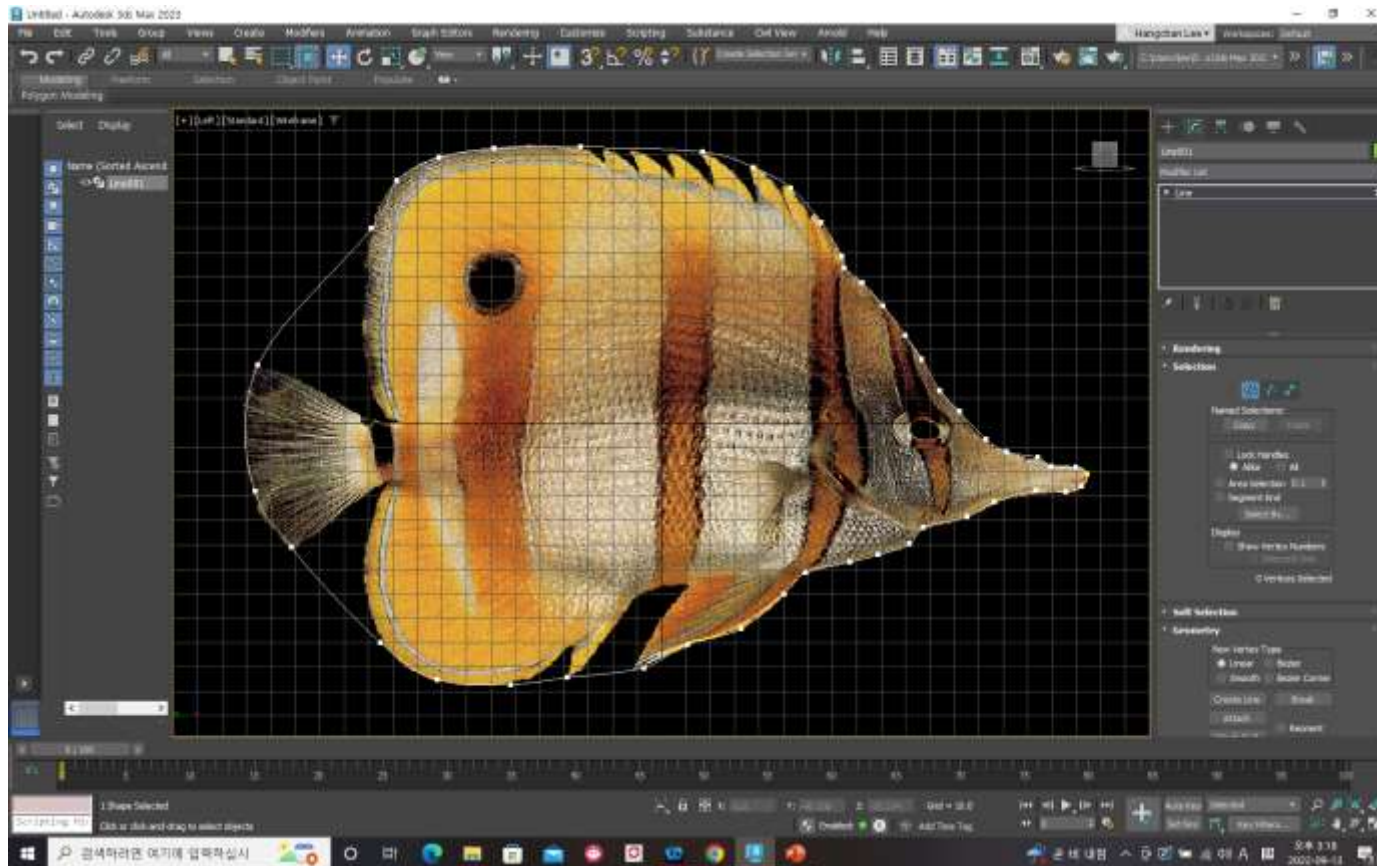


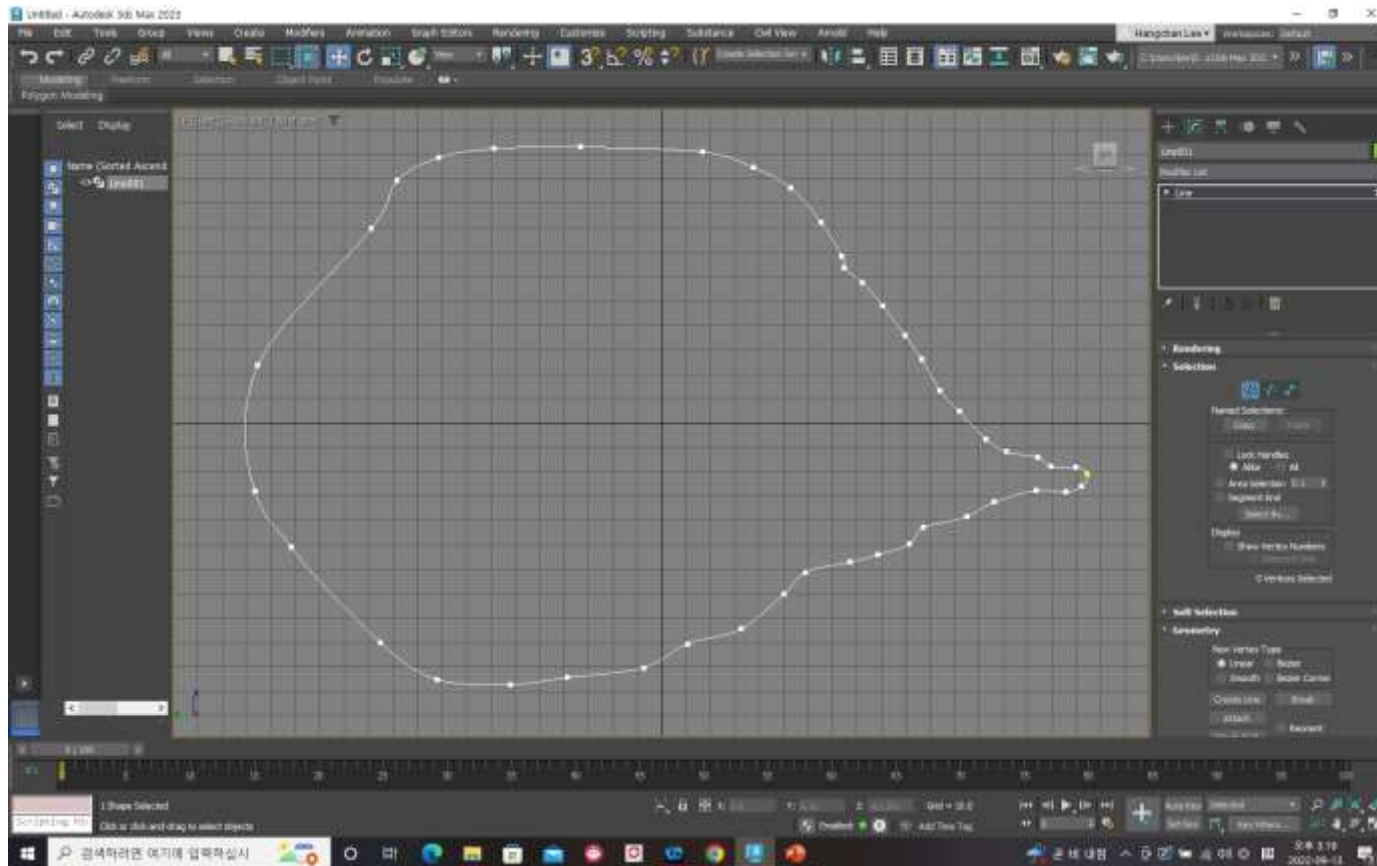
## 자료7

이미지로부터의 shape요소 만들  
기와  
Loft 요소의 모델링

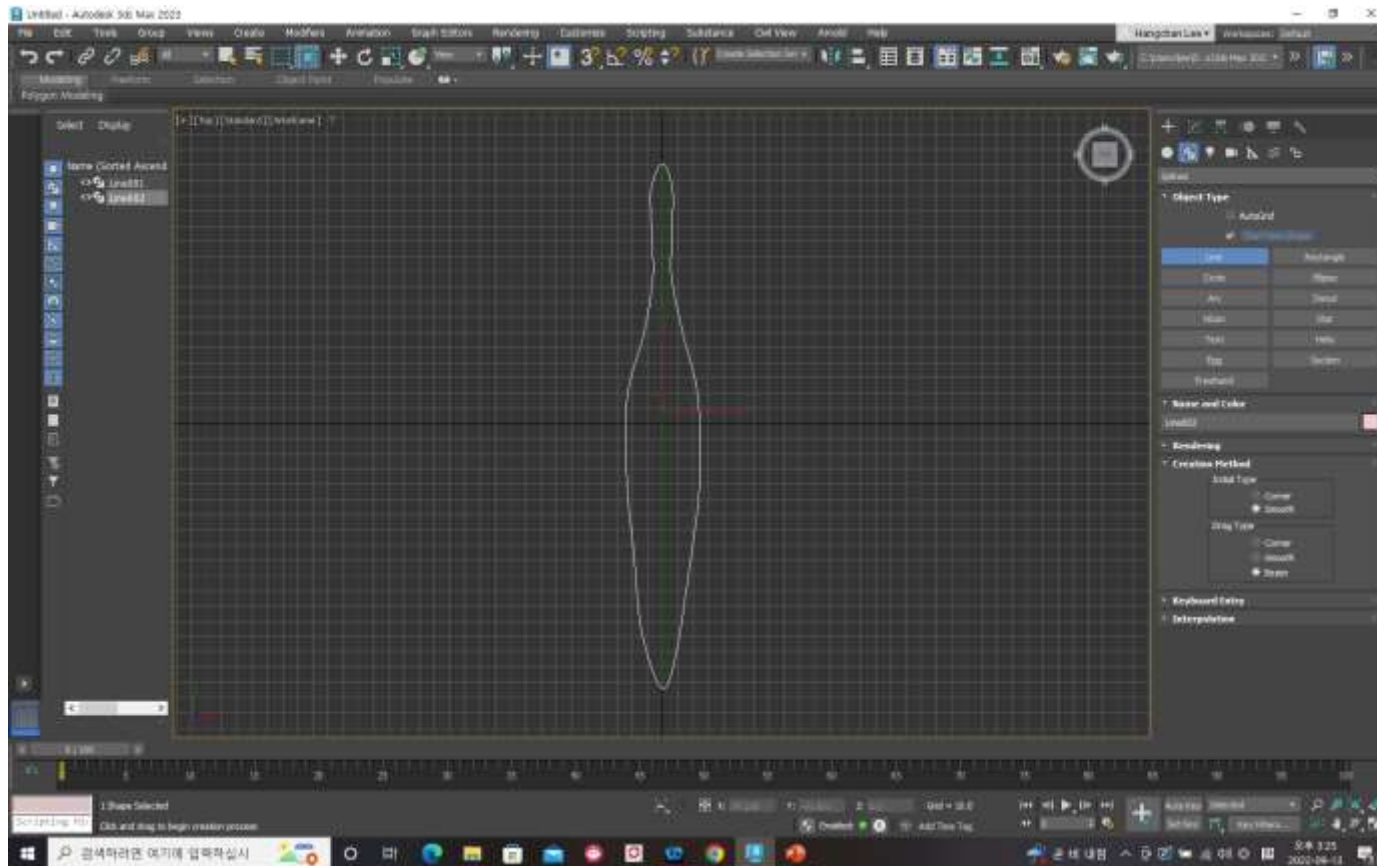
Left, view>viewport background>configure viewport background, use files check, Match viewport check, Files, 에서 자료7/fish1.gif 선택, left 에서 line으로 shape 그리기(initial Type:smooth)



