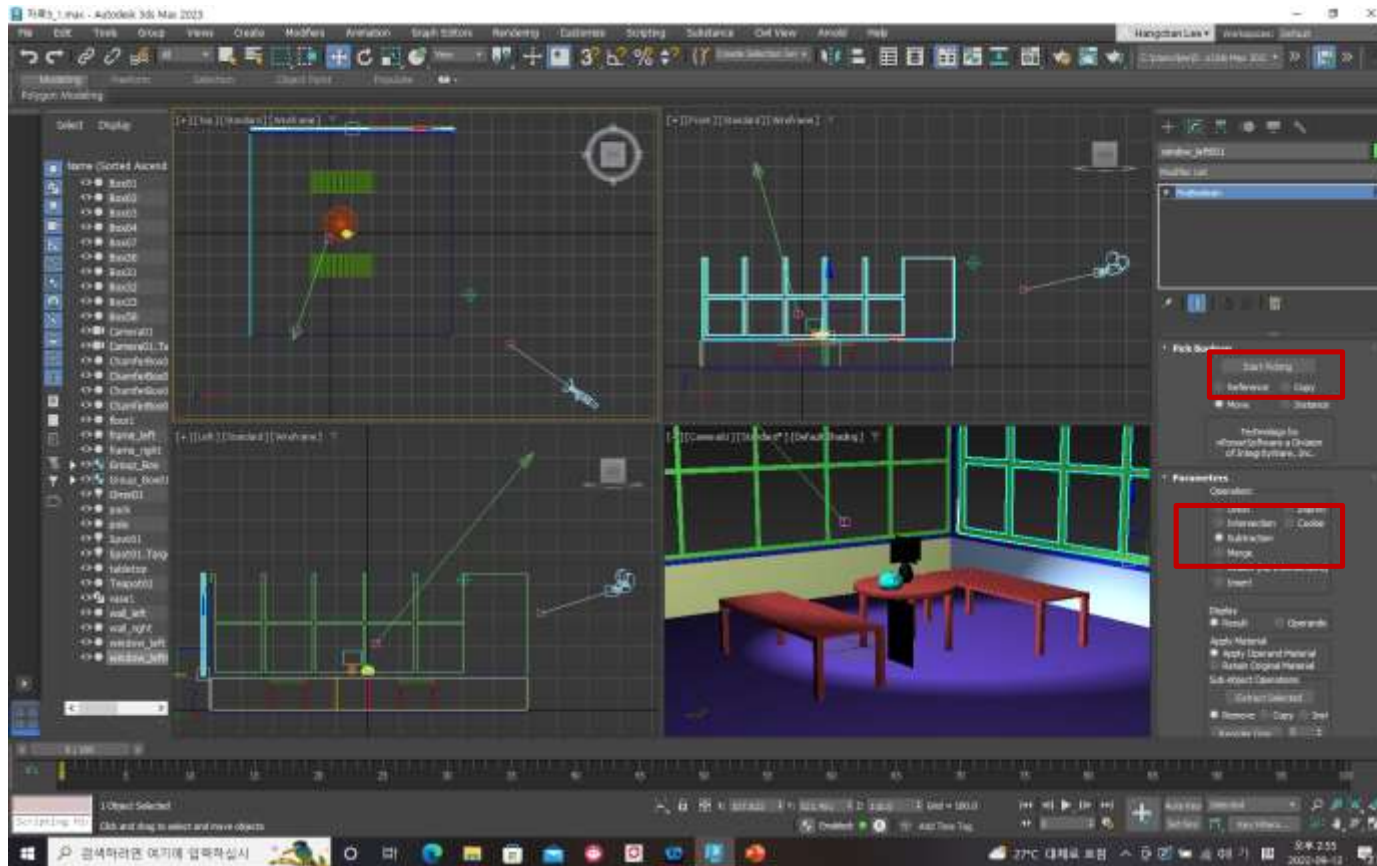


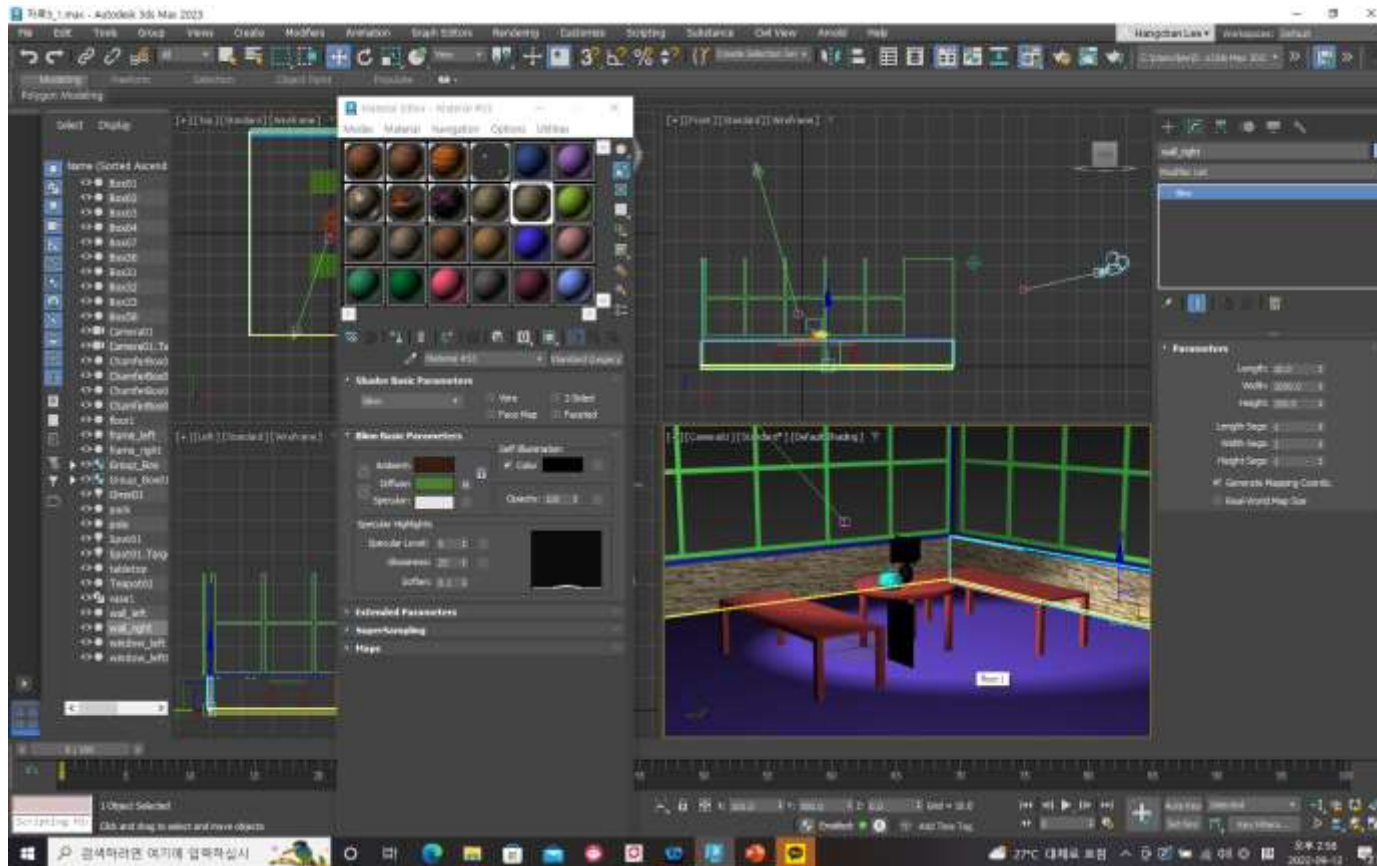
장면의 배경 요소 및 배경의 설정

Left, Window_left 선택, compound Object, ProBoolean, start Picking, 창선택(하나씩 반복), top, 창틀 z축으로 90도 회전 copy, window_right로 명명, 이동하여 위치 선정.



