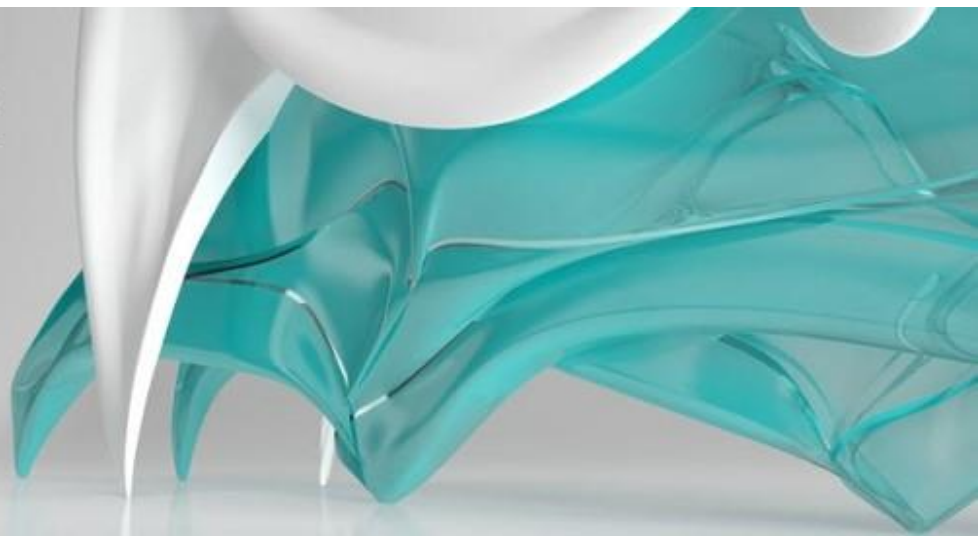


[정규과정] 게임 레벨 디자인의 이해

주제 : 3ds Max의 오브젝트명 관리 'Rename Objects'

게임 레벨 디자인과 배경 제작 실무에서는
다수의 오브젝트를 만들고 변형, 배치, 구성하는 일이 많습니다.
Rename Objects 기능을 이용하면 3ds Max에서
오브젝트 이름을 쉽게 관리할 수 있습니다.
3ds Max 프로그램을 활용해
다수의 오브젝트 이름을 일괄적으로 바꾸거나,
문구 추가 및 삭제하는 방법을 알아봅니다.



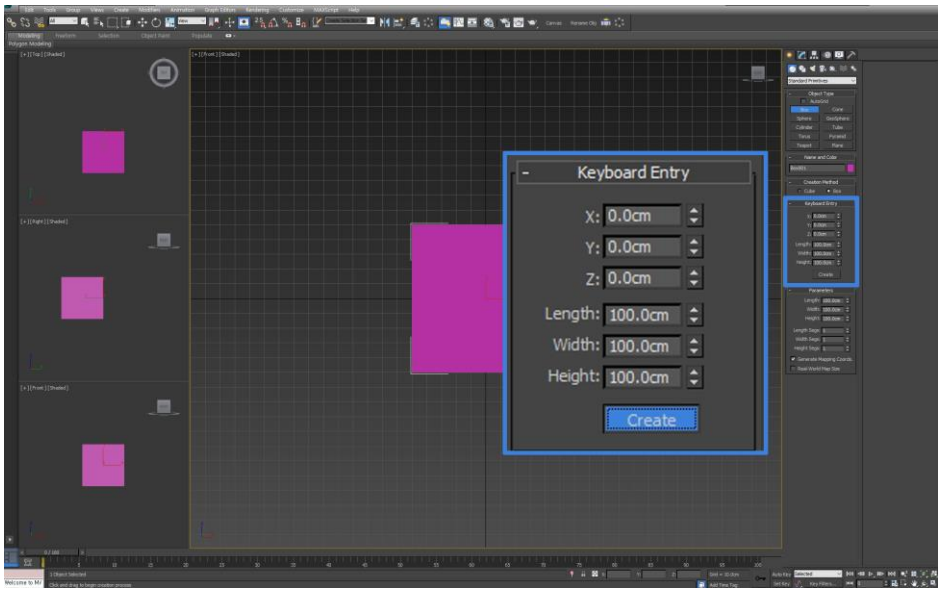
〈 게임 레벨 디자인의 이해 〉

‘게임 레벨 디자인의 이해’ 과정에서는 레벨 디자인의 역사와 실무에서의 담당영역 소개,
기본적인 레벨 구성방법, 장르별 레벨디자인의 특색을 살펴본다.
게임 레벨 디자인은 다수의 오브젝트를 복사하고 붙이고, 비율과 크기를 바꾸어
공간을 구성해야 하는 일이기 때문에 오브젝트의 이름이 잘 정리되어 있으면
다중선택과 편집, 관리에 효율을 높일 수 있다.
3ds Max에서 오브젝트의 이름을 관리할 수 있는
‘Rename Objects’ 기능을 소개한다.



