

[정규과정] 3D Studio Max를 이용한 그래픽 실습

주제 : Wire frame Rendering



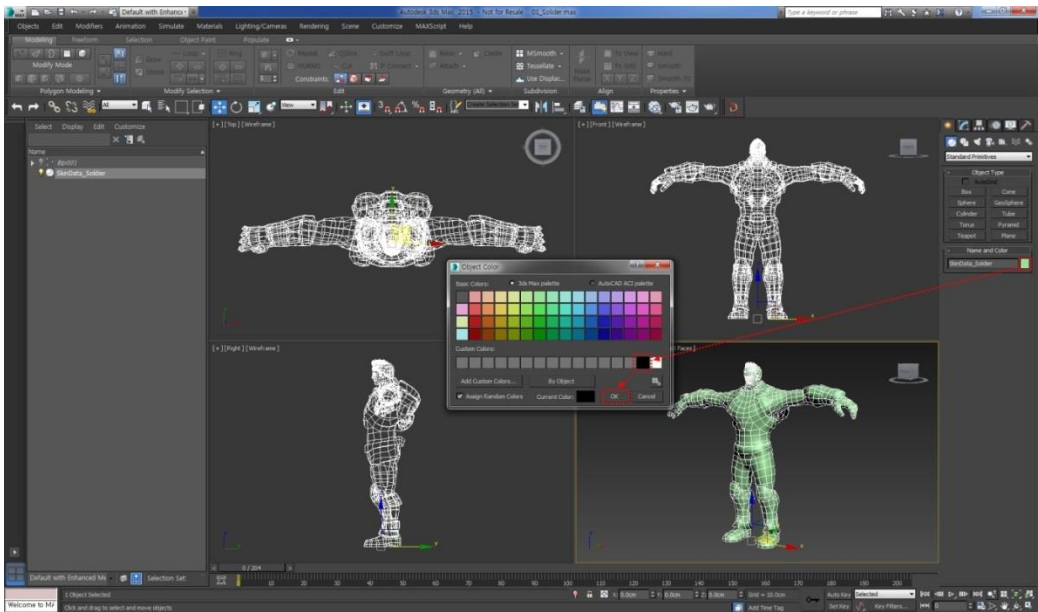
3ds Max 사용자라면
와이어형태로 제작된 3D 객체를
포트폴리오 영상에 자료로 사용할 수 있기 때문에
3D 객체를 Wire frame으로 렌더링하는 방법에 대해 알아봅니다.

WireFrame Rendering

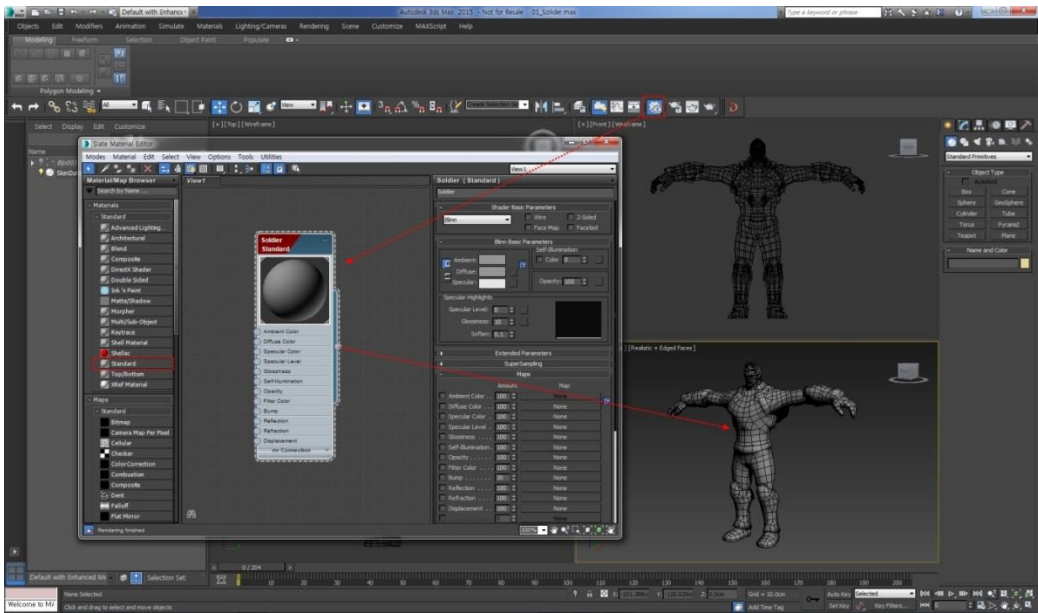
- Solider 캐릭터를 준비한다.



