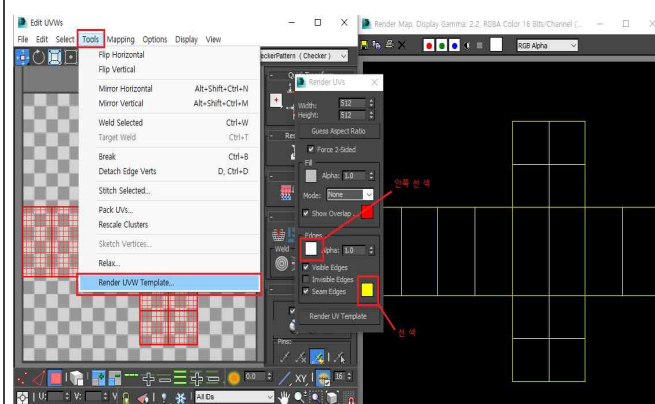
3. 면 선택 및 Open UV Editor



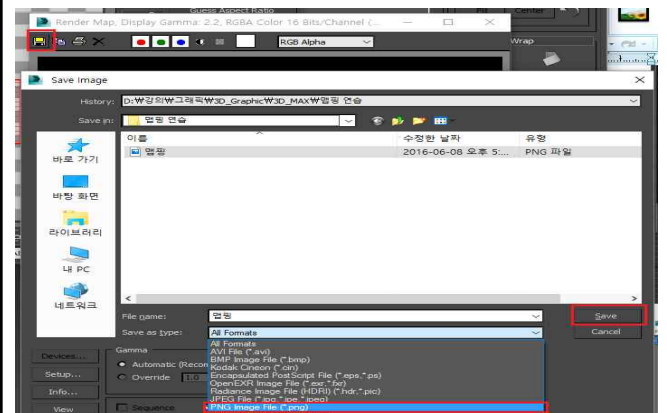
4. Mapping - Unfold Mapping



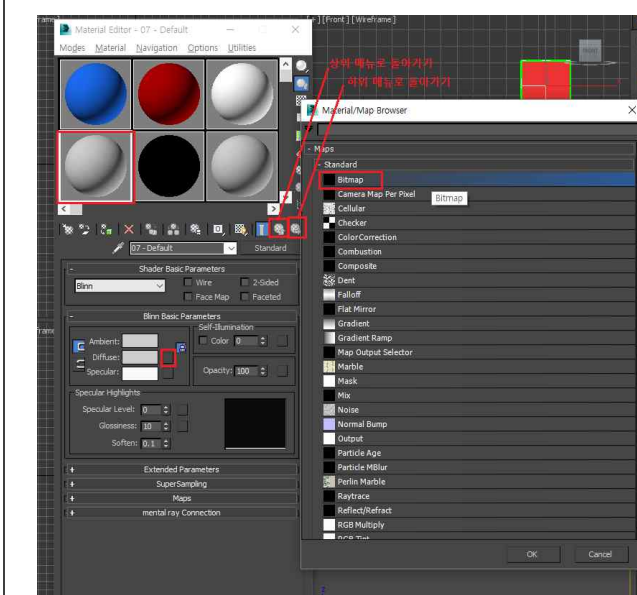
5. Tools - Render UVW Template



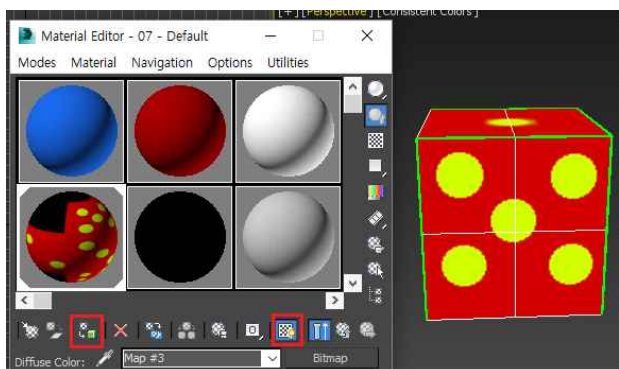
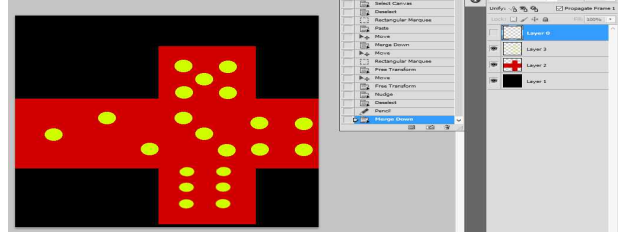
6. Render UVW Template를 PNG파일로 저장