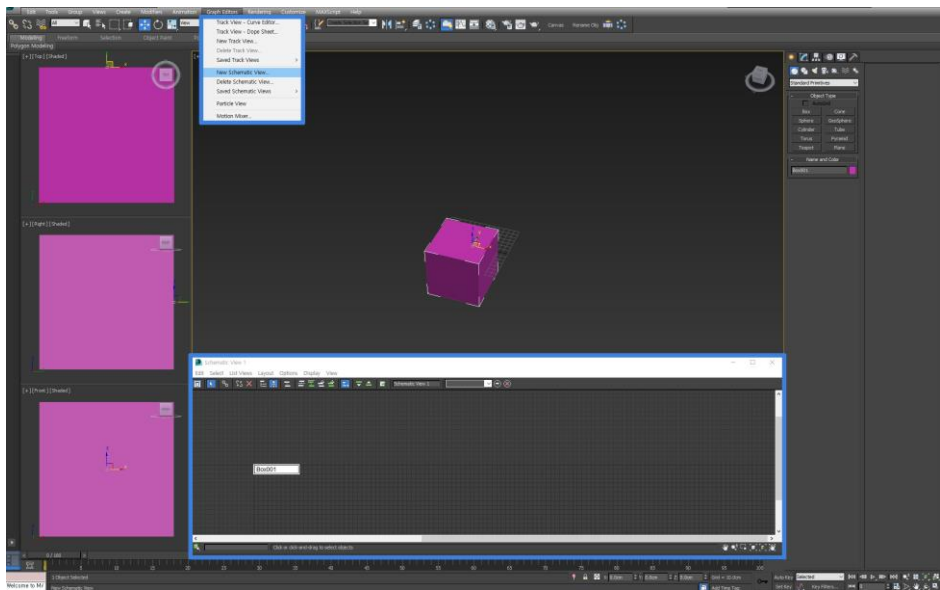
00

다수의 오브젝트를 만들고 다중선택하여 오브젝트 이름을 바꾸는 실습을 해보기 위해서
우선, 3ds Max에서 Box를 하나 만든다.



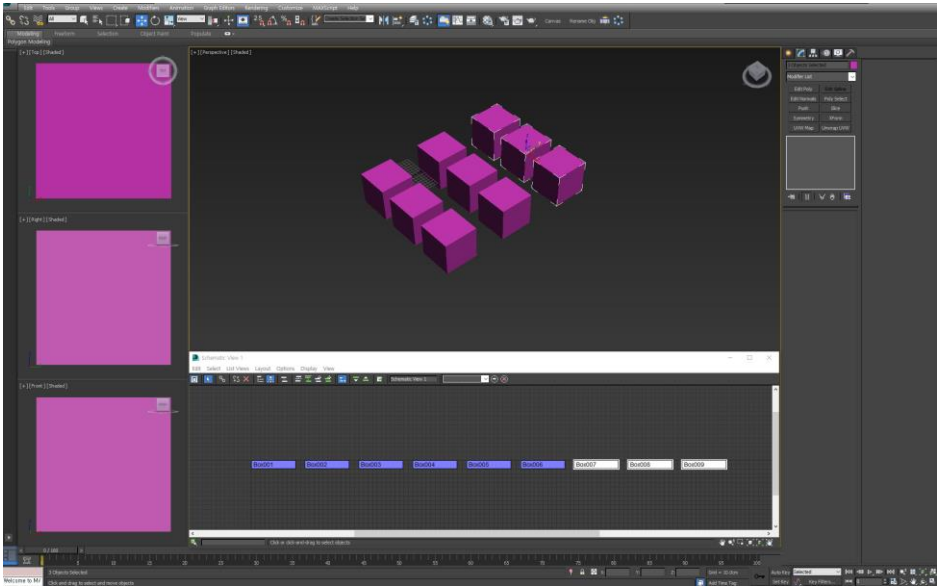
01

오브젝트들을 복사해 나가기에 앞서, 만들어지는 오브젝트들을 파악하기 쉽도록
Schematic View라는 것을 열도록 한다. 상단의 Graph Editors - New Schematic
View를 누르면 참고 이미지와 같은 Schematic View 창이 하나 나타나고 그 창 안에서
씬 안의 모든 오브젝트를 카드형식으로 확인할 수 있다.