오브젝트 [색상] 버튼을 클릭한 후 [Object Color]
대화상자에서 검정색으로 지정한다.



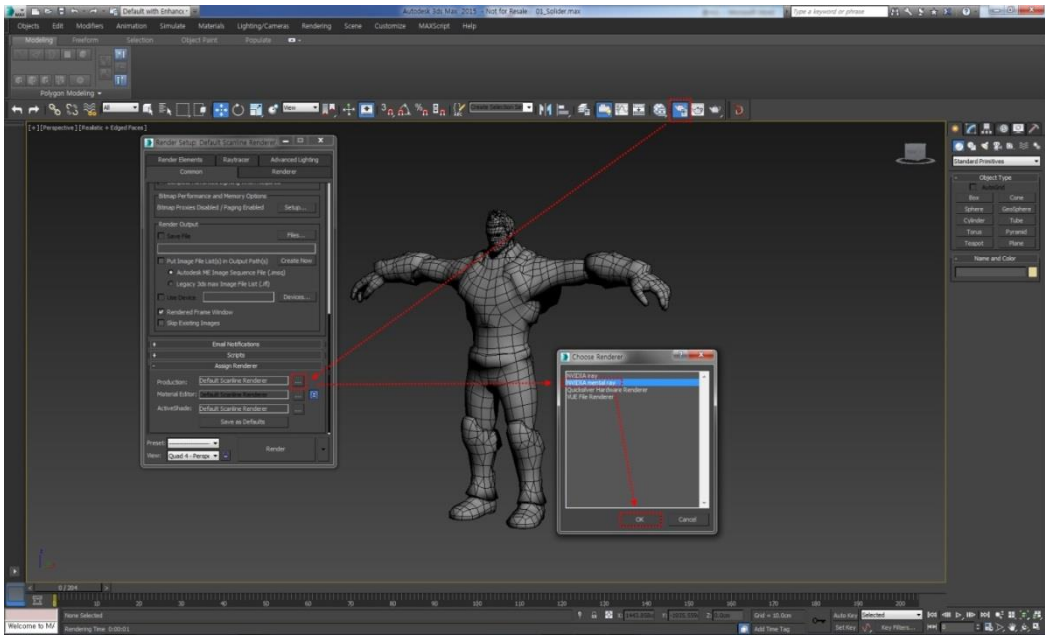
[Slate Material Editor]를 클릭한 후 [Standard] 재질을 적용한다.



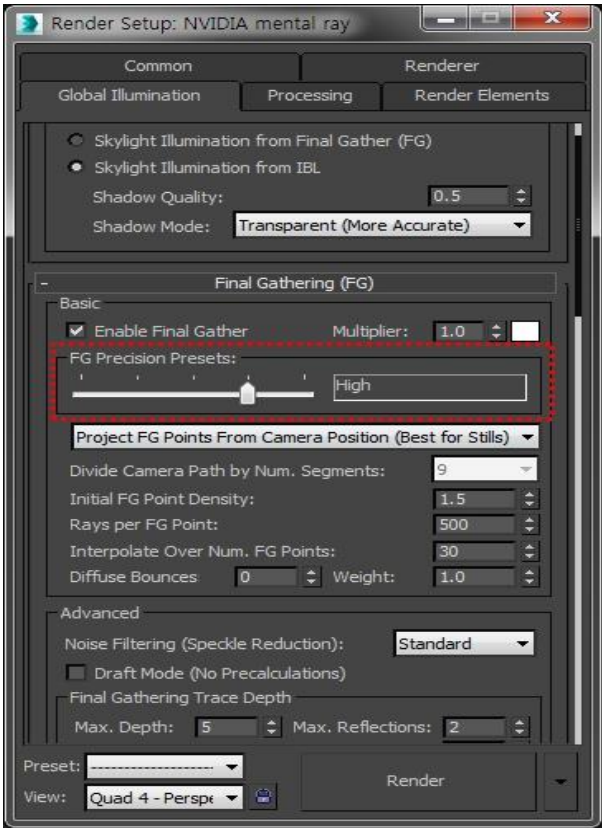
결과는 다음과 같다.



