

[정규과정]

## 3d max -xView 기능 소개

---

3d max -버텍스 컬러 적용하기

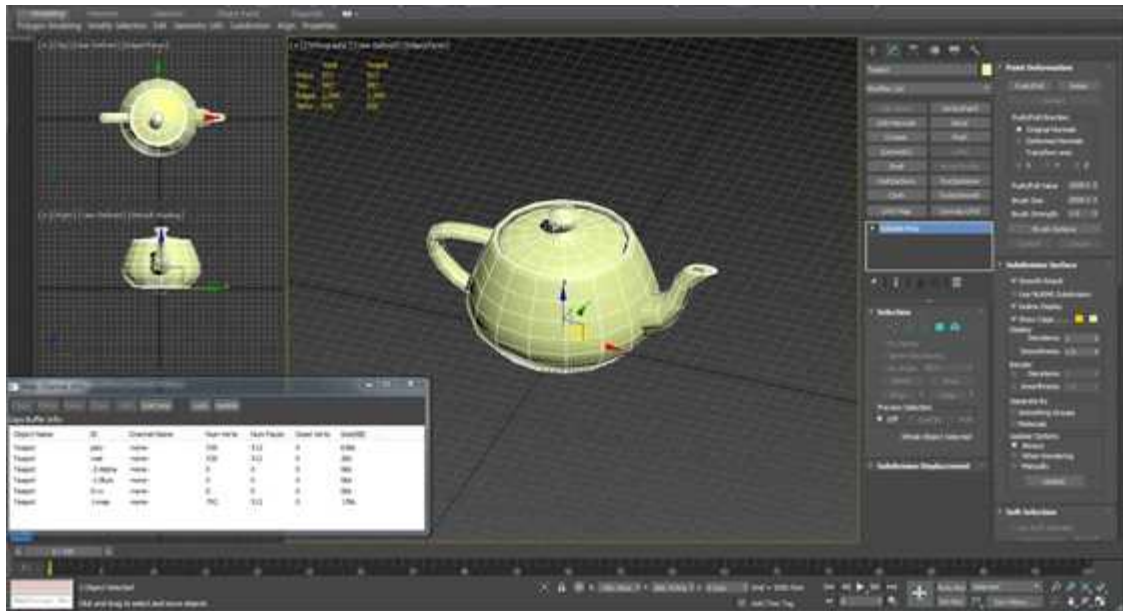
이 자료를 통해 사용자가 자신의 모델링 제작에  
xView 기능들을 활용할 수 있습니다.

튜터 김주호

게임 리소스를 제작하다 보면, 오브젝트에 버텍스 컬러라고 하는 맵 정보를 입력해야 하는 경우가 생긴다. 이번 시간에는 3d max에서 오브젝트에 버텍스 컬러 정보를 입력하는 방법에 대해 알아본다.