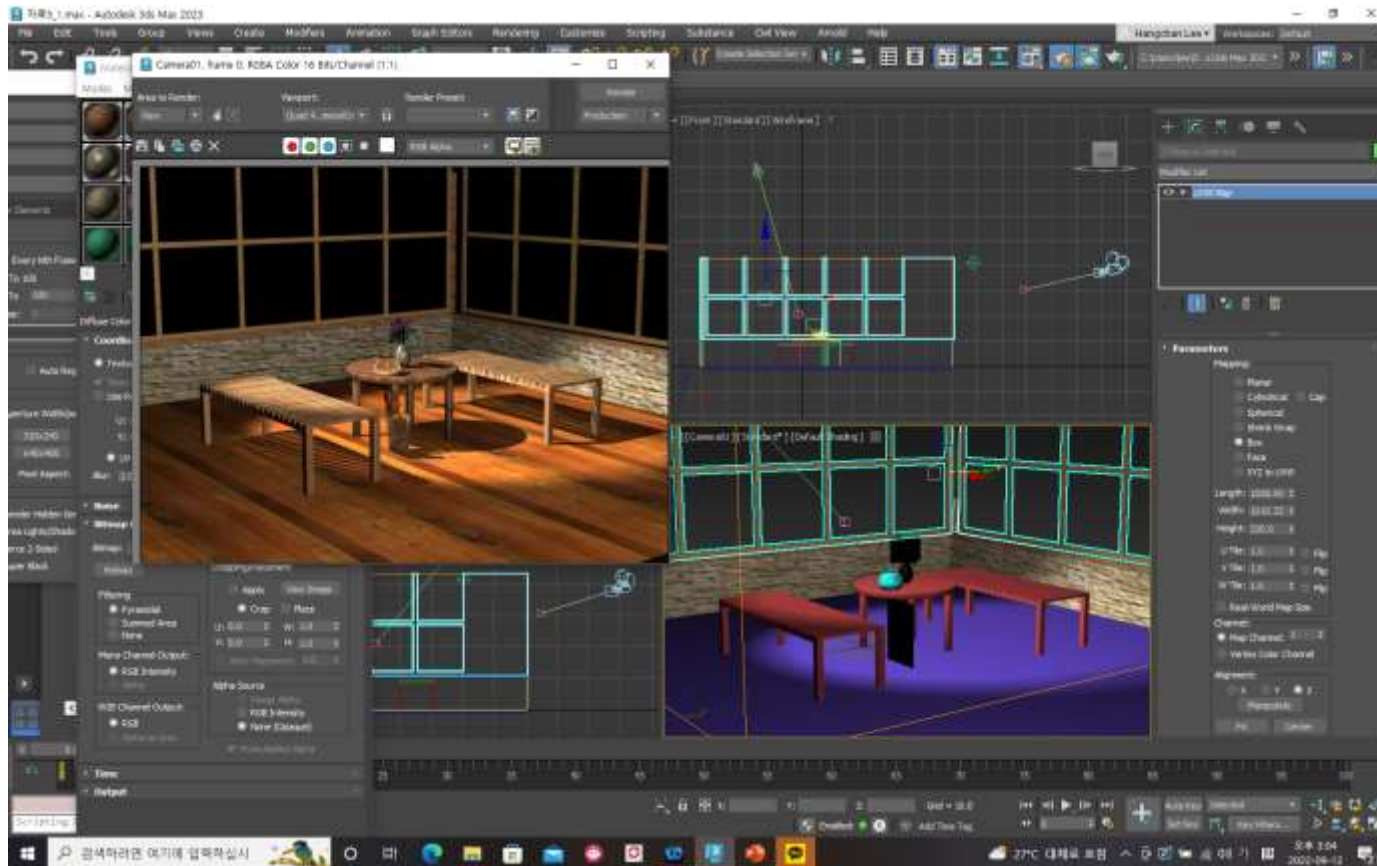
장면의 배경 요소 및 배경의 설정

wall_left 선택, M, 8번째 재질 선택, standard map 선택, Assign material to selection,
Diffuse colors, maps/stones/Limesto3.jpg, Tiling, u=4, v=1,
8번째 재질을 9번째로 copy
Wall-right 선택, Assign material to selection.