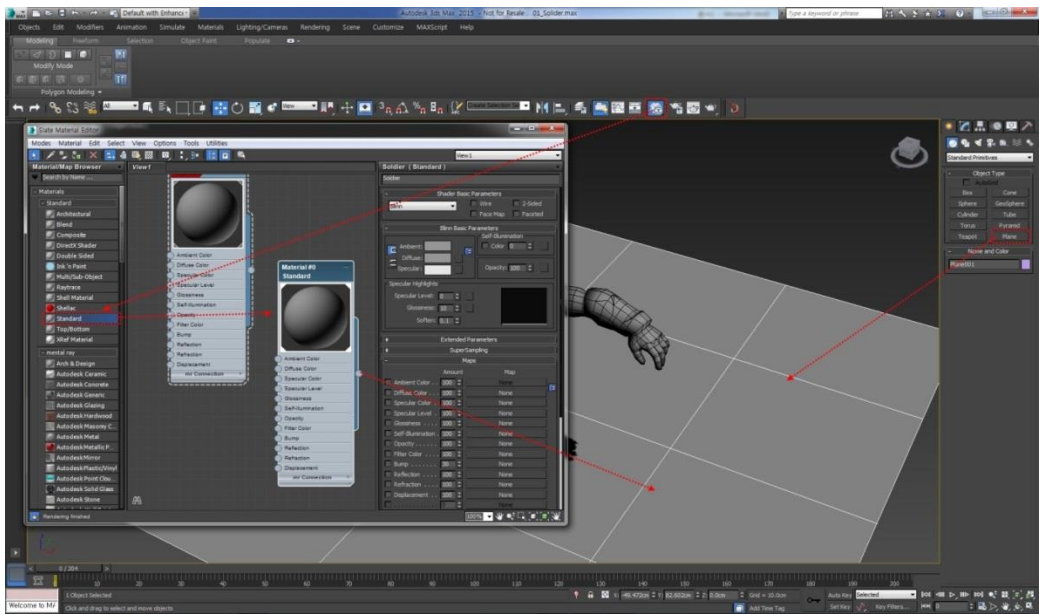
[Render Setup] 버튼을 클릭한 후 렌더러를 Mentalray로 바꾼다.



[FG Precision Presets] 을 [High] 로 설정한다.