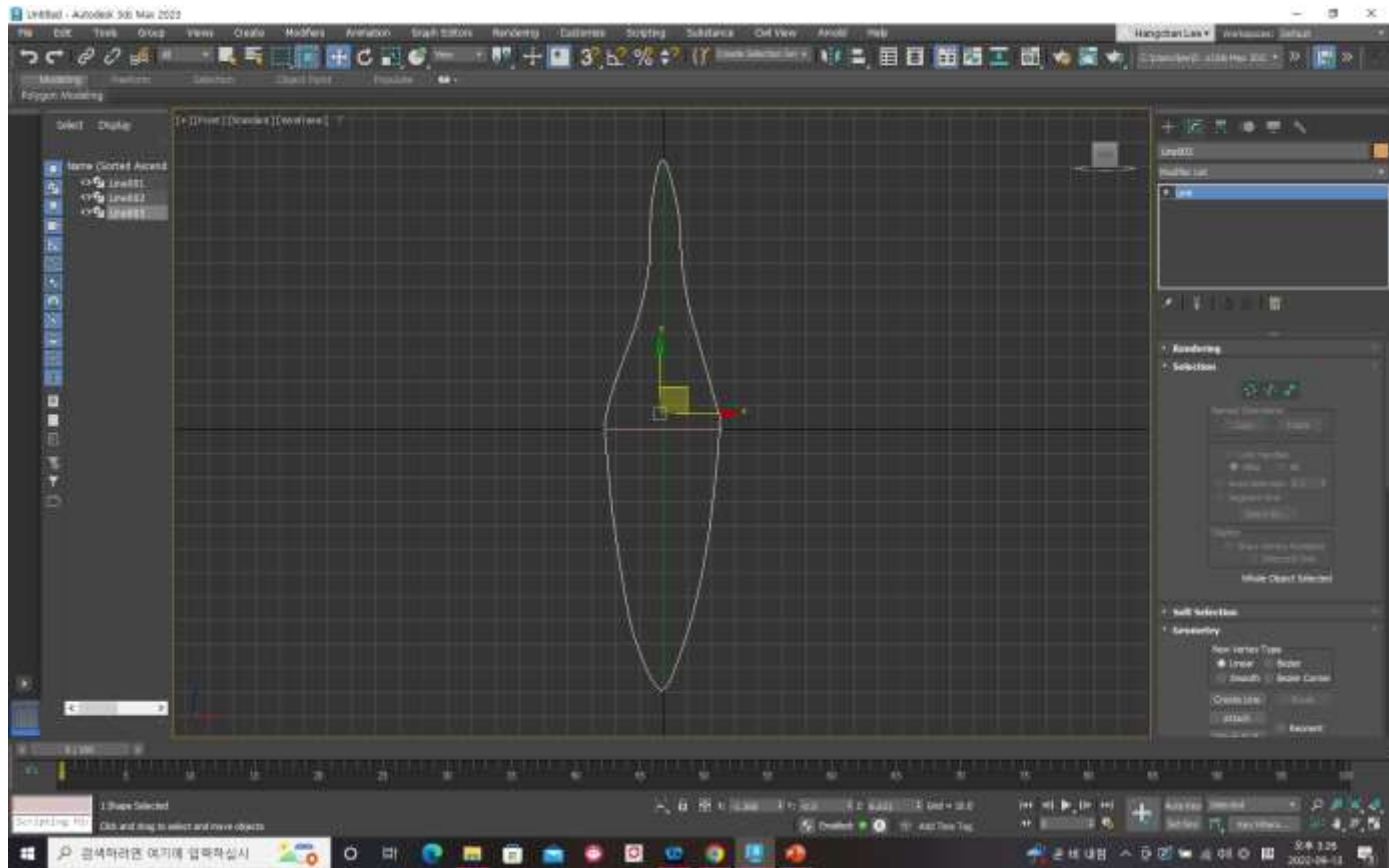
Viewport background 에서 image 삭제, Remove button, OK.



