



AUTODESK  
3DS MAX

## [정규과정] 게임캐릭터디자인2

주제 : 3ds Max 기본환경설정

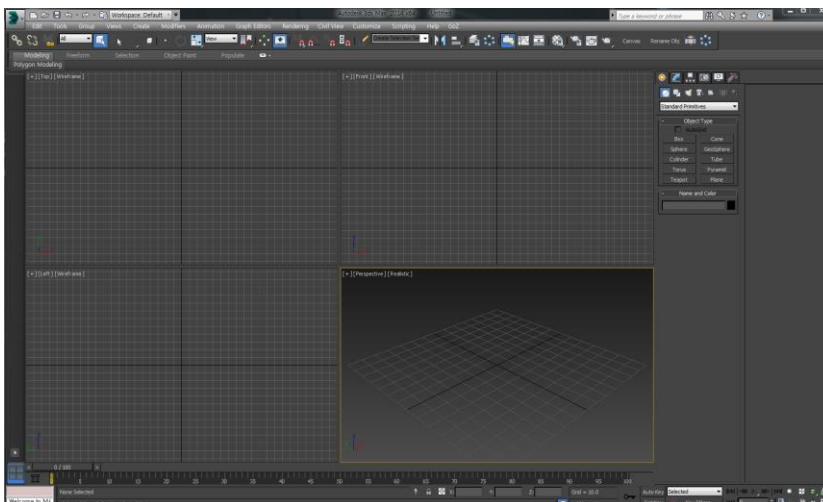
3ds Max 프로그램은  
사용자가 특정한 레이아웃이나 환경 값을 설정하여도,  
프로그램을 새로 켤 때마다 설정 이전 값으로 초기화됩니다.  
사용자가 원하는 상태로 Max 초기화면을 구성하는 방법을 알아봅니다.

## 〈 게임캐릭터디자인2〉

정규과정 - ‘게임캐릭터디자인2’에서는 ‘게임캐릭터디자인1’에서 배웠던 캐릭터의 디자인과 콘셉트에 관한 내용으로 실제 3d 모델을 만들어보고, UV맵을 펴고, 텍스처링을 하고, 뼈대를 심어서 애니메이션을 할 수 있는 단계까지 다루고 있다. 여기서는 위 과정에서 가장 많이 사용하는 3ds Max의 기본환경설정인 ‘MaxStart’를 사용하는 방법을 소개한다.

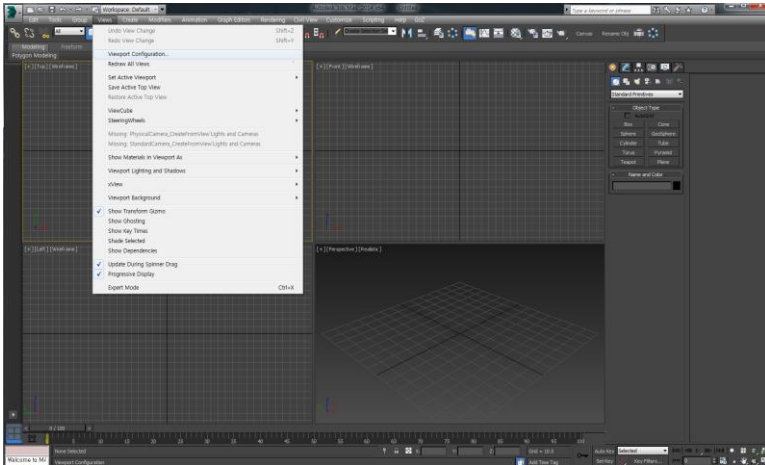
### 00.

3ds Max 프로그램은 처음 설치하고 나서 실행하게 되면 일관된 레이아웃을 가지고 있는 것을 볼 수 있다. 4개의 화면 구성이며, 각각의 시점은 Top, Front, Left, Perspective로, 셰이딩은 Wireframe과 Realistic으로 설정되어 있다.