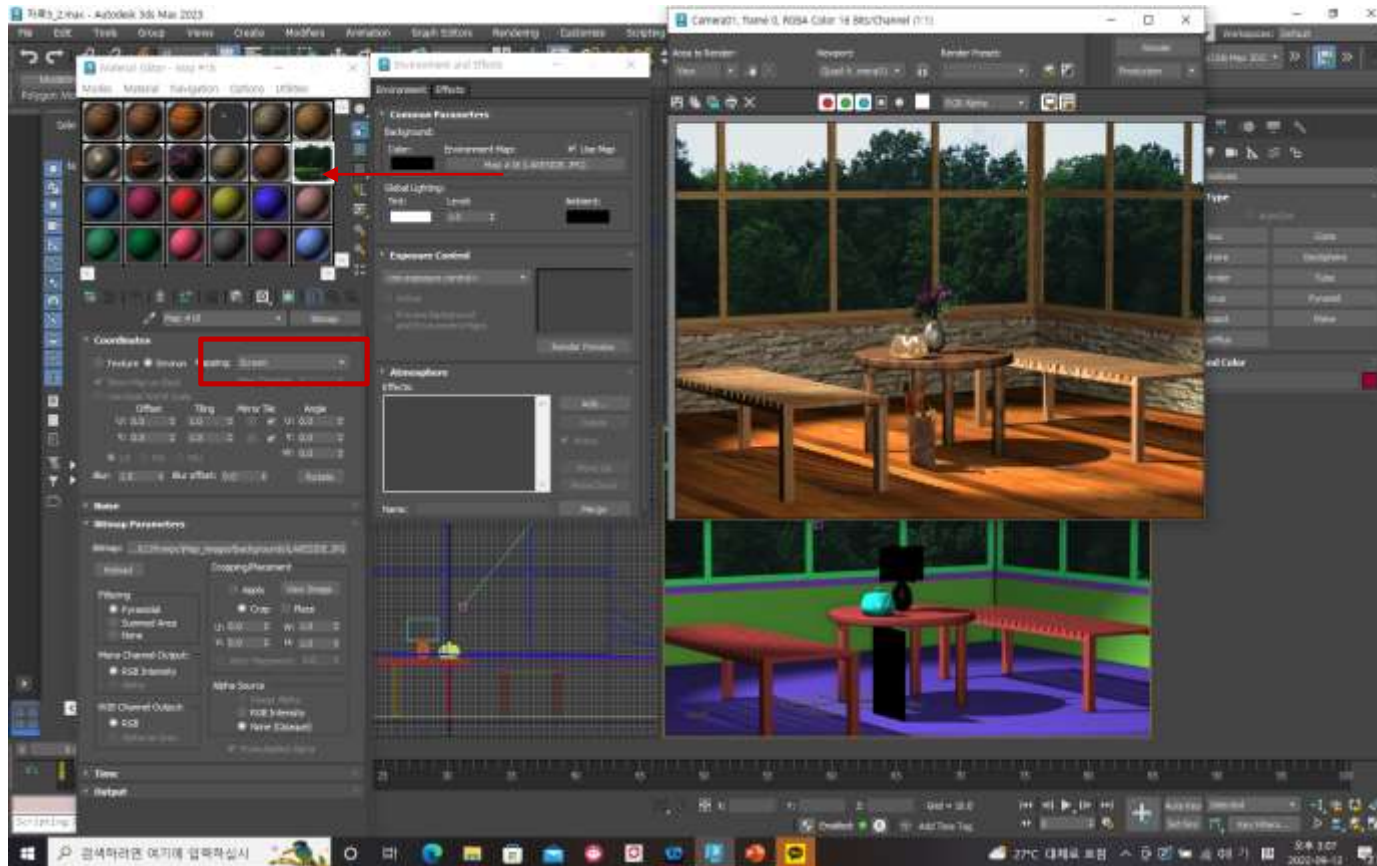
장면의 배경 요소 및 배경의 설정

H, frame_left, frame_right, pole 선택, standard map 선택, Assign material to selection, Diffuse color, maps/Wood/Ashsen_2.jpg, Tiling, u=5, v=1, UVW Map, Mapping option Box 선택, Alignment 에서 Fit, Camera viewport, 좌우창틀 선택, standard map 선택, assign material to selection, Diffuse color, maps/wood/Tutash.jpg, Tiling u=v=2, UVW Map, Mapping option에서 box 선택, alignment Fit. Rendering.