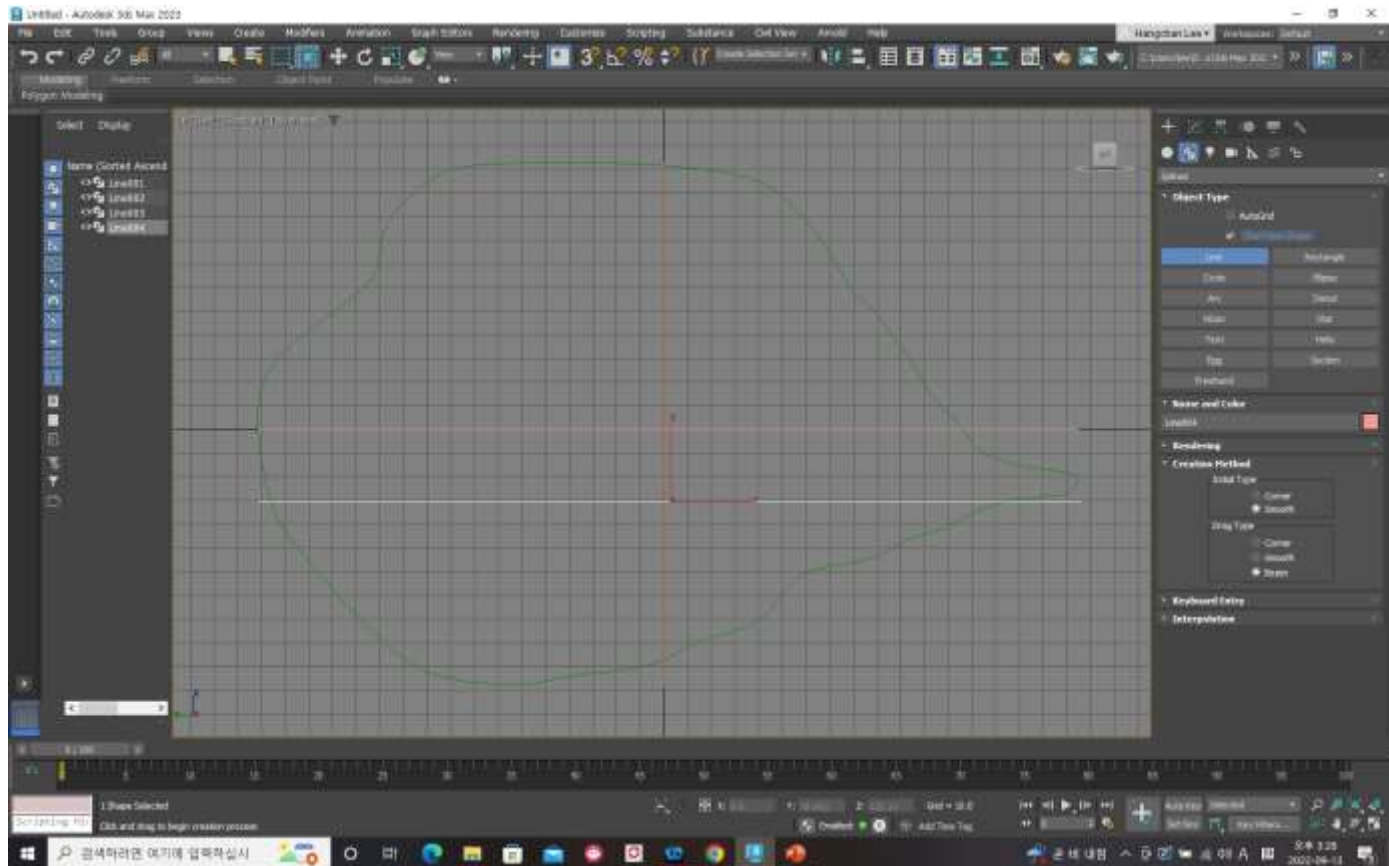
## Top 에서 평면도의 shape 그리기



## Front 에서 정면도의 shape 그리기

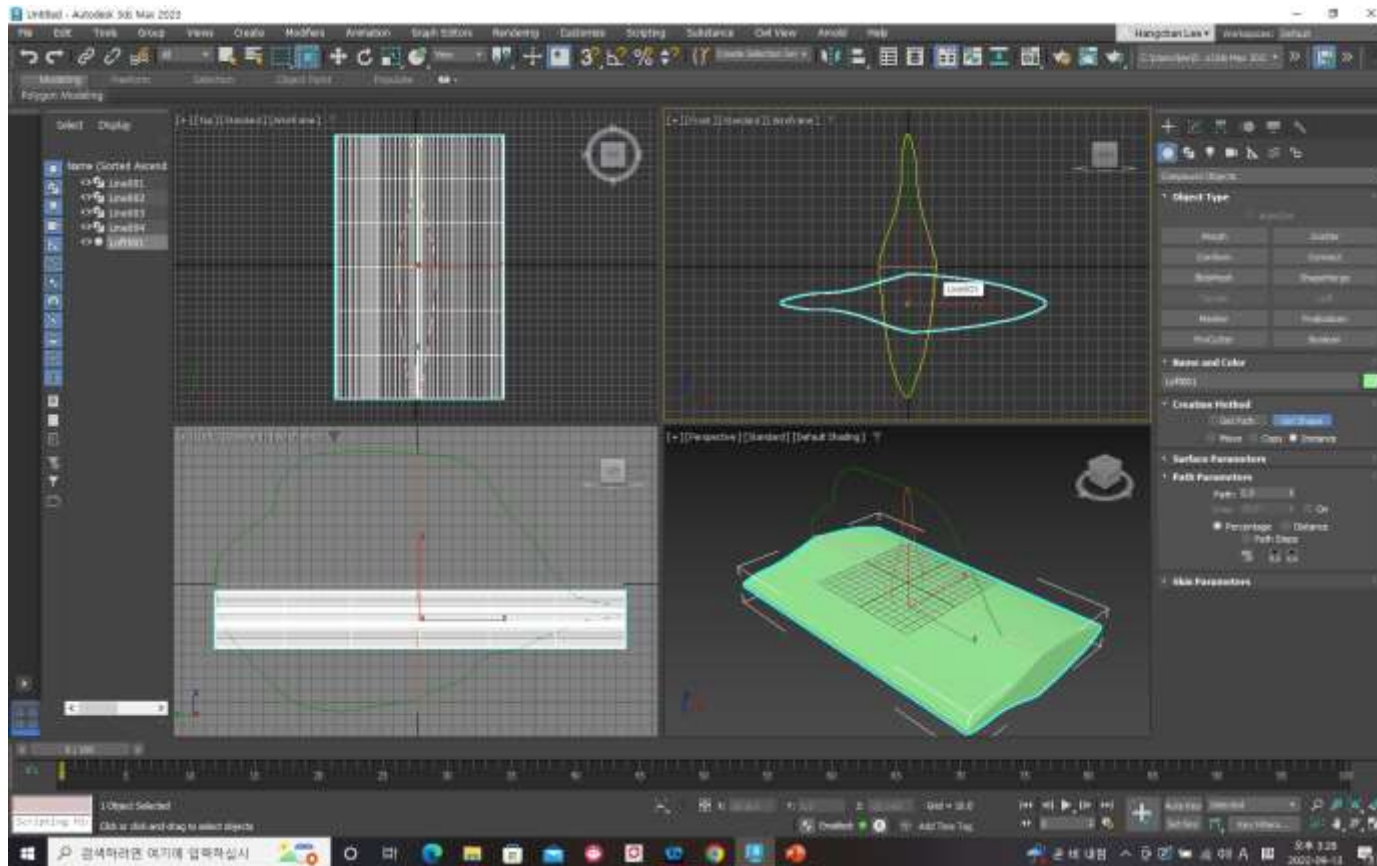


Left 에서 경로로 사용될 line 그리기