7. 포토샵에서 이미지 만들고 JPGE로 저장 8. M(Material) - 이미지 불러오기 후 맵핑

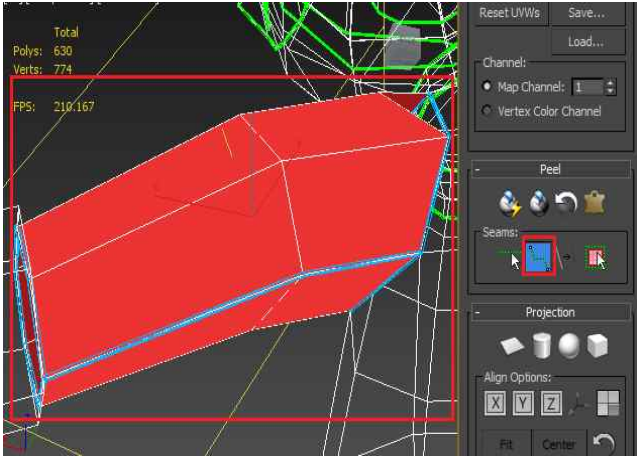


9. View Port(체크무늬) 클릭 후 맵핑

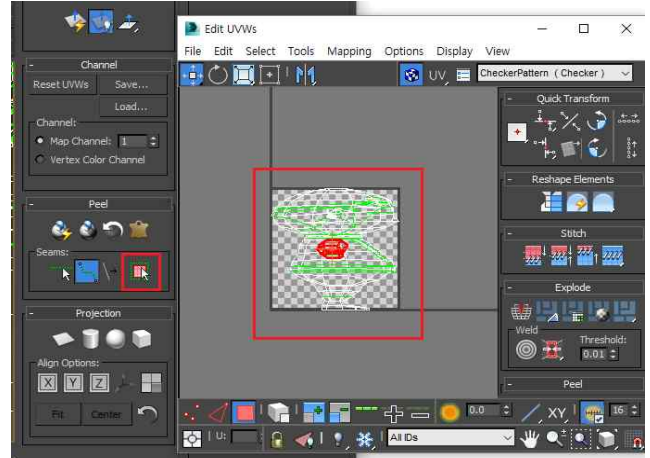


□ Mapping(맵핑) - Render UVW Template 2가지 방법

1. Point to Point seams - 부위 선택/면선택

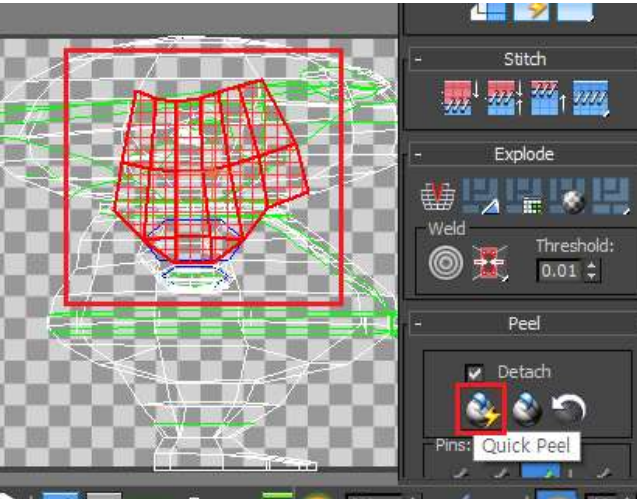


2. Expand Polygon Select to seams 선택