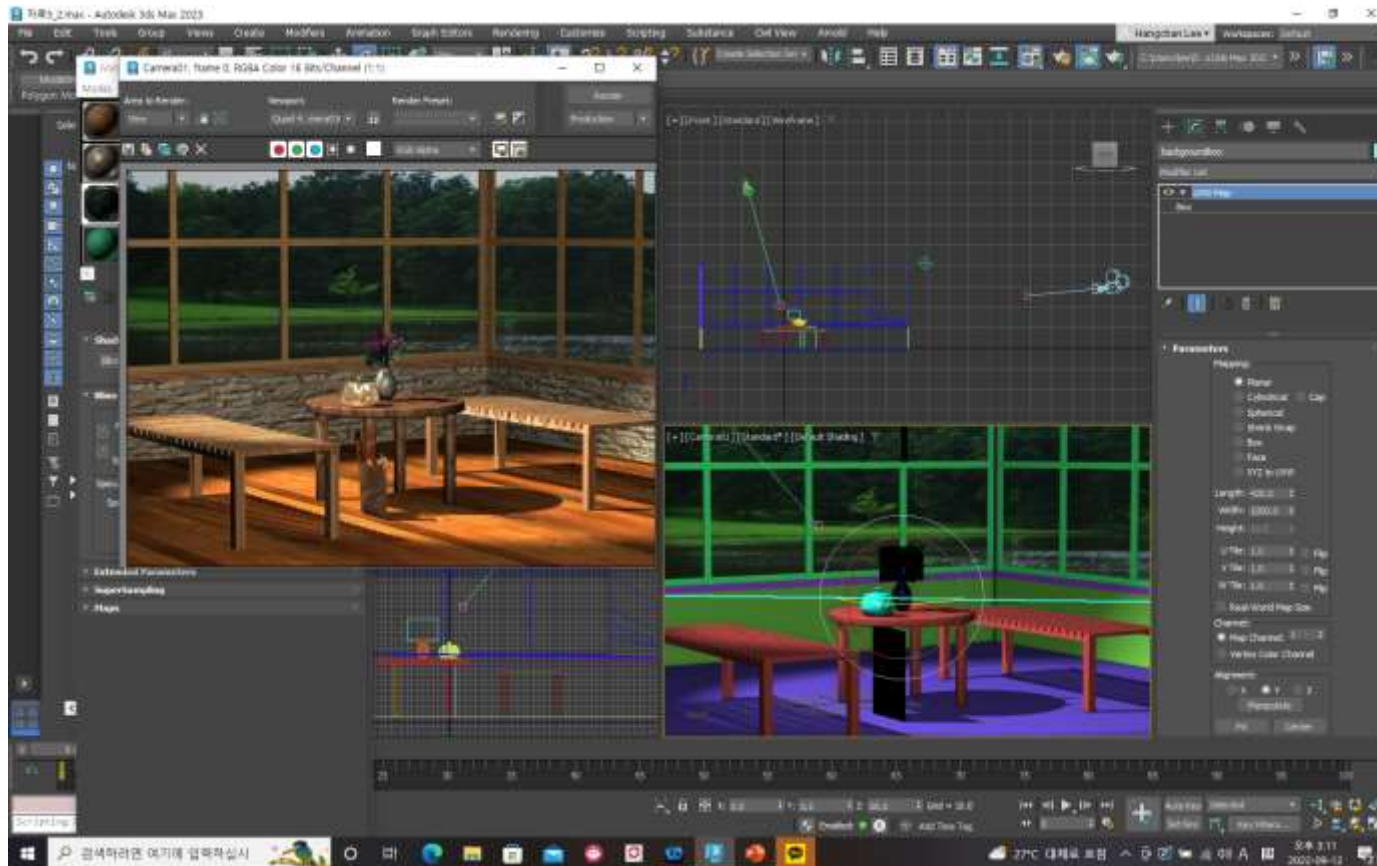
장면의 배경 요소 및 배경의 설정

open 자료5_2.max, Rendering Menu의 Environment 선택, none button에
maps/backgrounds/lakeside.jpg 선택, 12번째 재질위로 drag, instance, mapping
coordinates 에서 screen 인것 을 확인.
Render , 관점(camera)의 영향을 받지 않는다)



