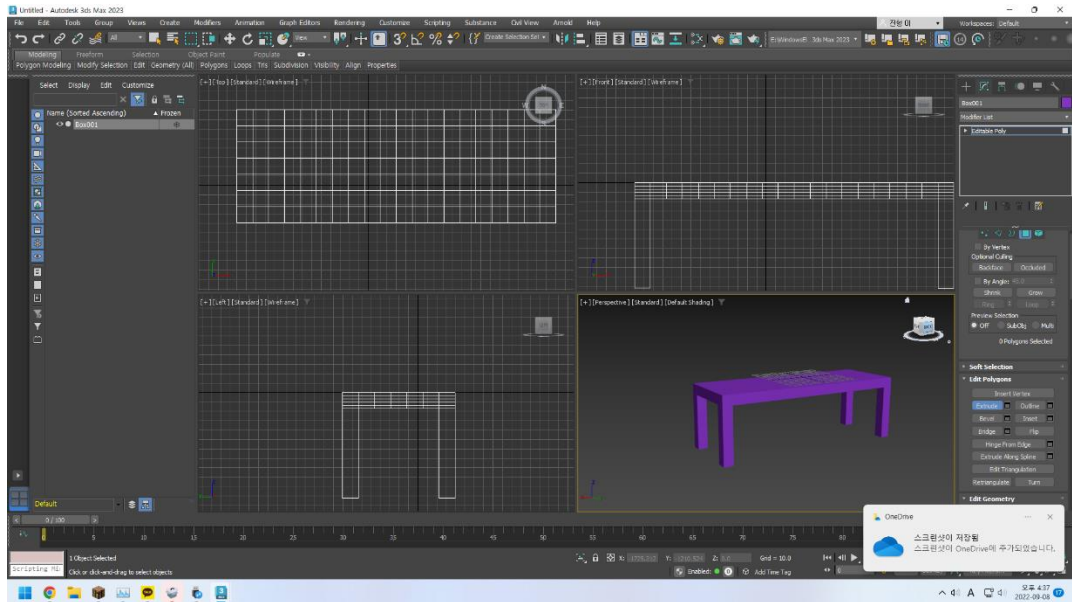


## 목차

1. 자신이 3DS를 사용해 본 흔적 .....	2
2. 자신이 사용한 기능 정리 .....	4
1. 모델 화면 제어 .....	4
2. 직육면체 그리기 .....	4
3. Segs 설정 및 Editable Mesh 변환 .....	5
4. 모델 변형 .....	6
5. 내보내기 .....	7

## 1. 자신이 3DS를 사용해 본 흔적

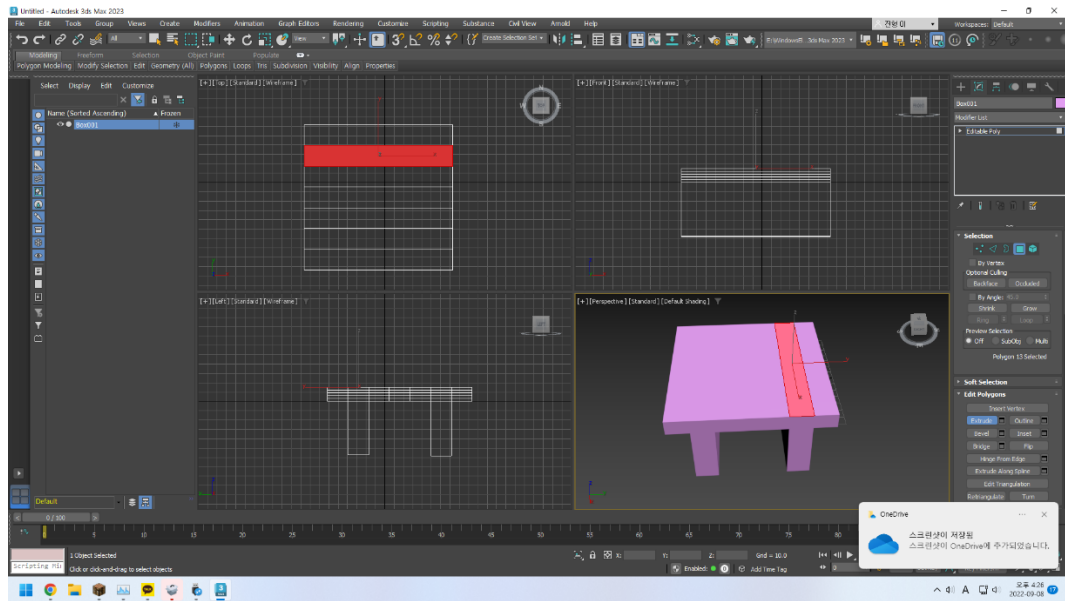
2주차 실습 시간 동안 조교님이 알려주신 3D MAX 기능을 활용하여 2개의 서로 다른 모양의 테이블을 모델링하는 시간을 가졌다.