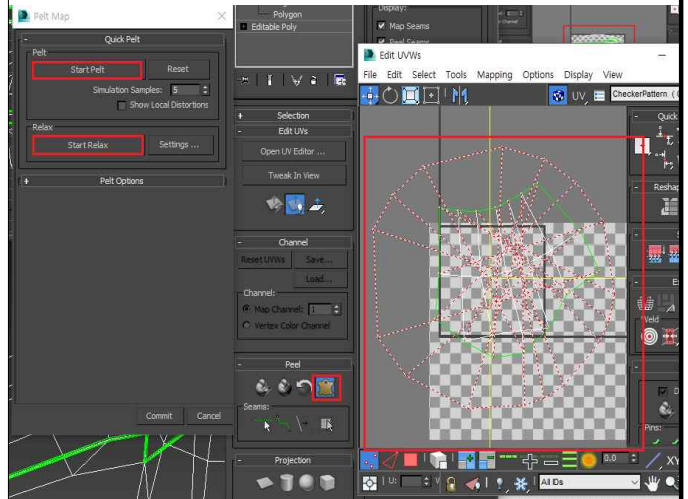
3. 첫 번째 방법 : Quic Peel를 이용한 방법

- * 장점 : 빠르게 이용할 수 있음
- * 단점 : 이쁘게 나오지 않음



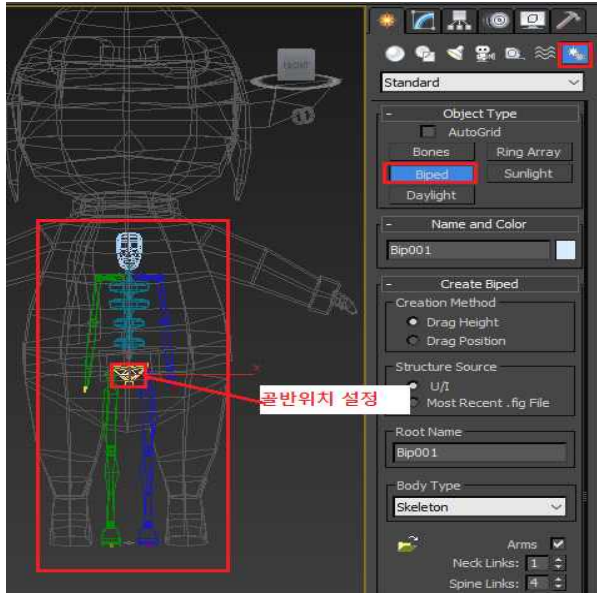
3. 두 번째 방법 : Pelt Map을 이용한 방법

- * 장점 : 정확하고 고르게 나옴
- * 단점 : 시간이 걸림

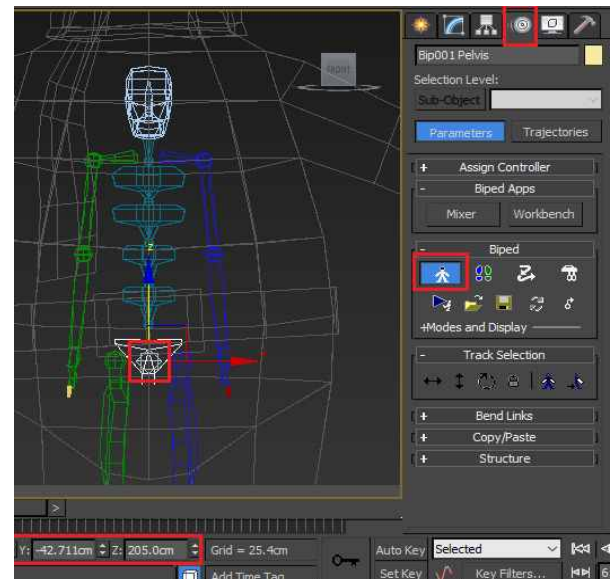


□ Motion(모션 뼈대)

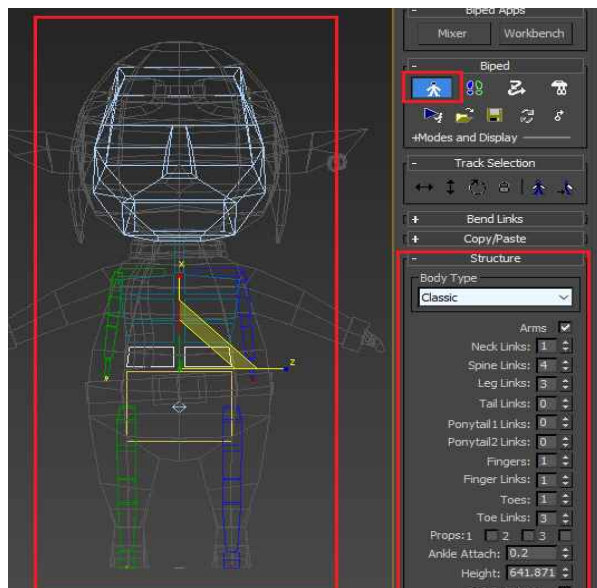
1. Systems - Biped - 스켈레톤 생성(골반 위치 설정)