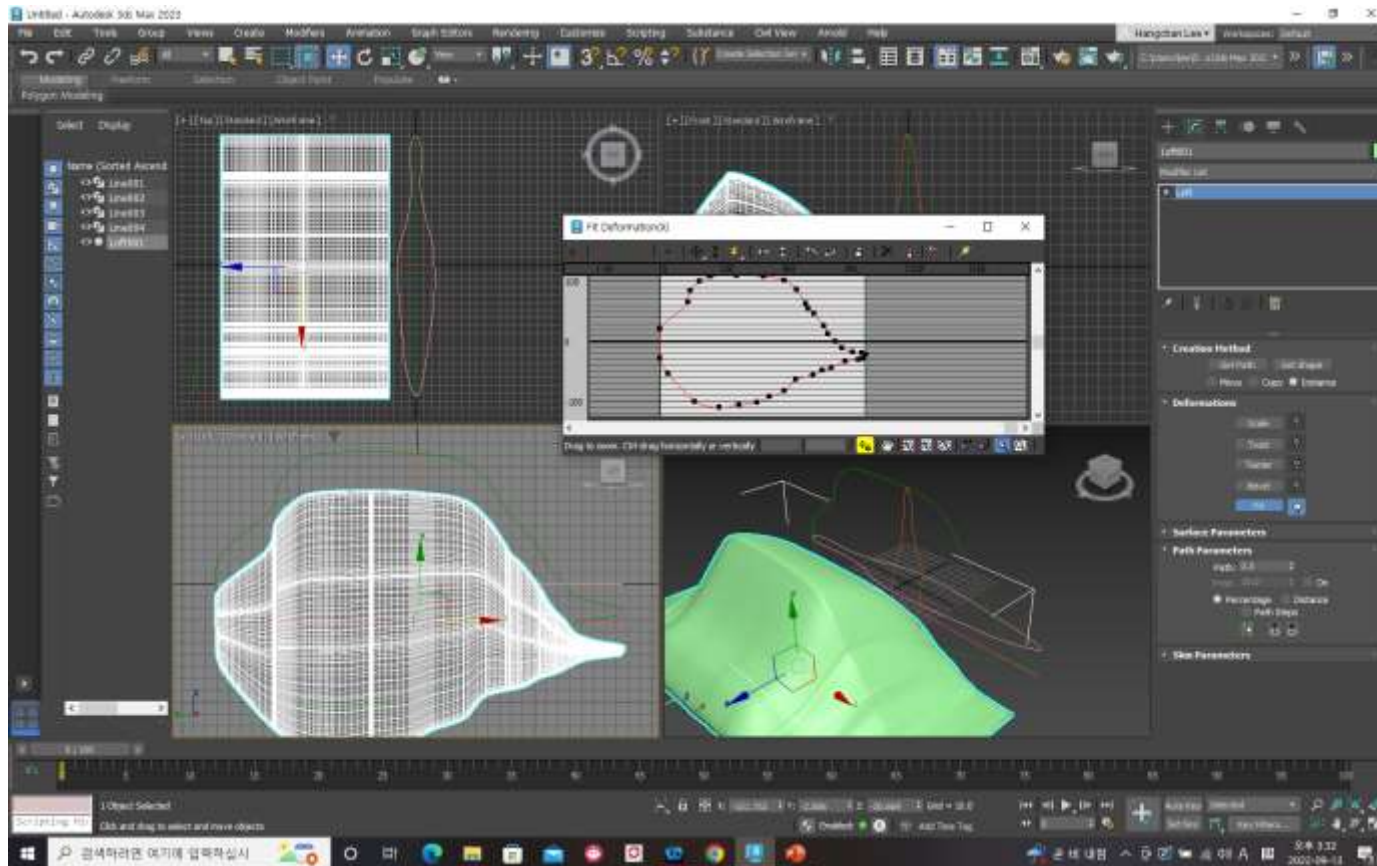




경로가 선택된 상태에서 create, geometry, compound object, Loft, get shape에서 정면의 shape 선택(90도 ccw로 누워 있다)