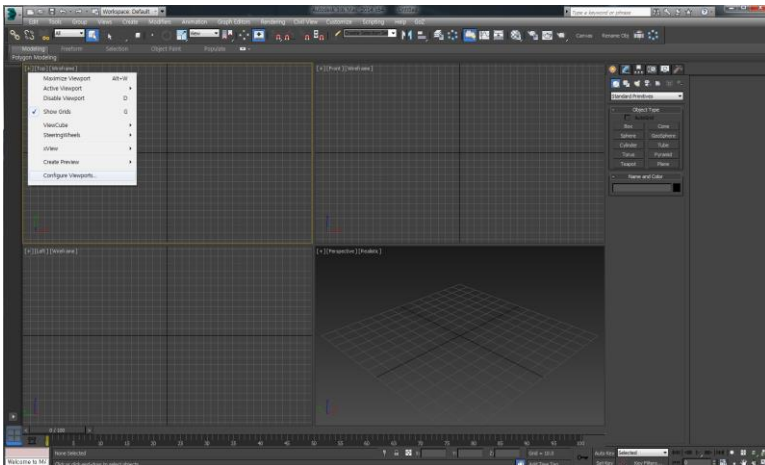


## 01. ‘뷰포트 레이아웃’

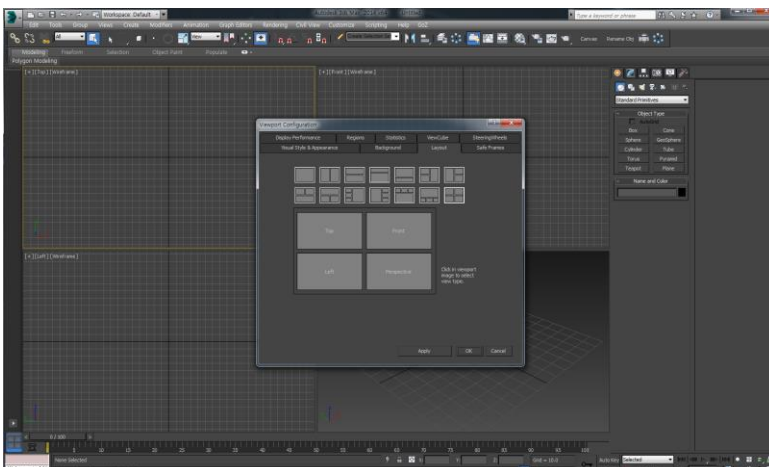
상단의 메뉴에서 Views -> Viewport Configuration를 선택 또는 뷰포트의 [+] 부분을 클릭하면 나오는 메뉴에서 Viewport Configuration을 선택하면 창이 나타나는데 여기서 ‘Layout’ 탭을 선택하면 첨부이미지와 같이 몇 개의 뷰포트를 어떤 크기로 구성할지 정할 수 있는 레이아웃 설정이 있다. 선호하는 것으로 선택하고 밑에 Apply를 적용한다.



◀ 상단의 메뉴에서 Viewport Configuration를 선택



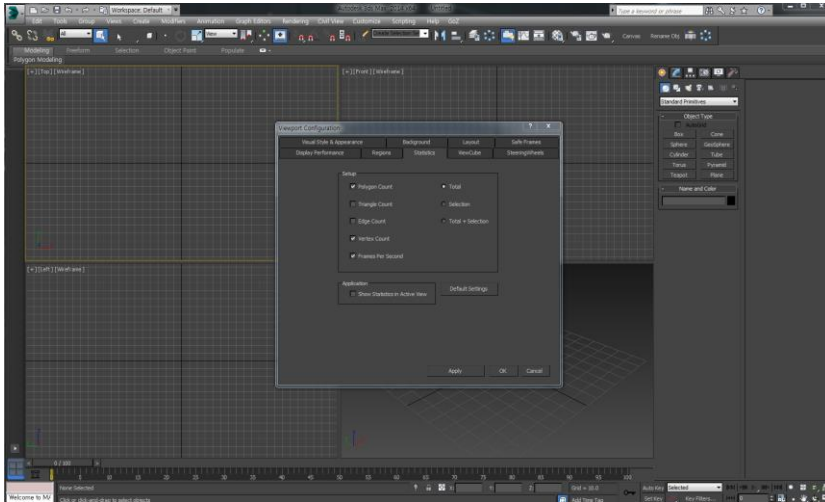
◀ 뷰포트의 [+] 부분을 클릭하면 나오는 메뉴에서 Viewport Configuration을 선택