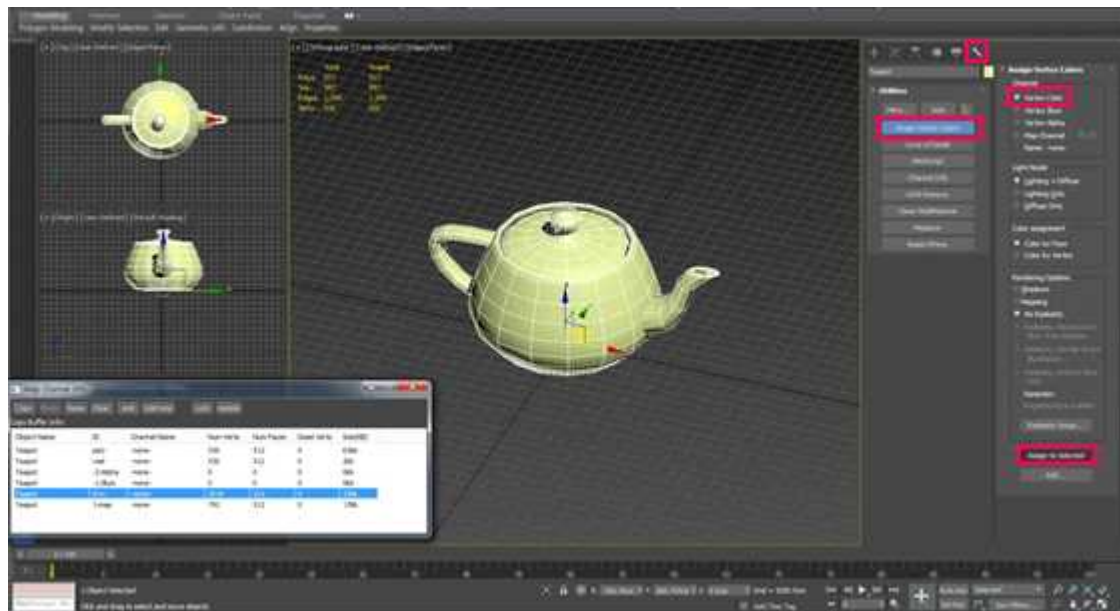
## 01\_주전자 오브젝트 생성

우선 버텍스 컬러 적용 예제를 위해 주전자 오브젝트를 하나 생성하고, 에디터블 폴리상태로 전환하여 준비하였다.



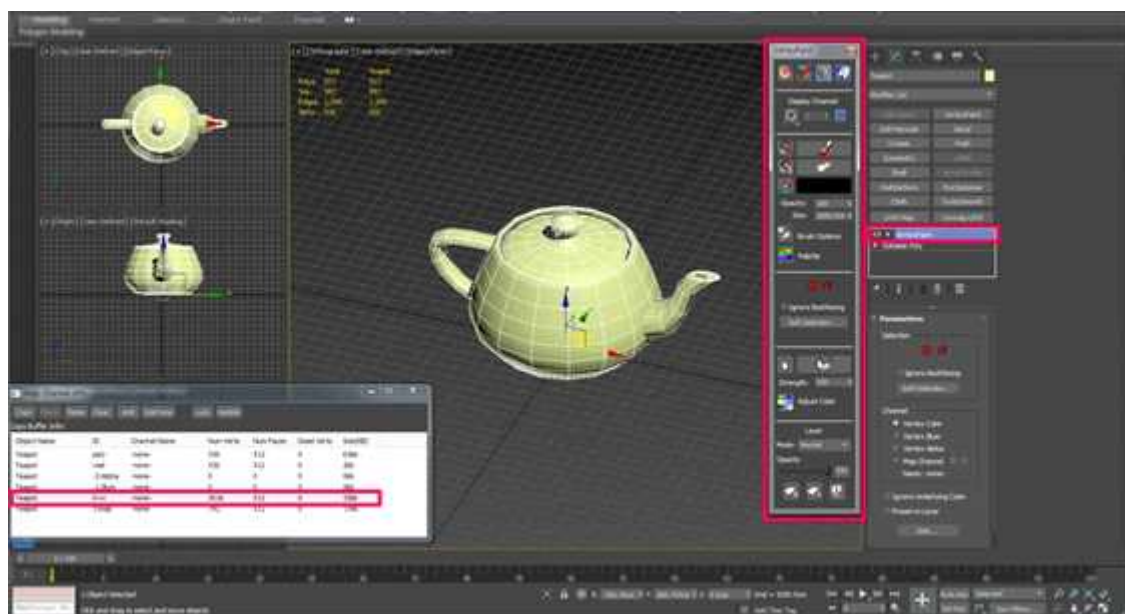
## 02\_유틸리티에서 Assign Vertex Colors 어사인 적용

주전자를 선택한 후, 메인화면 우측에 있는 Utilities탭에서 Assign Vertex Colors를 선택하고, 그림02처럼 Channel 중에서 Vertex Color를 선택하여 Assign to Selected 버튼을 클릭해준다. 만약에 Assign Vertex Colors 버튼이 존재하지 않는다면 우측 상단에 있는 톱니바퀴모양의 Configure Button Sets 버튼을 누르면 나타나는 목록에서 찾아, 우측의 슬롯 중 하나로 드래그하여 사용하면 된다.