장면의 배경 요소 및 배경의 설정

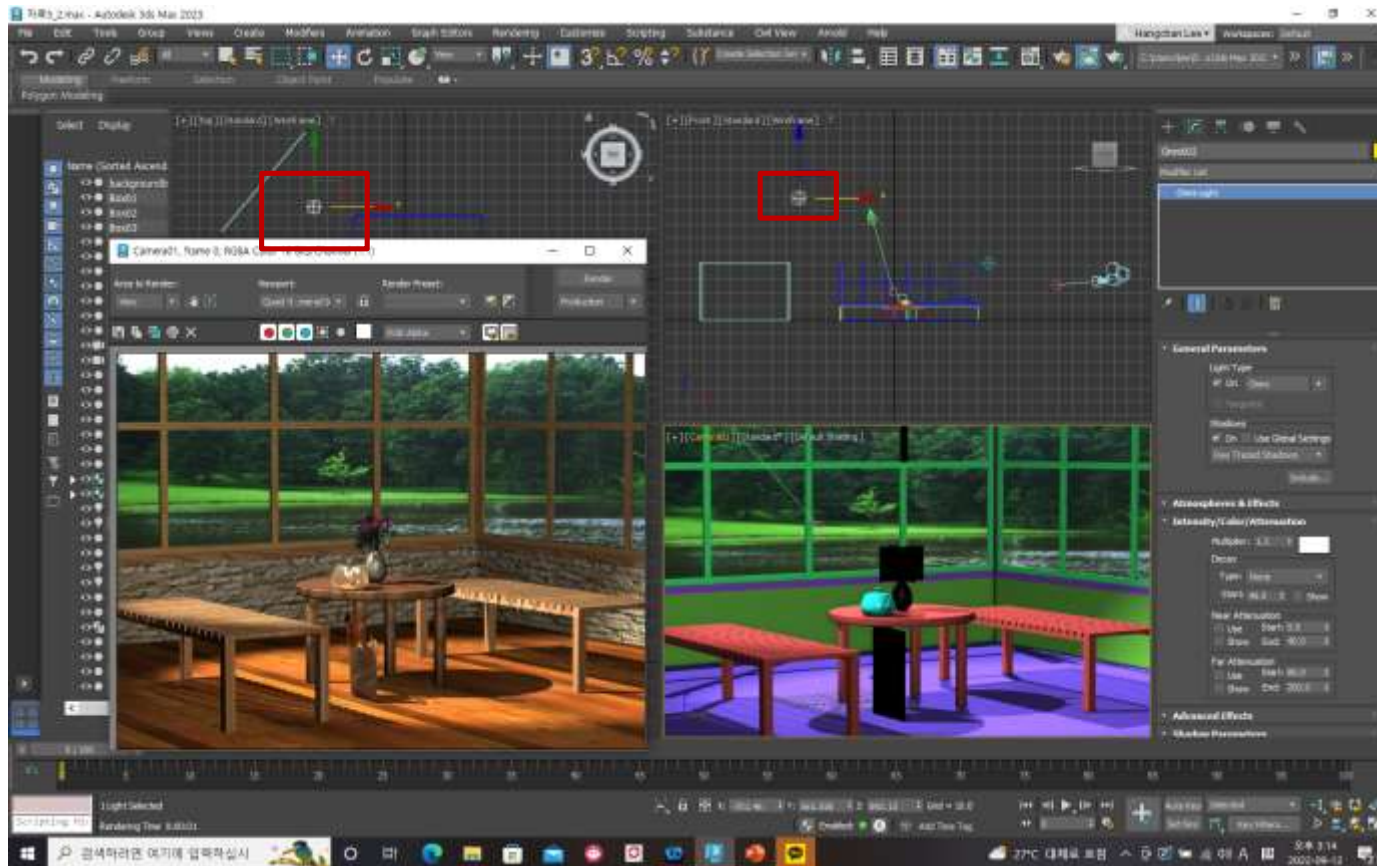
Box, Top, keyboardentry, x=-1100, y=760, z=0, Length=10, Width=1000, Height=420, create. Select and rotate, offset z=50, backgroundbox로 명명, M, standard map 선택 assign material to selection, Diffuse color, general>bitmap, maps/background/lakeside.jpg, UVW MAP, Y 선택, Fit, Render .



장면의 배경 요소 및 배경의 설정

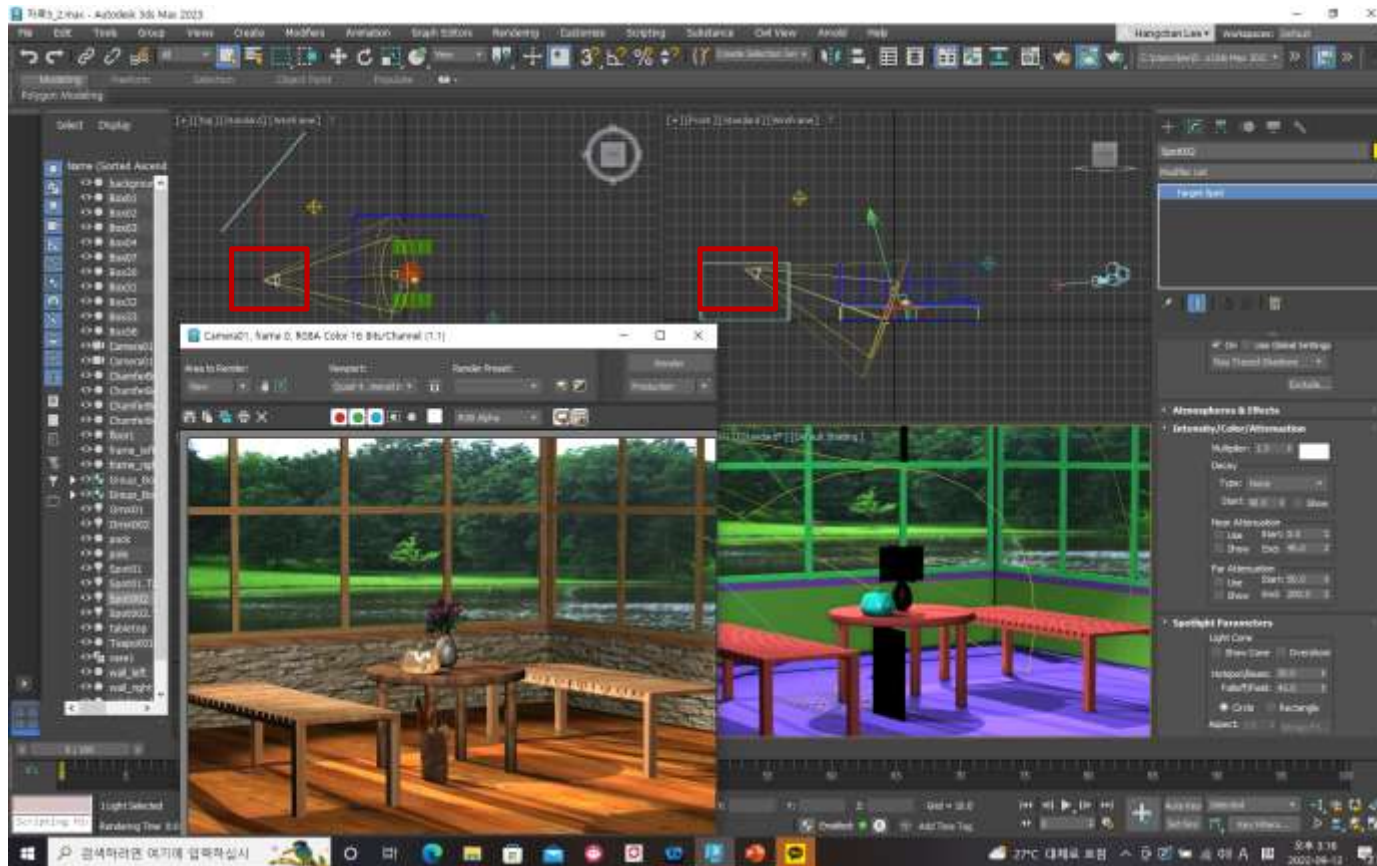
Top, Lights, standard, Omni, Front에서 조정, Modify, Exclude, backgroundbox를 include 시킴.