◀ 레이아웃 설정

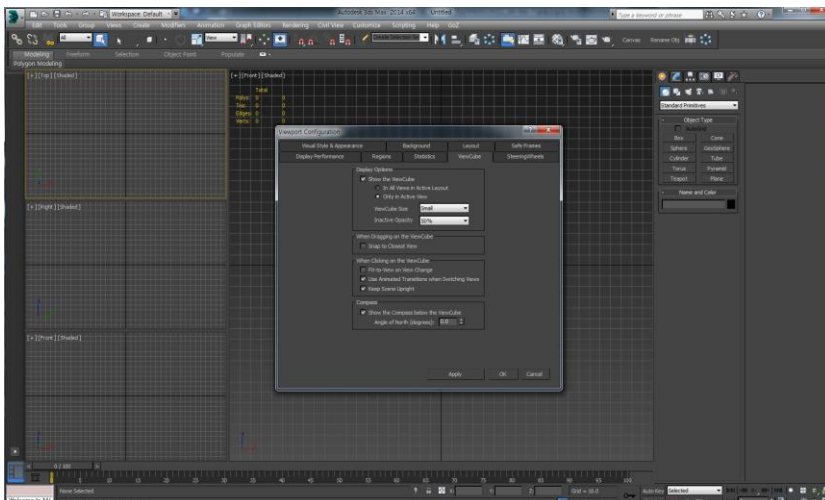
## 02. ‘폴리곤 수 표시방법’

(앞에서 열어둔) Viewport Configuration 화면에서 ‘Statistics’ 탭을 선택하면 오브젝트의 폴리곤을 보는 방법을 설정할 수 있다. 각각은 폴리곤 수, 삼각형의 수, 엣지의 수, 버텍스의 수, 초당 프레임수를 의미하고, 오른쪽 내용은 전체 수치 표시, 선택된 오브젝트의 수치를 표시, 전체와 선택된 오브젝트를 수치를 모두 표시한다는 의미이다. 선호하는 것으로 선택하고 Apply를 적용한다.



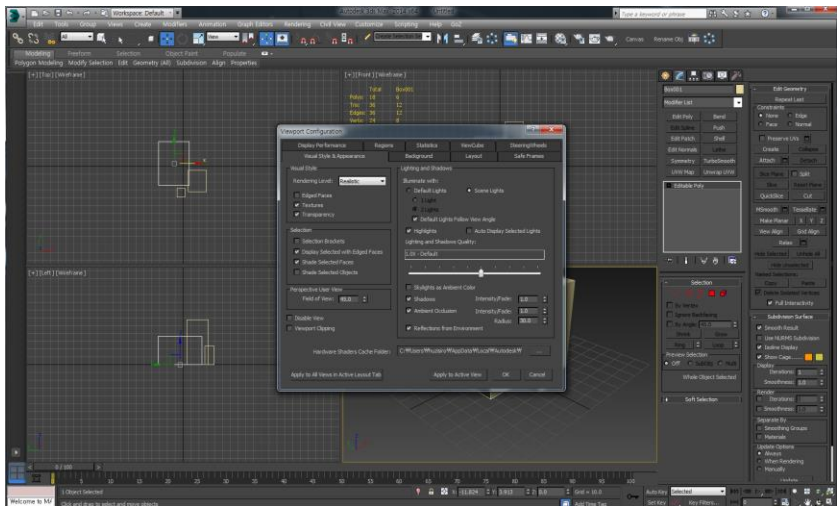
## 03. ‘뷰큐브 활성화’

(앞에서 열어둔) Viewport Configuration 화면에서 ‘ViewCube’ 탭을 선택하면 ViewCube를 보이게 할 것인지 아닌지를 정하는 설정을 할 수 있다. Show the Viewcube는 뷰큐브를 보이게 할지 여부를 정하는 항목이고, 아래 메뉴들은 전체 뷰포트에서 모두 보이게 할지, 활성화된 뷰포트 하나에서만 보이게 할지, 그리고 뷰포트의 크기와 비춰지는 투명도를 어느정도로 할지 등을 정하는 세부항목들이 있다. 선호하는 것으로 선택하고 Apply를 적용한다.



## 04. ‘비주얼스타일 설정’

(앞에서 열어둔) Viewport Configuration 화면에서 ‘Visual Style & Appearance’ 탭을 선택하면 좌측 상단에 비주얼스타일이라는 항목이 있다. Rendering Level에서 Realistic, Shaded, Wireframe 등의 모드를 정할 수 있다. 선호하는 것으로 선택하고 Apply를 적용한다.