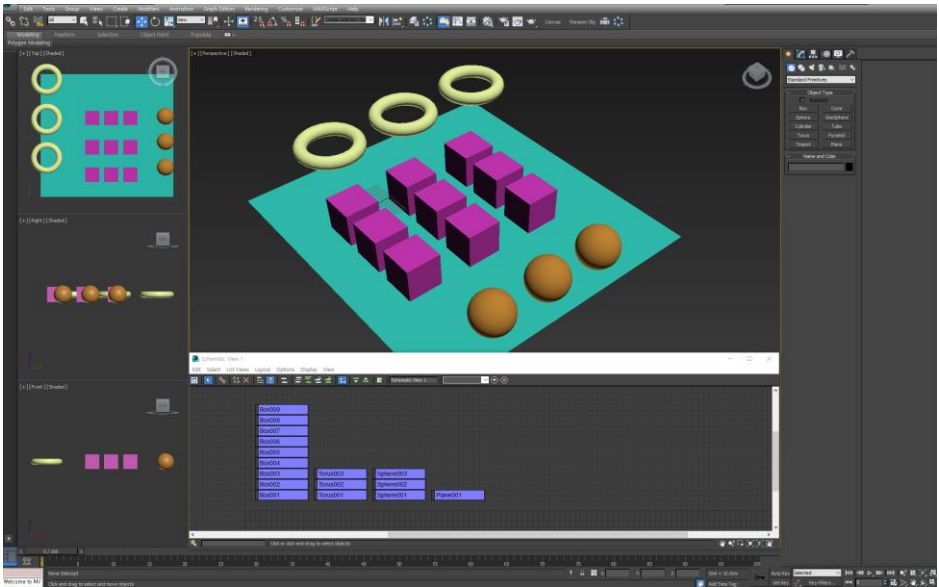
02

만들어둔 상자를 복사하여 여러 개로 만든다.



03

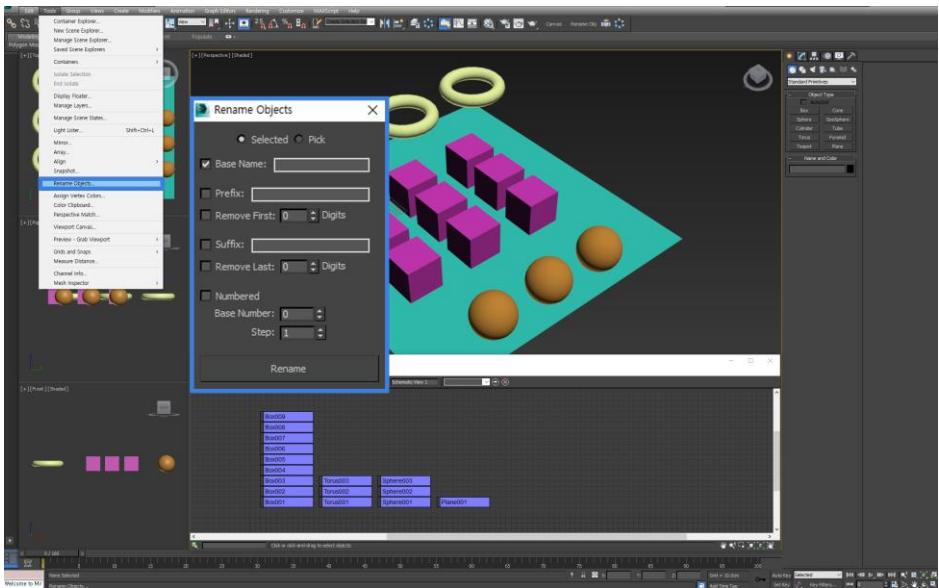
같은 방법으로 Cone, Sphere, Tube, Plane 등을 사용하여 오브젝트를 추가 생성, 배치한다.



04

이제 어느 정도 오브젝트들이 준비되었으니 기능을 확인해보도록 하자.

Tools - Rename Objects를 누르면 참고이미지처럼
Rename Objects라고 하는 창이 하나 나타난다.