Omni multiplier, 1.5. Render .



장면의 배경 요소 및 배경의 설정

Top, 창밖에서 조사 되는 Target spot 조명 설치, modify, spotlight parameters, Hotspot=30, Falloff=45, Multiplier=1.5, shadow parameters, object shadows ON, Ray traced Shadow로, 실내의 target spot 조명 click, Multiplier=0.7, 실내의 Omni 선택, multiplier=0.9.

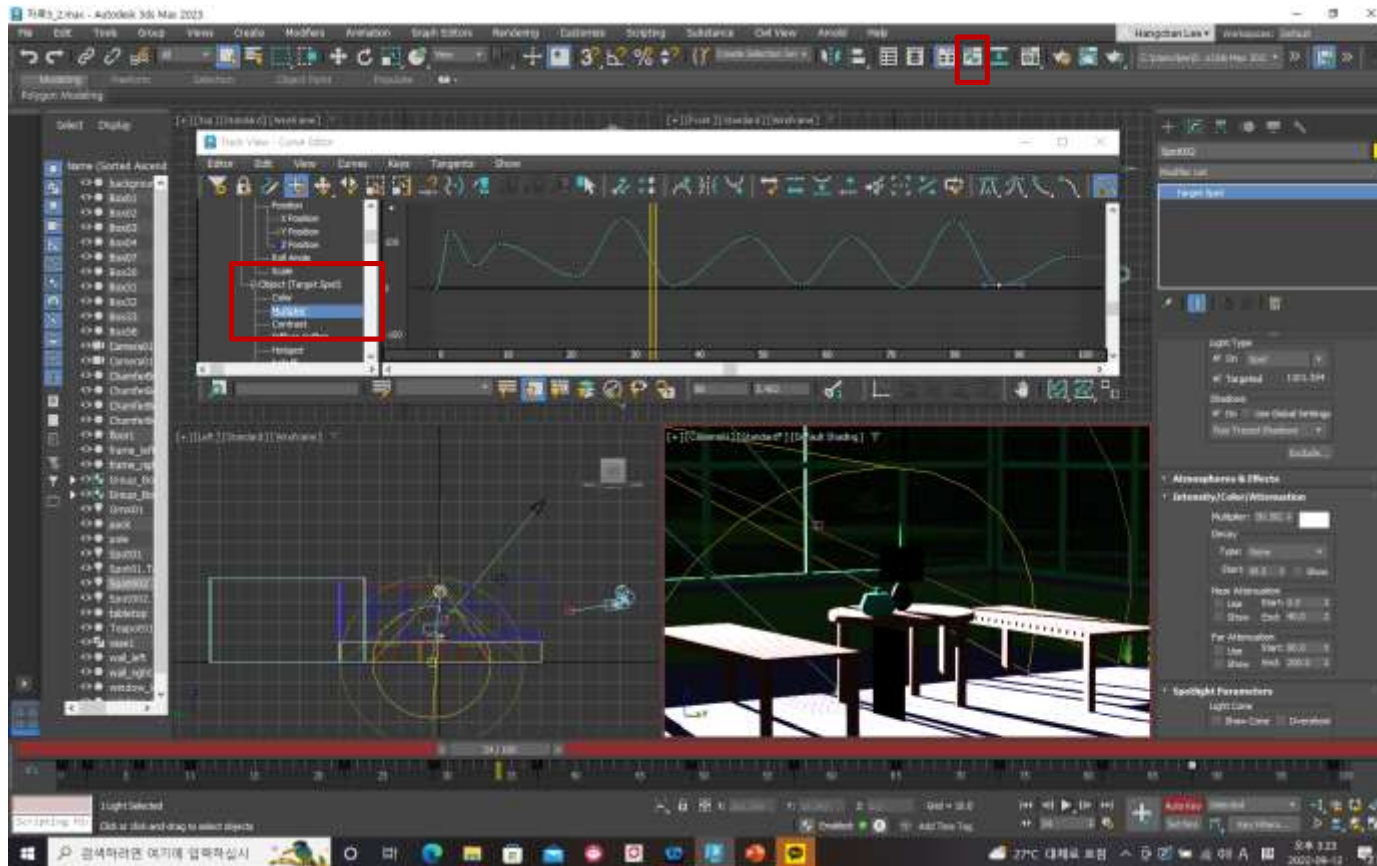


최종 Rendering 된 장면



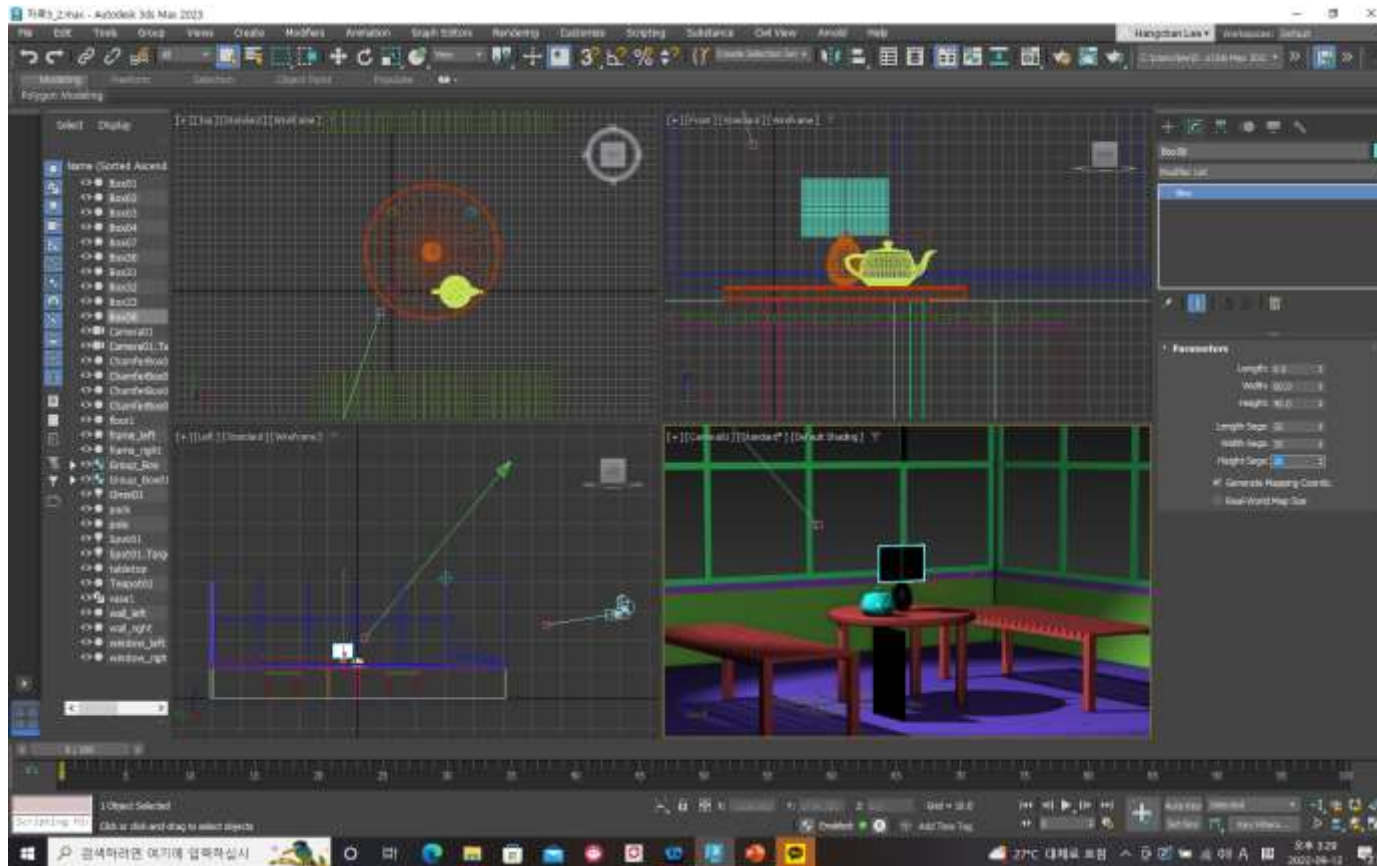
번개효과 애니메이션.

Top spot 조명을 제외한 모든 조명 off, auto key를 누르고 조명의 multiplier의 값을 변경 시키며 애니메이션 설정, curve editor 열기, object의 + 버튼을 누른 후 multiplier 그래프에 키를 삽입한 후 키의 위치를 변경하여 애니메이션 설정.