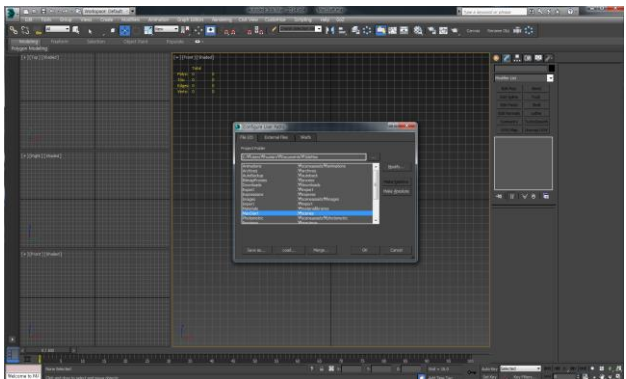


## 05. ‘Configure User Paths 확인’

이렇게, 사용자마다 자신이 사용하기 편리하게 만들어 놓은 최적의 상태의 신을, Max를 켤 때마다 나오는 초기화면구성으로 만들 수 있다. 우선 상단 메뉴에서 Customize -> Configure User Paths를 선택한다.기본값으로는 윈도우 사용자계정명의 문서 - Max 프로그램 하위에 Scenes로 구성되어 있다.



▲ a.Configure User Paths 확인

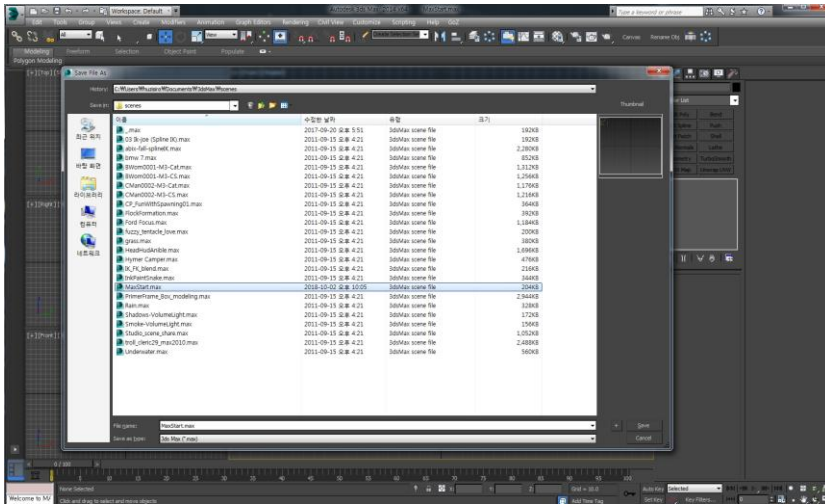


▲ b.Configure User Paths 확인 창



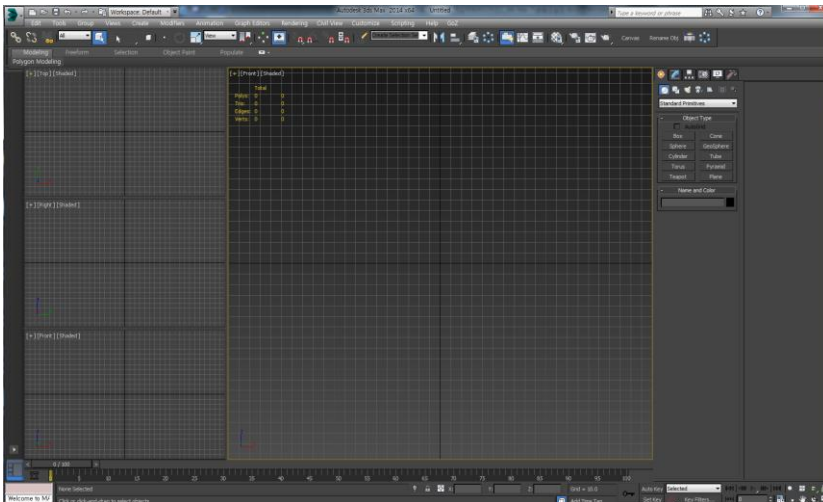
## 06. ‘해당 경로에 MaxStart 파일 저장’

해당 신을 저장하기를 눌러서 위에서 확인한 경로에 파일명을 MaxStart로 하고 저장한다. 이렇게 하면 다음부터는 Max를 실행할때에 해당 경로에서 MaxStart라는 파일이 있는지를 확인하고, 파일이 존재한다면 그 파일을 기본설정으로 인식하여 열어주게 된다.



## 07.

이렇게 저장을 마친 후, 프로그램을 닫고 다시 켜게 되면, 설정한 내용들이 리셋되지 않고 그대로 잘 유지된 채 기본상태로 켜진 것을 확인 할 수 있다.



## 08.

지금까지 Max의 뷰포트와 관련한 기본설정방법들과 MaxStart라는 초기화면 설정방법을 알아보았다. 설정하는 방법과 과정이 매우 간단하고 한번 알아두면 상당히 편리하므로 MaxStart 파일의 쓰임을 활용하지 않았다면 사용해보기를 권한다.