

# [정규과정] ZBrush 의 활용

---

주제 : ZBrush Alpha - Make 3D 사용방법

본 자료를 통해  
ZBrush Alpha - Make 3D 기능을 이해하고 사용하여  
알파이미지를 오브젝트화 할 수 있습니다.

튜터 김주호

2020.11.18

튜터\_게임그래픽 부문\_김주호  
SNS 튜터명\_Tutor Edukocca

## 주제: ZBrush Alpha - Make 3D 사용방법

연계강좌: 정규과정 - ZBrush의 활용

‘이번 작성원고에는 문구나 이미지를 인용한 부분이 없어 출처표기는 별도로 하지 않았습니다.  
첨부한 이미지는 자체적으로 제작하여 준비한 것입니다.’

이번시간에는 ZBrush에서 Alpha 메뉴 하위에 있는 Make 3D 기능을 활용하여 사용자가 가지고 있는 알파이미지만으로도 3D오브젝트를 제작할 수 있는 방법을 소개한다.

### 01\_Alpha - Make 3D 메뉴의 위치

ZBrush의 기본화면에서 좌측상단에 Alpha라는 메뉴가 있고, 그것을 클릭하면 하위메뉴가 펼쳐지고 Make 3D 관련 메뉴도 찾을 수 있다.

### 02\_Make 3D 기능

지브러시의 Alpha - Make 3D는 알파이미지를 3D 오브젝트로 만들어주는 기능과 관련되어 있다. Alpha 이미지를 선택한 후에 Make 3D의 하위 항목들을 설정한 후, Make 3D 버튼을 클릭하면 Alpha 이미지만으로도 3D 오브젝트를 제작할 수 있다.

### 03\_Make 3D 하위 메뉴\_MRes

MRes는 생성될 오브젝트의 해상도를 의미한다. 수치가 낮을수록 선택한 알파이미지를 투박하게 나타내고, 수치가 높을수록 선택한 알파이미지를 정밀하게 나타낸다. 항목별로 수치를 정해주고 나서 Make 3D를 클릭해 주어야 실제로 오브젝트가 생성된다.

#### 04\_ Make 3D 하위 메뉴\_MDep

MDep는 오브젝트의 깊이(두께)를 의미한다. 수치가 낮을수록 선택한 알파이미지의 두께를 작게 나타내고, 수치가 높을수록 선택한 알파이미지의 두께를 크게 나타낸다. 항목별로 수치를 정해주고 나서 Make 3D를 클릭해 주어야 실제로 오브젝트가 생성된다.

#### 05\_Make 3D 하위 메뉴\_Msm

Msm은 오브젝트의 스무스 정도를 의미한다. 수치가 낮을수록 스무스 정도가 낮고, 수치가 높을수록 스무스 정도가 높게 적용된다. 항목별로 수치를 정해주고 나서 Make 3D를 클릭해 주어야 실제로 오브젝트가 생성된다.

#### 06\_ Make 3D 하위 메뉴\_DbIS

DbIS는 앞면과 뒷면 모두에 오브젝트를 생성할 것인지를 정하는 것으로 활성화시키면 비활성화 대비하여 2배의 두께를 갖게 되고, 뒷면이 막힌 상태로 생성된다. 비활성화 상태에서는 뒷면이 열려있는 상태로 생성된다. 항목별로 수치를 정해주고 나서 Make 3D를 클릭해 주어야 실제로 오브젝트가 생성된다.

#### 07\_내용 정리

오브젝트의 모든 요소들을 처음부터 하나하나 지브러시에서 스컬핑하거나 맥스에서 모델링하는 것은 많은 시간과 노력을 필요로 한다. 이번에 소개한 Alpha – Make 3D 기능을 활용하여, 진행하는 작업의 성격과 용도에 따라 알파이미지들을 3D화하는 방법을 함께 사용한다면 시간을 덜 들이면서도 좋은 결과물을 얻을 수 있을 것 같다.