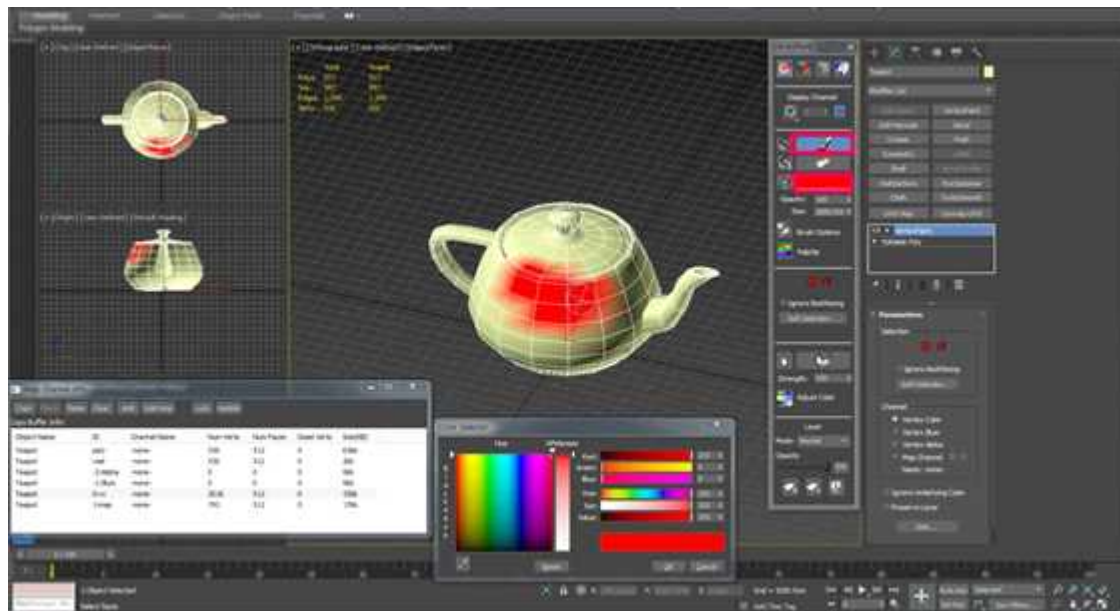
### 03\_모디파이어에서 버텍스페인트가 추가된 모습

02번 단계를 마치고 나면 그림03처럼 주전자를 선택한 상태에서 Modify탭을 보게되면 ertexPaint라는 스택이 올려져있고, 버텍스페인트의 기능들이 포함된 추가 창도 나타난 것을 볼 수 있다.