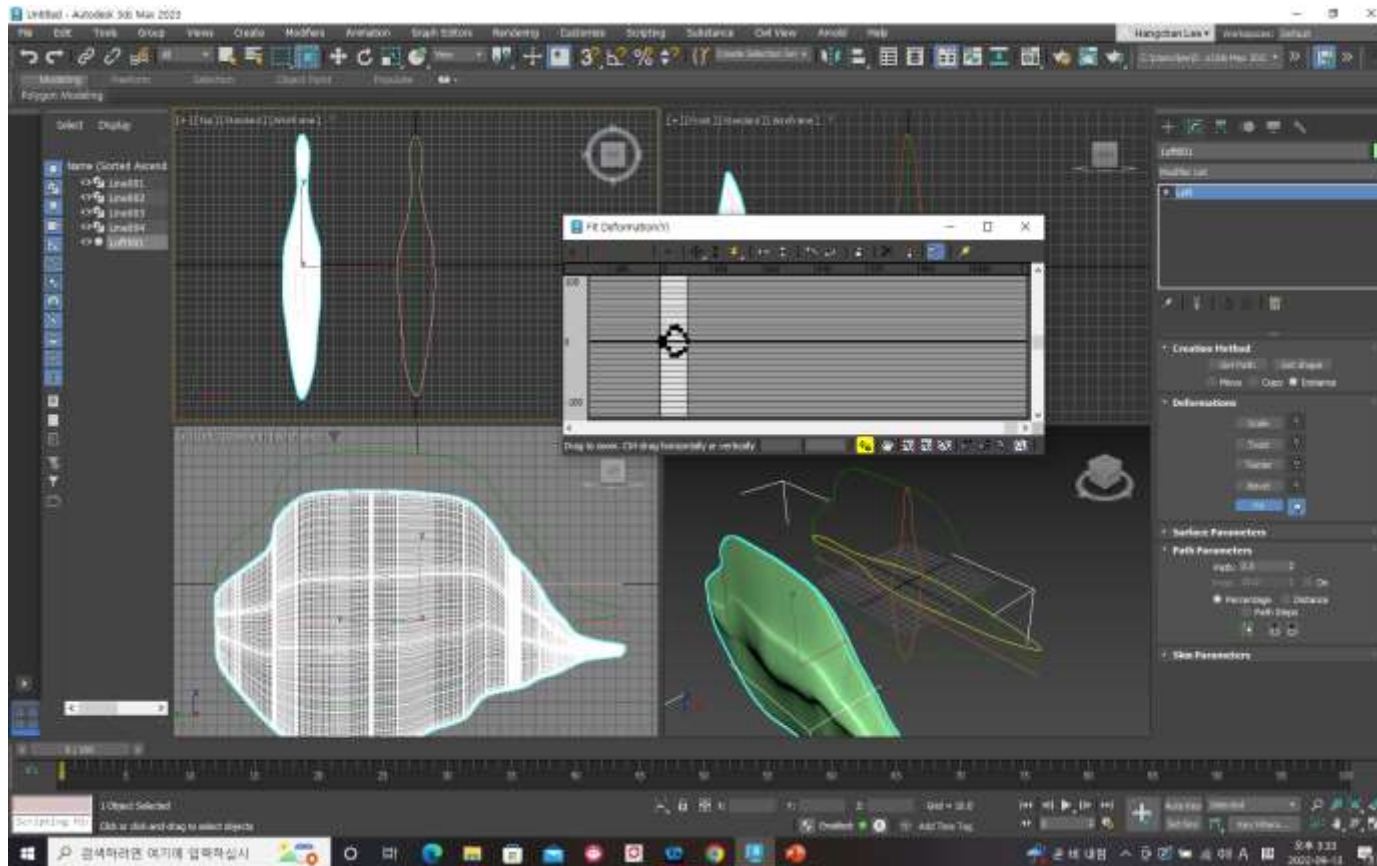


Deformation Fit, make symmetrical off, display x, left에서 측면의 shape 선택,

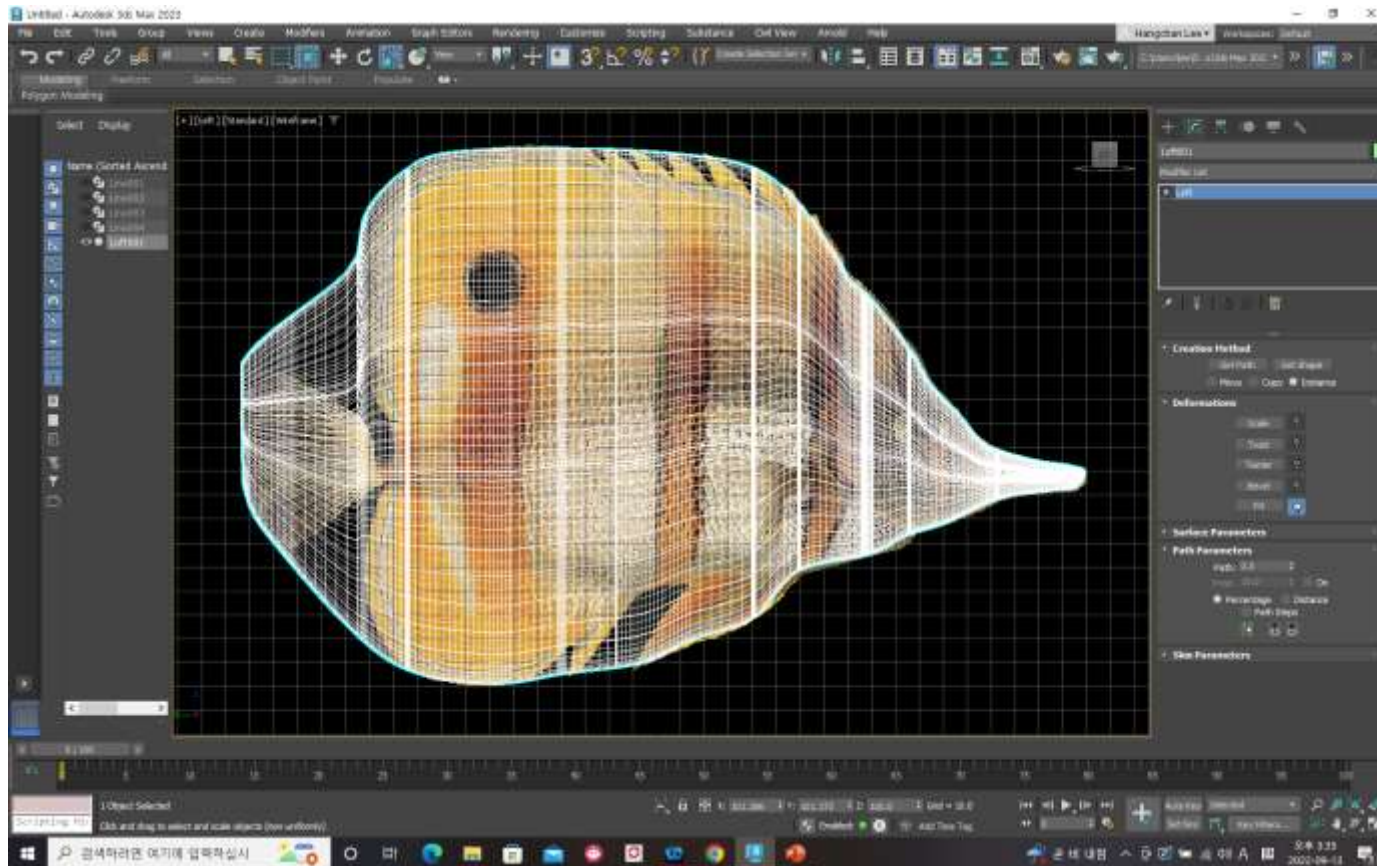




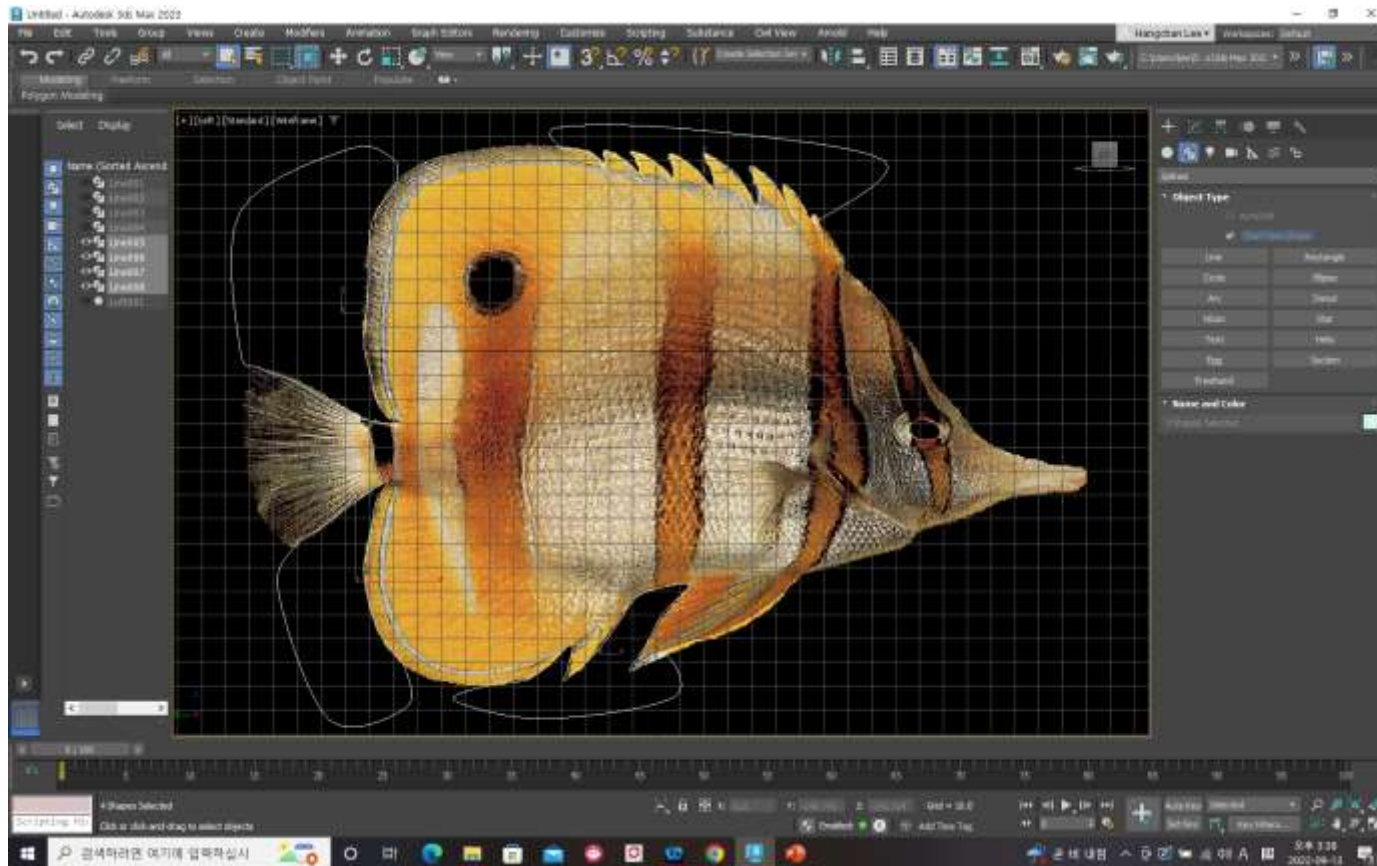
make symmetrical off, display y, top에서 평면의 shape 선택,  
rotate 90 CCW. Loft 를 제외한 모든 shape hide.