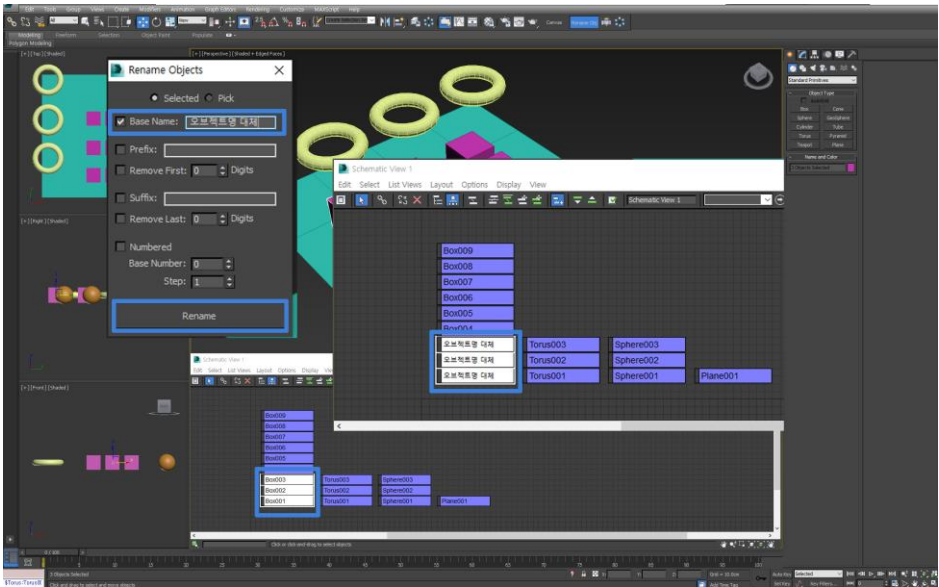


05

‘오브젝트명 대체하기’

박스를 몇 개 선택한 후, Base Name란에 원하는 문구를 넣는다.

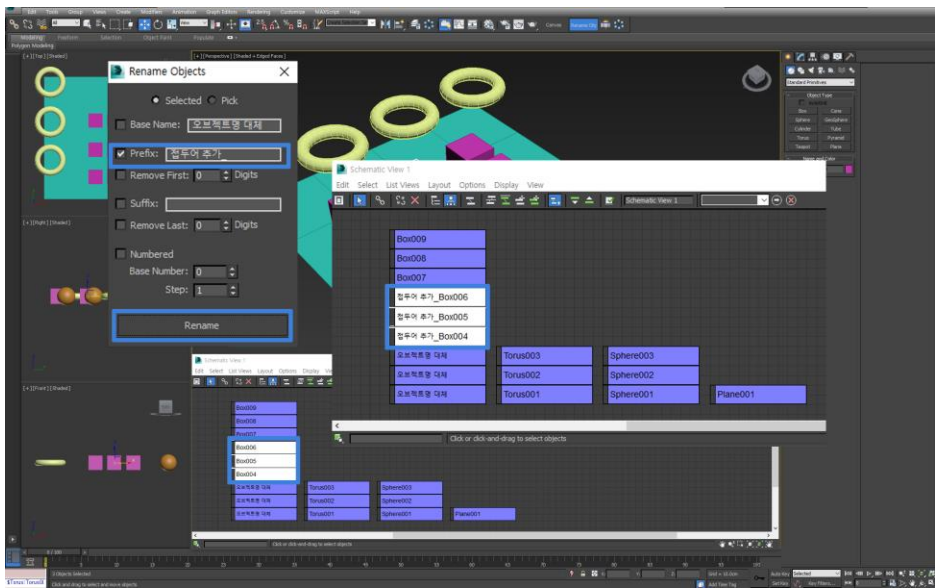
(여기서는 ‘오브젝트명 대체’라는 문구를 넣음) 그 후에 아래의 Rename 버튼을
누르면 해당 오브젝트들의 이름이 바뀌어 있는 것을 볼 수 있다.



06

‘접두어 추가하기’