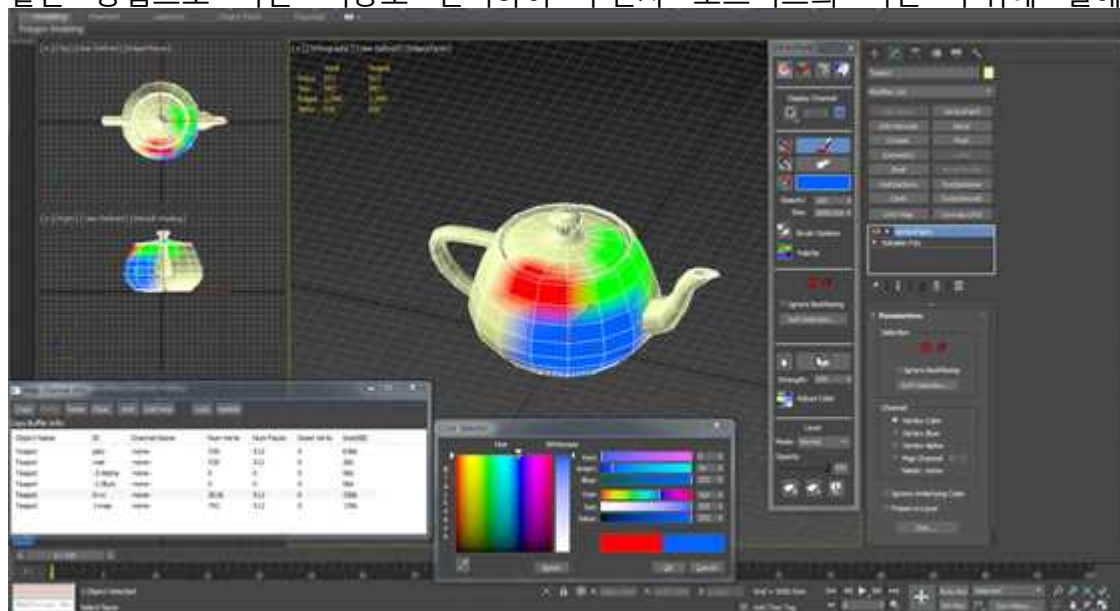
### 04\_색상 선정, 페인팅

이 상태에서 버텍스페인트 메뉴의 팔레트 부분에서 원하는 색을 선택하고, 그 위에 있는 붓모양의 브러시 버튼을 클릭한 후 오브젝트에 드래그하면 해당 색상으로 버텍스컬러가 칠해지는 것을 볼 수 있다.



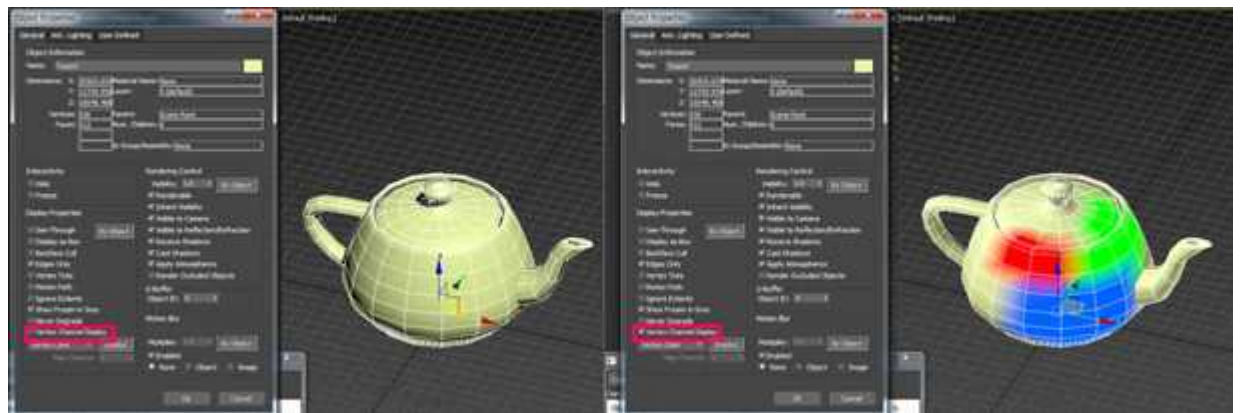
## 05\_다른 색상 페인팅

같은 방법으로 다른 색상도 선택하여 주전자 오브젝트의 다른 부위에 칠해보았다.



## 06\_페인팅 모드 종료 후 버텍스 컬러 보기 설정

버텍스페인트 스택을 합치거나 지워서 페인팅 모드를 빠져 나온 경우에는, 오브젝트에 적용되어 있는 버텍스 컬러의 정보가 항상 보이지는 않는다. 오브젝트를 선택한 후 우클릭하여 Object Properties의 왼쪽 하단에 있는 Vertex Channel Display란이 해제되어 있으면 버텍스 컬러가 감춰지게 되고, 선택되어 있으면 버텍스 컬러가 표시되게 된다.



## 07\_정리

지금까지 3ds max 프로그램에서 오브젝트에 버텍스 컬러를 지정하고 확인하는 방법에 대하여 간단하게 살펴보았다. 같은 기능에 포함되어 있는 버텍스 알파와 버텍스 일루미네이션 채널의 생성과 입력에 대해서도 활용하면 좋을 것 같다.