(Table1.max)



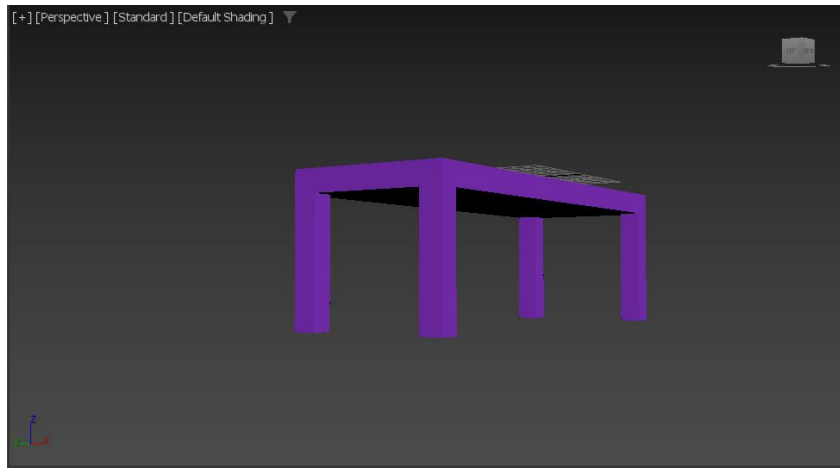
(STL 내보내기 기능을 이용하여, 3D 프린터로 Table1.max 모델링을 출력한 결과)



(Table2.max)

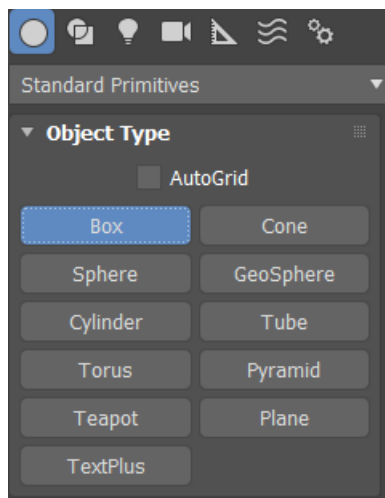
## 2. 자신이 사용한 기능 정리

### 1. 모델 화면 제어

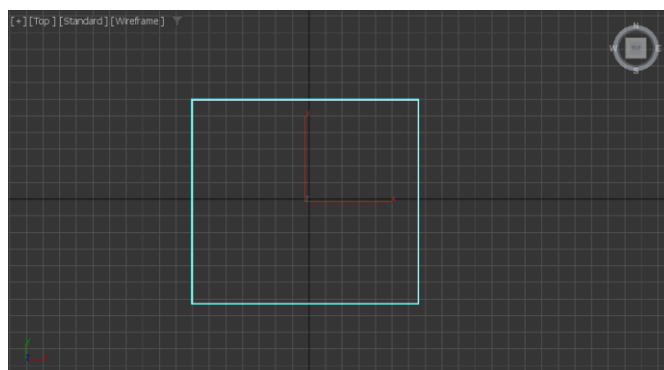


모델 화면은 우측 상단의 정육면체를 마우스 좌클릭하여 회전, 휠 클릭 후 드래그하여 이동할 수 있다.