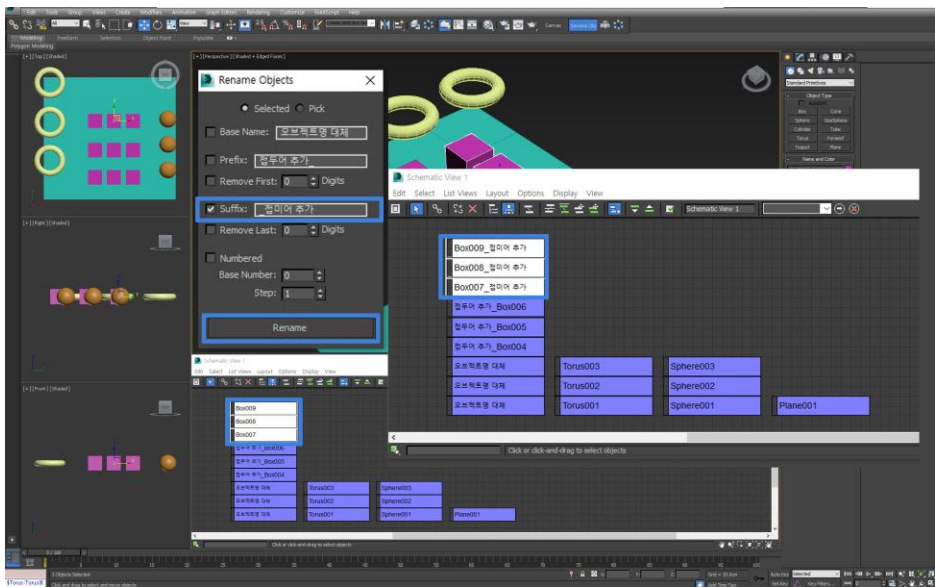
다른 박스를 몇 개 선택한 후, Prefix란에 원하는 문구를 넣는다.
(여기서는 ‘접두어 추가_’라는 문구를 넣음) 그 후에 아래의 Rename 버튼을 누르면
해당 오브젝트들의 이름이 바뀌어 있는 것을 볼 수 있다.



07

‘접미어 추가하기’

다른 박스를 몇 개 선택한 후, Suffix란에 원하는 문구를 넣는다.
(여기서는 ‘_접미어 추가’라는 문구를 넣음) 그 후에 아래의 Rename 버튼을 누르면
해당 오브젝트들의 이름이 바뀌어 있는 것을 볼 수 있다.



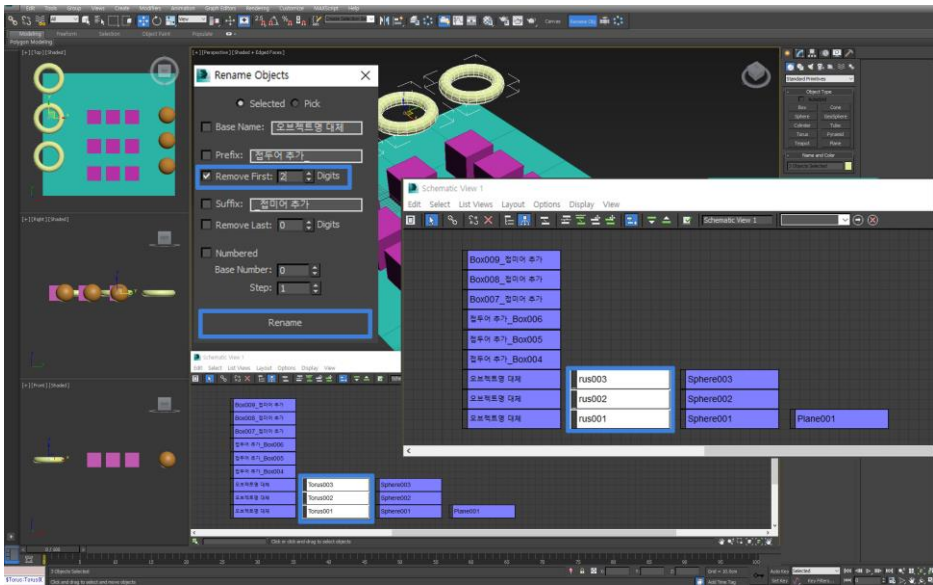
08

‘앞부분 글자 지움’

Torus 오브젝트들을 선택한 후, Remove First란에 원하는 숫자를 넣는다.

입력한 숫자만큼 오브젝트들 이름 앞 글자를 순서대로 지워주는 기능으로,

아래의 Rename 버튼을 누르면 해당 오브젝트들의 이름이 바뀌어 있는 것을 볼 수 있다.