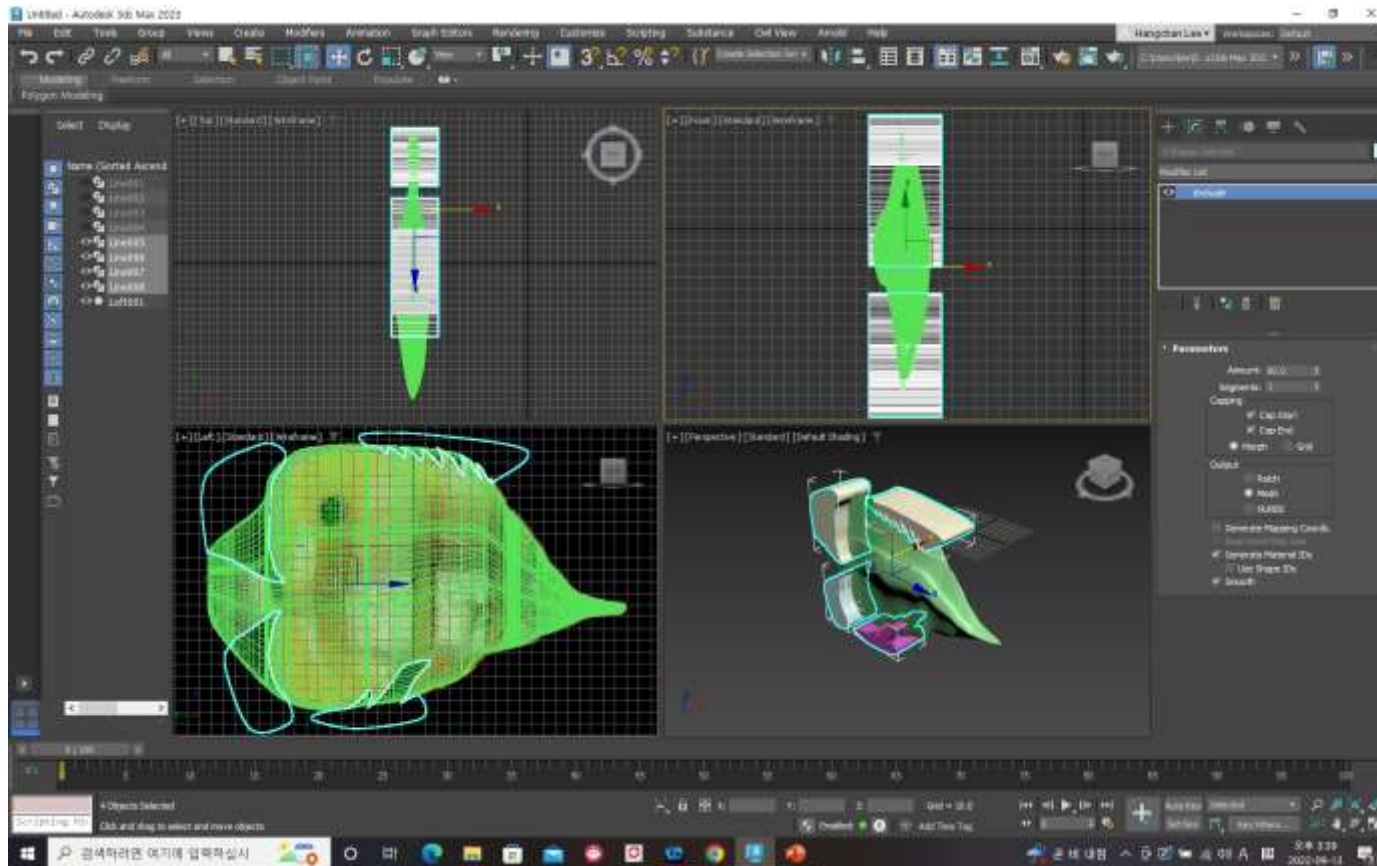
Left, view>viewport background>configure viewport background>Files,  
에서 자료7/fish1.gif 선택, 에서 display check, 이미지와 loft  
일치하도록 이동, Scaling.



Loft 를 hide 시키고 line을 이용하여서 지느러미부분 shape 제작.

