



R E P O R T

실습과제 01

내용

과제 명세
자신이 3ds를 사용해 본 흔적 정리
자신이 사용한 기능 정리
결론

1. 과제 명세

실습에서 자신만의 로봇을 만들어 움직여볼 예정

-자신만의 로봇을 만들기 위한 툴 익히기

-3D Studio Max, Google Sketchup 등

-모델 생성 부분만을 주로 이용할 것임

- 3D Studio Max를 자신의 컴퓨터에 설치

-학생 계정으로 설치할 수 있음.

-기본은 1달간 무료 사용

-3년간 사용할 수 있는 방법을 찾아볼 것

- 간단한 객체를 만들고 여러 메뉴를 사용해 봄

-3차원 그래픽스의 개념을 익힘

-파일 export의 여러 옵션들을 확인할 것

- 그래픽스 배움터(생능) LabC 참고 ---> 파일 첨부 확인할 것

- 제출물:

1. 자신이 3DS를 사용해 본 흔적

2. 자신이 사용한 기능 정리

2. 자신이 3DS를 사용해 본 흔적

- 3ds max의 파일 export 옵션

Autodesk (.FBX)

3D Studio Mesh (.3DS, .PRJ)

Alembic (.ABC)

Adobe Illustrator (.AI)

Arnold Scene Source (.ASS)

Autodesk Collada (.DAE)

Publish to DWF (.DWF)

AutoCAD (.DWG)

AutoCAD (.DXF)

Flight Studio OpenFlight (.FLT)

Motion Analysis HTR File (.HTR)

ATF IGES (.IGS)

gw: OBJ-Exporter (.OBJ)

PhysX and APEX (.PXPROJ)

ProE (.PRT, .NEU, .G, .ASM)

ACIS SAT (.SAT)

StereoLitho (.STL)

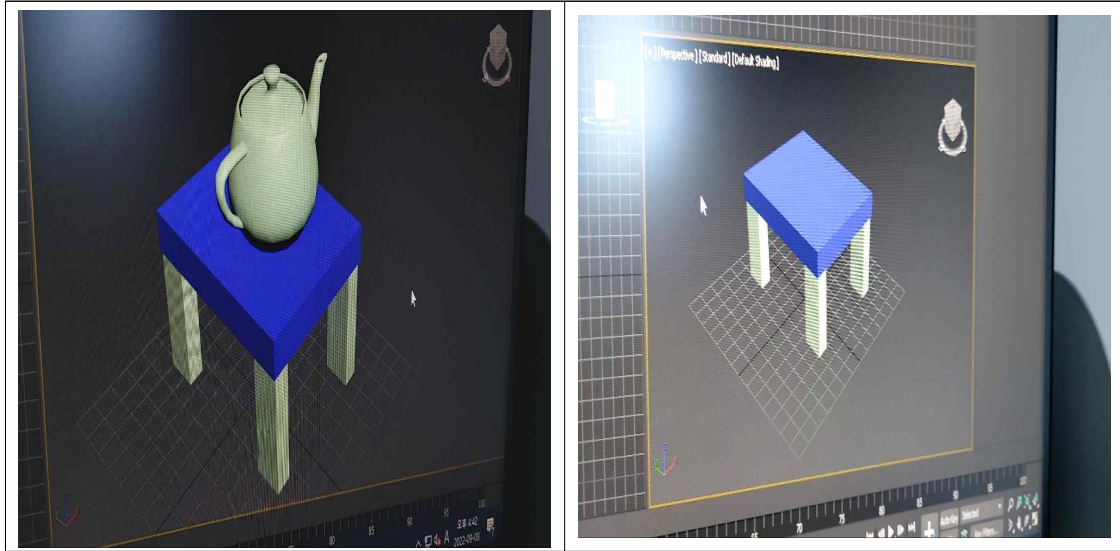
LMV SVF (.SVF)

Universal Scene Description (.USD, .USDA, .USDC)

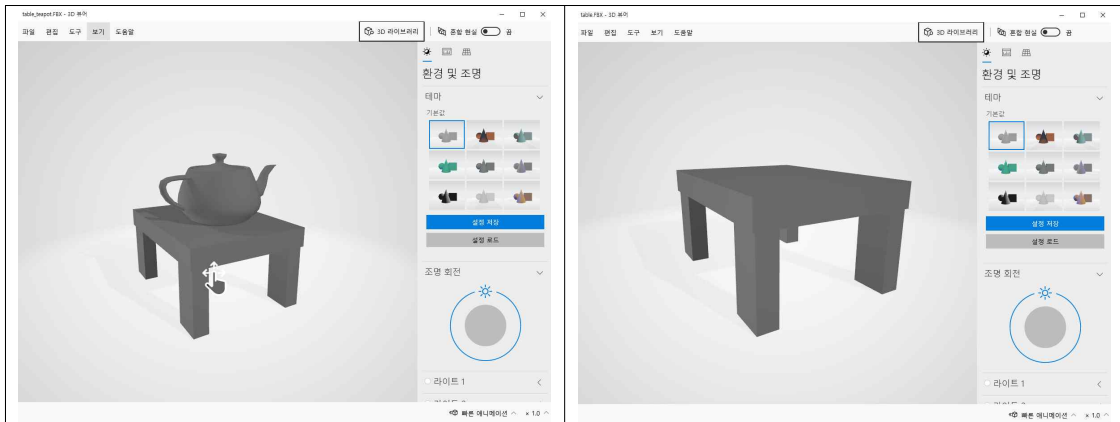
VRML97 (.WRL)

여기에서는 (.FBX) 형식으로 export 했습니다.

- 테이블 객체 만들기



- export 한 흔적 Window 3d 뷰어로 확인



3. 자신이 사용한 기능 정리

3ds max 기초 사항을 정리한 다음 블로그를 참고하여 기능을 공부해보았습니다. <https://hello-5200.tistory.com/category>

이번 실습에서 저는

① (휠 클릭) + 옮기기

: 화면 움직이기

② shift + 드레그

: 객체 복사하기

③ ALT + X

: 개체 반투명화하기

④ ALT + (휠 클릭 후 드레그)

: 화면 돌리기

⑤ 우클릭 -> convert to editable poly

: 개체 poly 속성으로 바꾸기

⑥ 속성 이해하기

- 1) Vertex 점
- 2) Edge 선
- 3) Border 뚫린 면
- 4) Polygon 막힌 면
- 5) Element 붙어있는 면

⑦ Object type

: Box, Cone, Sphere, Cylinder, Teapot 만들어보기

⑧ Editable Poly

: 즉 '편집 가능한 폴리곤'을 이용해서

- Vertex 점
- Edge 선
- Border 테두리, 면이 끝나는 지점
- Polygon 막힌 면
- Element 분리된 개체

에 해당하는 개체 선택해보기

⑨ Attach, Detach

: 개체 붙이기 / 떼어내기 등의 기능을 사용해보았습니다.

4. 결론

3d studio max를 사용하면서 처음으로 테이블을 만들어보았는데 가장 기초적인 기능을 익히는 데 초점을 맞추고 하다 보니 제대로 된 학습은 하지 못한 것 같습니다. 3차시 실습을 해보면서 조금 더 자세히 3d를 이해하는 것이 필요하다는 것을 느꼈습니다. 감사합니다.