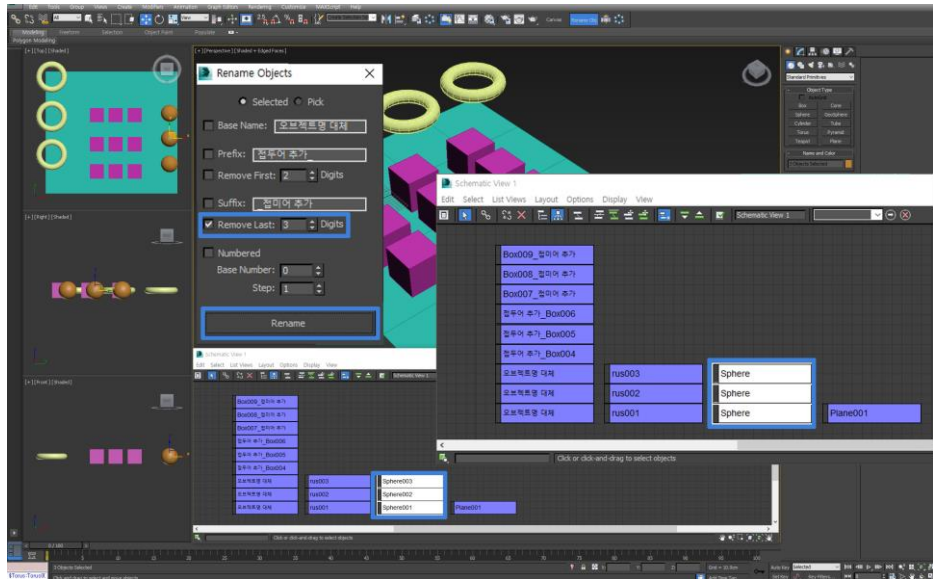
09

‘뒷부분 글자 지움’

Sphere 오브젝트들을 선택한 후, Remove Last란에 원하는 숫자를 넣는다.

입력한 숫자만큼 오브젝트들 이름 뒷 글자를 순서대로 지워주는 기능으로,

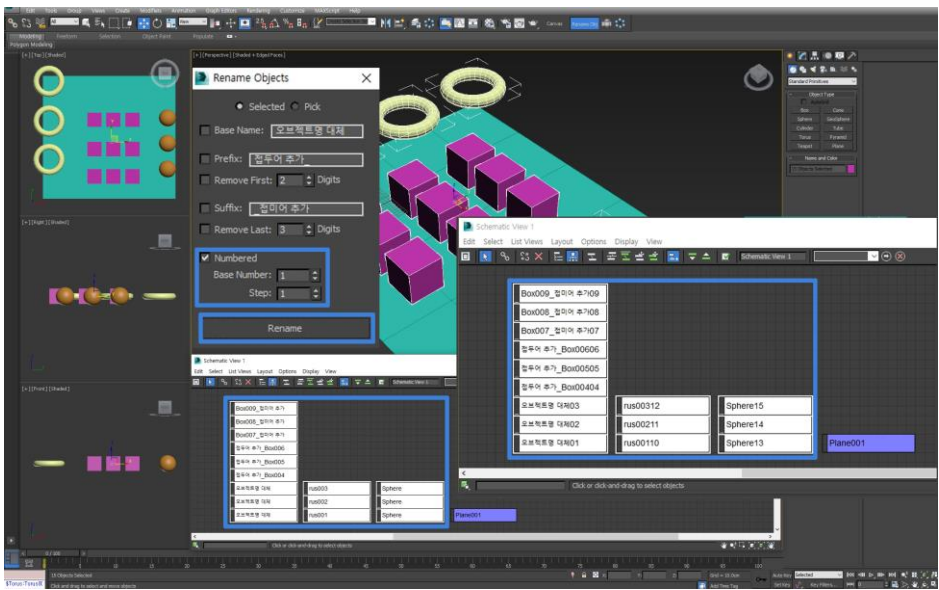
아래의 Rename 버튼을 누르면 해당 오브젝트들의 이름이 바뀌어 있는 것을 볼 수 있다.



10

‘숫자부여하기’

박스과 Torus, Sphere를 모두 선택하여 오브젝트들 이름 뒤에 넘버링이 되도록 할 수 있다. Numbered란의 Base Number는 숫자가 매겨지는 첫 숫자, Step란은 숫자가 매겨지는 간격이다. 각각을 1과 1로 입력하였다면 그것은 1부터 시작하여 하나씩 늘어나는 넘버링을 만들겠다는 의미이다. 아래의 Rename 버튼을 누르면 해당 오브젝트들의 이름이 바뀌어 있는 것을 볼 수 있다.



11

지금까지 Max의 Rename Objects라는 기능을 살펴보았다.

매우 쉽고 간편한 기능이기에 때문에 활용해볼 것을 권하며,
특히 레벨 디자이너, 배경 모델러처럼 많은 오브젝트와 에셋을 다루는 파트라면
시간과 노력을 더 크게 줄여줄 수 있을 것이다.