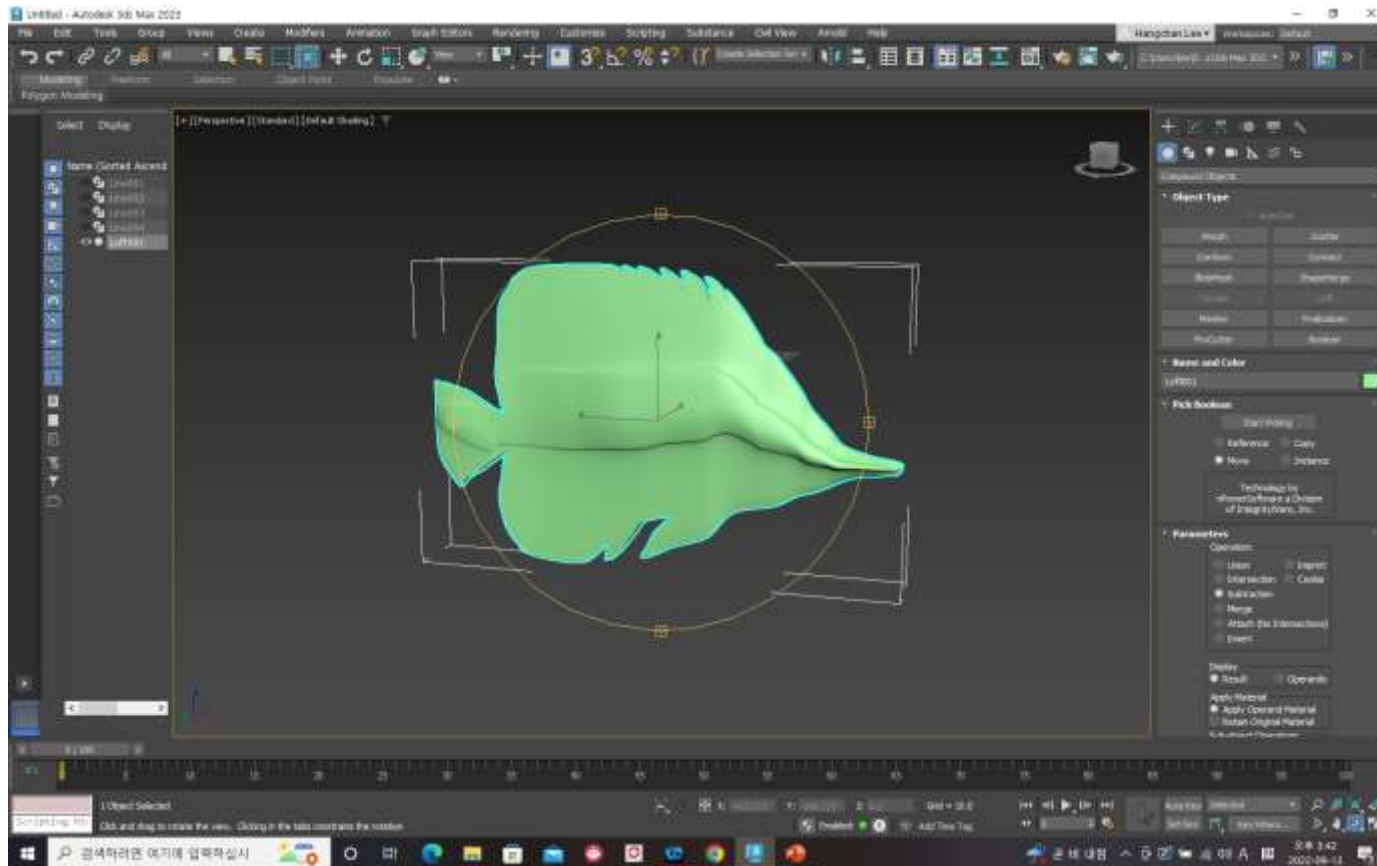


Modify Extrude의 amount 를 60으로 주어서 지느러미부분의 입체 가공.  
Viewport 에서 right button click, unhide by name 선택, loft01 선택.

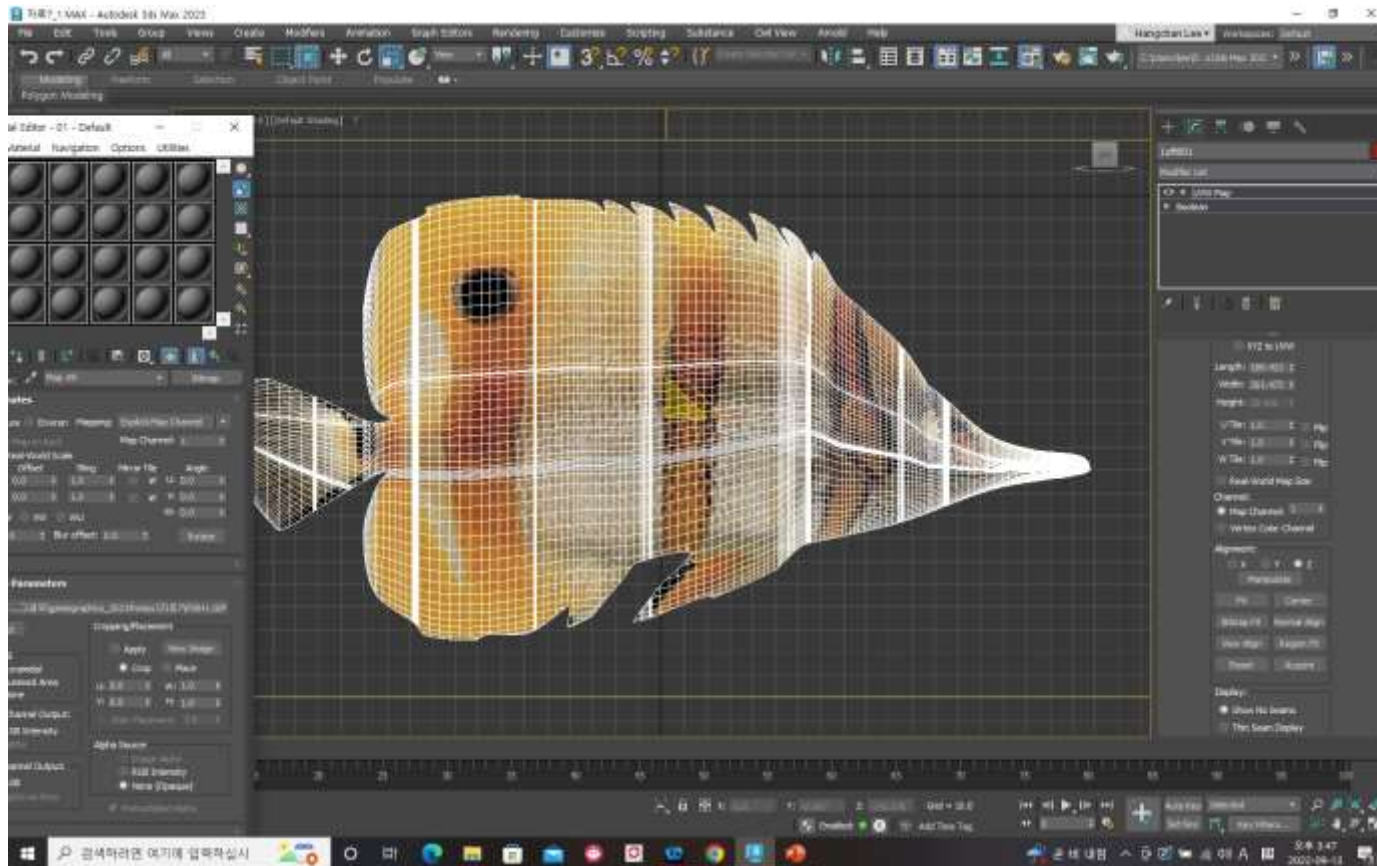




Command panel, geometry, compound objects ,ProBoolean 을 이용하여서 지느러미 가공



open 자료7\_1.max, M, 첫번째 재질 Assign, Diffuse mapping. Fish1.gif 선택, show map in viewport, left view, default shading 선택, modify, uvw Mapping, alignment 에서 bitmap fit, Fish1.gif 선택, sub-object (마우스 오른쪽 버튼), Gizmo, scaling 을 이용하여 loft와 일치 하도록 조정.





Create, space Warp, Geometric Deform, Wave, left 에서 중심부를 click 하고 drag Amplitude1, 2= -6, wave length=160, 90 도 회전, frame slider 100, auto keys on, phase=5, loft 선택, bind to space warp, wave 선택, play.