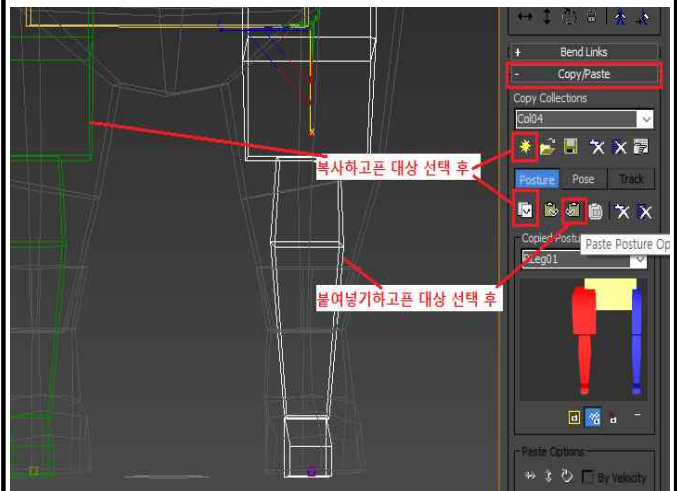
2. Motion탭에서 피규어모드 좌표설정(x축 0)



3. Structure에서 뼈의 수량 및 크기 조절



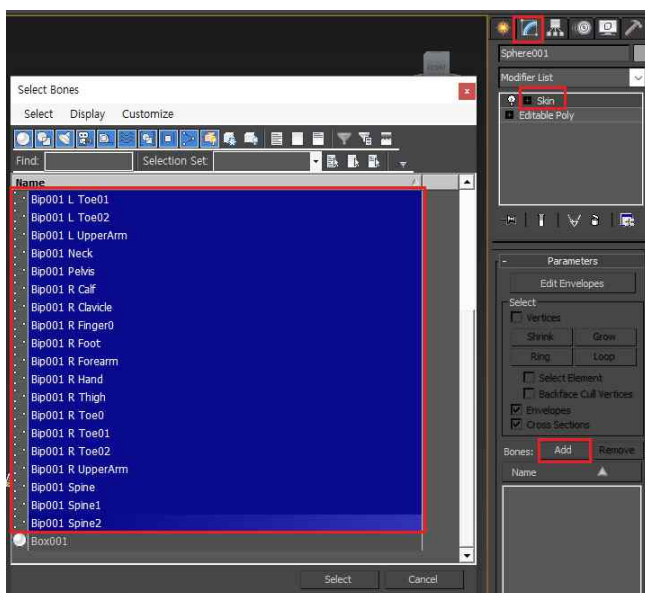
* 한쪽 완성 후 반대 쪽 붙여넣기



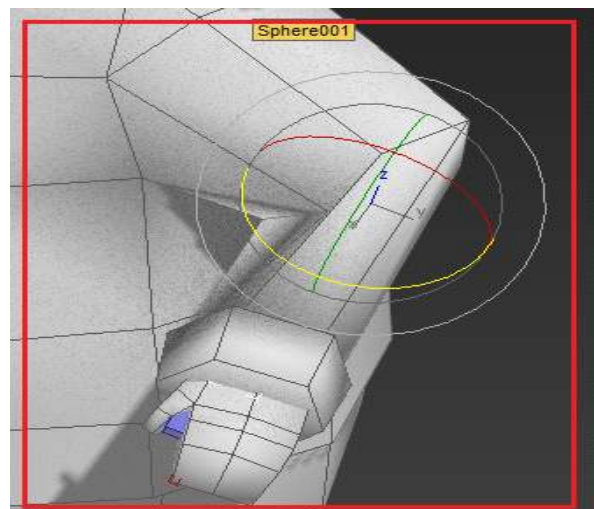
1. 복사하고픈 대상 선택 - Copy/Paste - Create Collection - Copy Posture
2. 붙여넣기 대상 선택 - Paste Posture to Selected Xtras

다이어몬드 → 골반 → 다리 → 척추 → 어깨 → 팔 → 목 → 머리 순

4. 캐릭터 Poly선택 후 Skin - Add - 뼈대 추가



5. 뼈대 Add



○ 단축키

단축키	기능
Q/W/E/R	이동,회전,크기 기능
F3	선택 뷰 투명화
Art + l	선 라운드 (Poly모드 3번일 때)
Art + p	면 채우기 (Poly모드 3번일 때)
Art + w	Perspective 화면 크게
Art + x	반투명