### 2. 직육면체 그리기

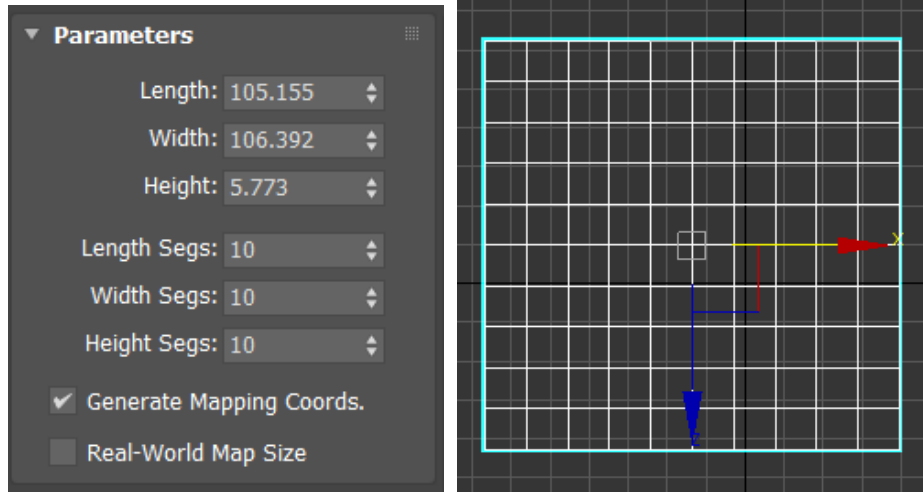


우측 메뉴의 Standard Primitives – Object Type – Box 선택 후, 축 화면 중 하나에서

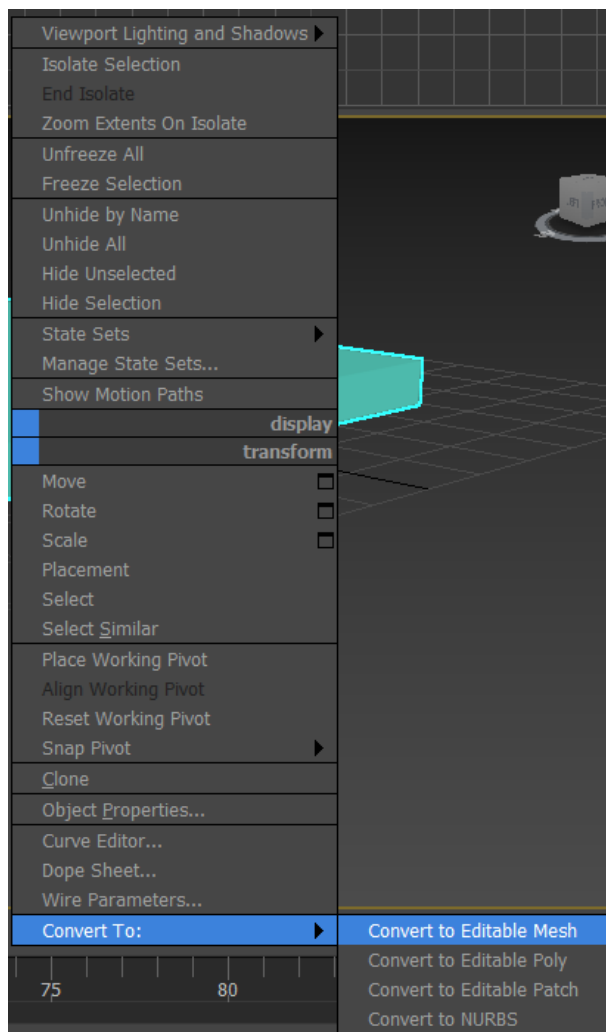


드래그 하면 원하는 크기의 직육면체를 그릴 수 있다.