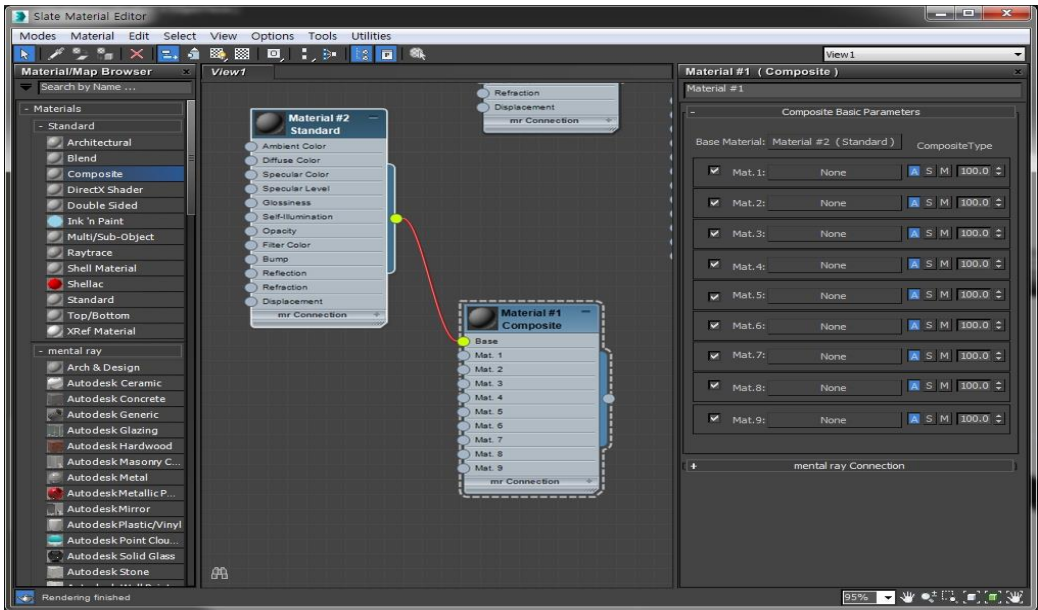
바닥으로 사용 할 [Plane]을 만든 후 [Standard] 재질을 적용한다.



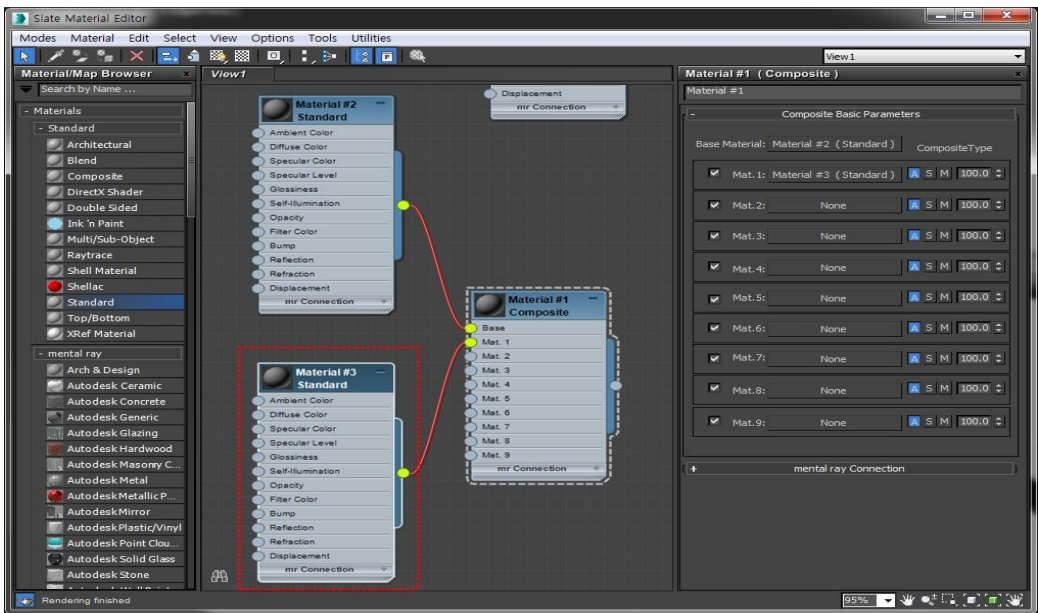
Sky라이트를 꺼낸다.