### 3. Segs 설정 및 Editable Mesh 변환

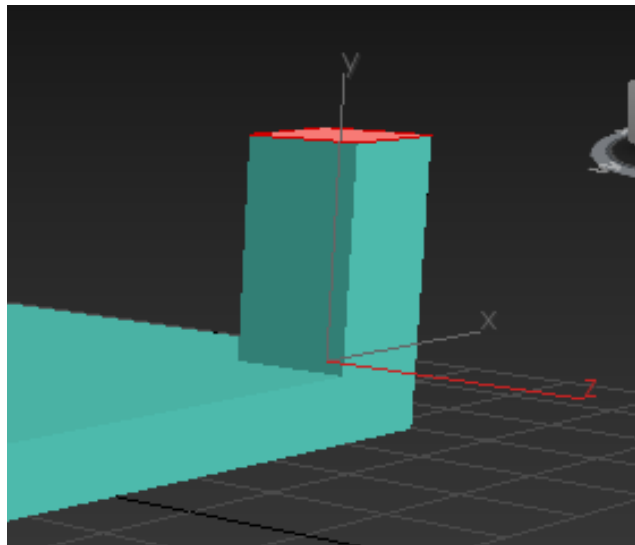
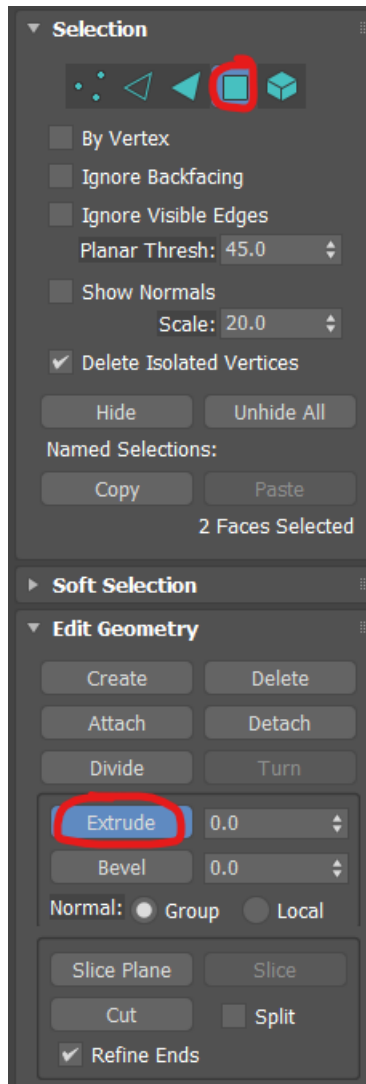


모델을 클릭한 후 Length Segs, Width Segs, Height Segs의 값을 적절히 설정하면 원하는 개수 만큼 X, Y, Z 축으로 모델을 구획지을 수 있다.



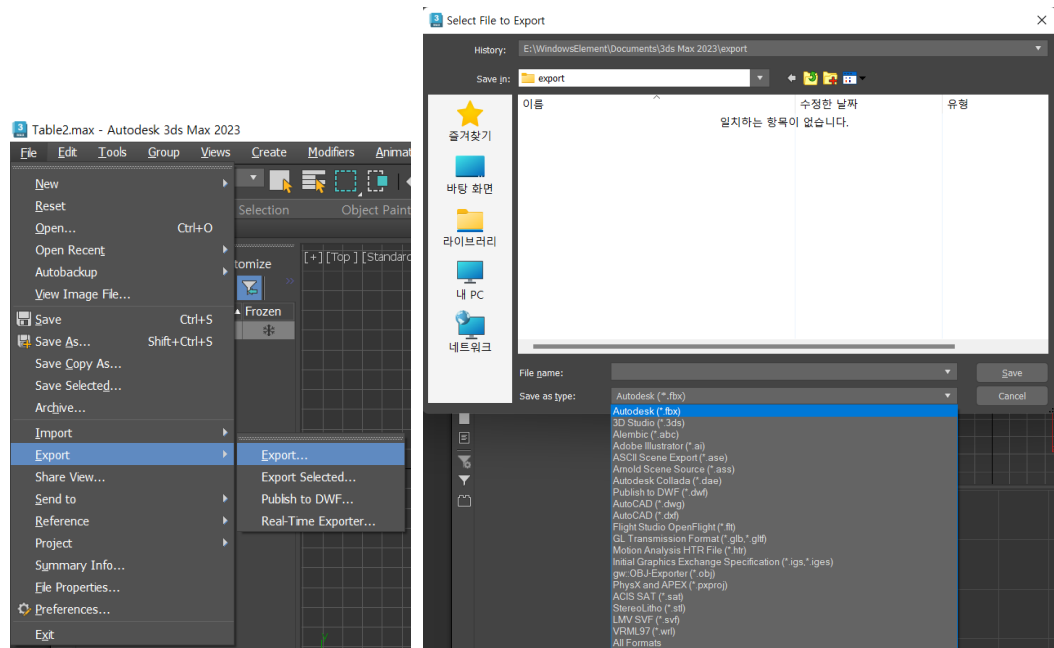
모델 우클릭 – Convert To – Convert to Editable Mesh를 클릭하면 모델을 수정가능한 메시로 변환할 수 있다.

#### 4. 모델 변형



모델 클릭 상태에서 Selection – Polygon, Edit Geometry – Extrude를 누른 후 모델의 한 구획을 클릭한 뒤 잡아 늘리면, 돌출 변형이 가능하다.

## 5. 내보내기



File – Export – Export를 이용하여 모델을 다양한 포맷으로 저장할 수 있다. (Table1.fbx, Table2.stl)