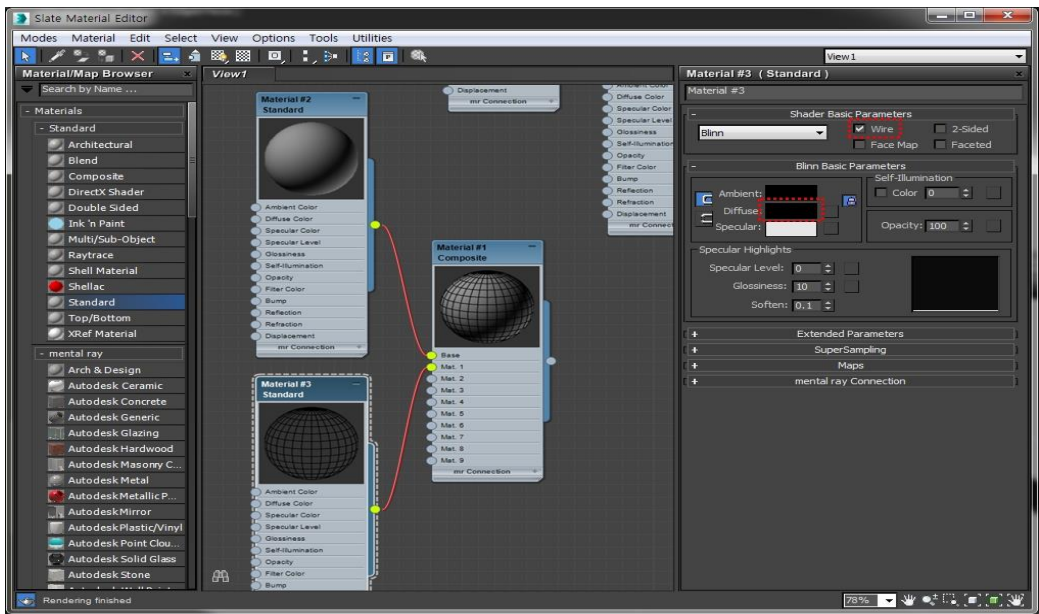
[Composite] 재질을 꺼낸다.



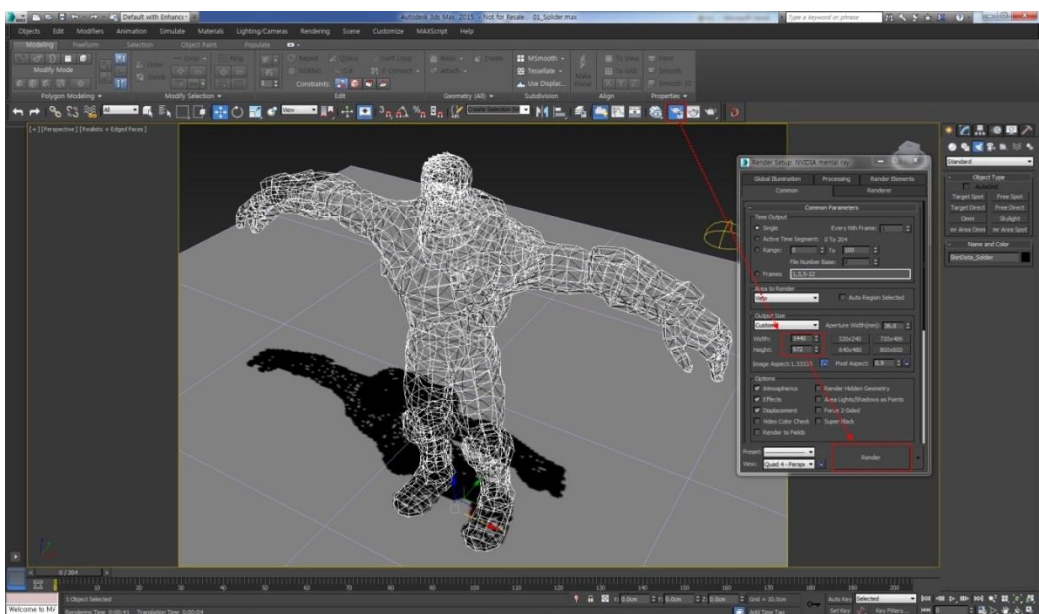
[Mat 1]에 [Standard] 재질을 적용한다.



[Standard] 재질의 색을 검정색으로 설정한 후 [Wire]를 체크한다.



렌더링 사이즈를 1440X972로 설정한 후 렌더링 한다.



결과물은 아래와 같다.