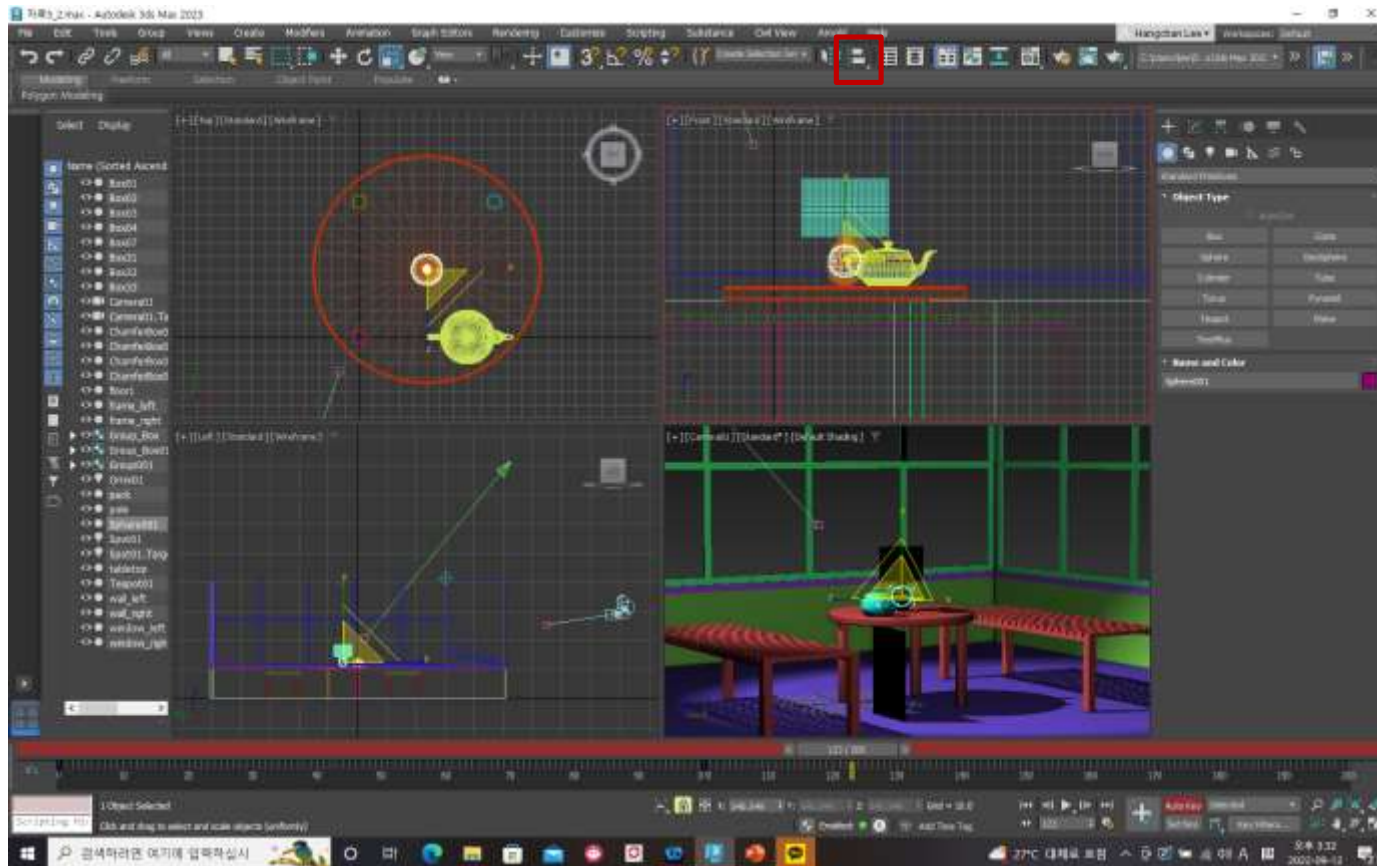


Bomb의 사용

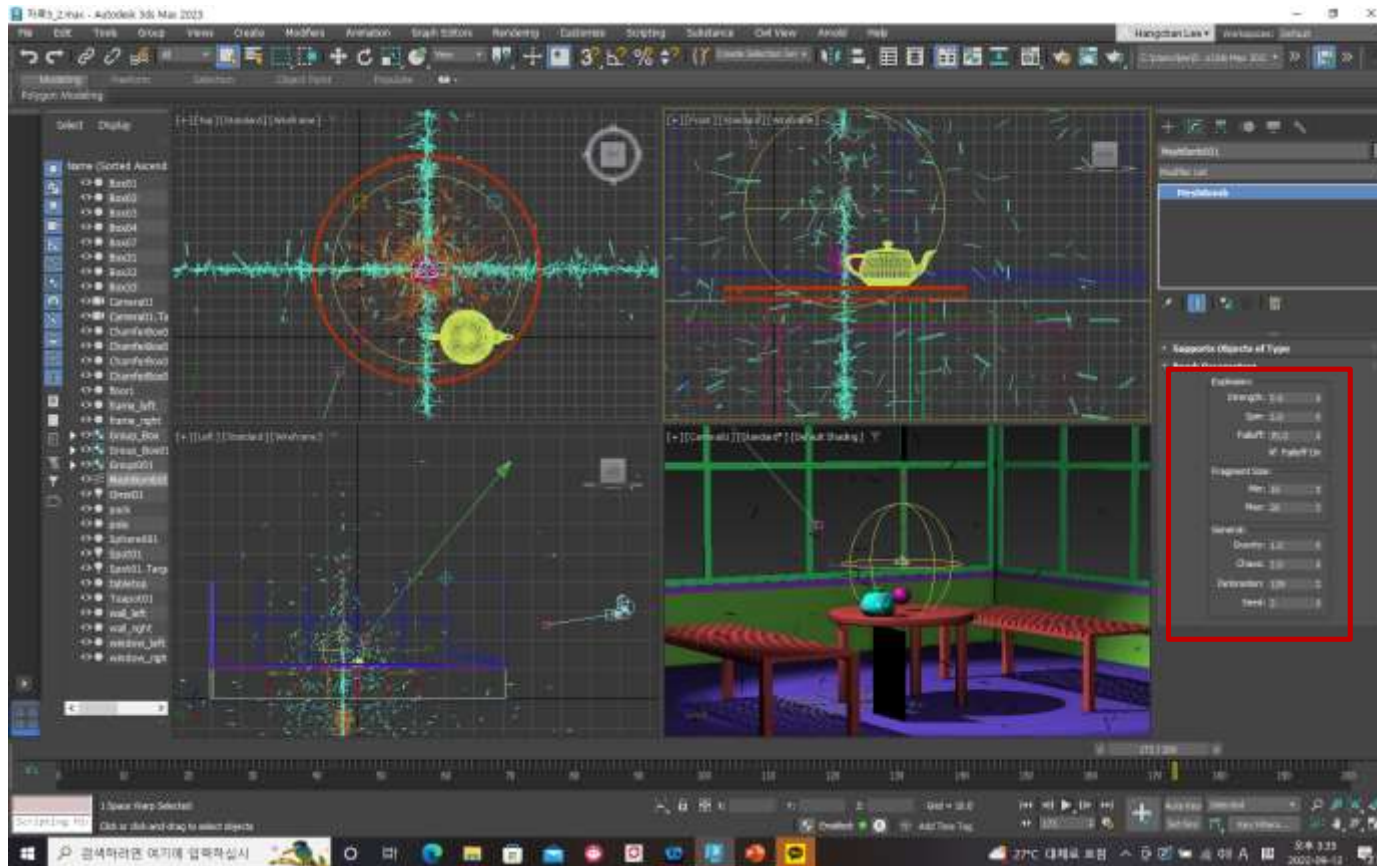
Open 자료5_2.max, Top, Front에서 Region zoom, front 에서 화병위의 box를 선택하여서 segment를 30 으로 변경.



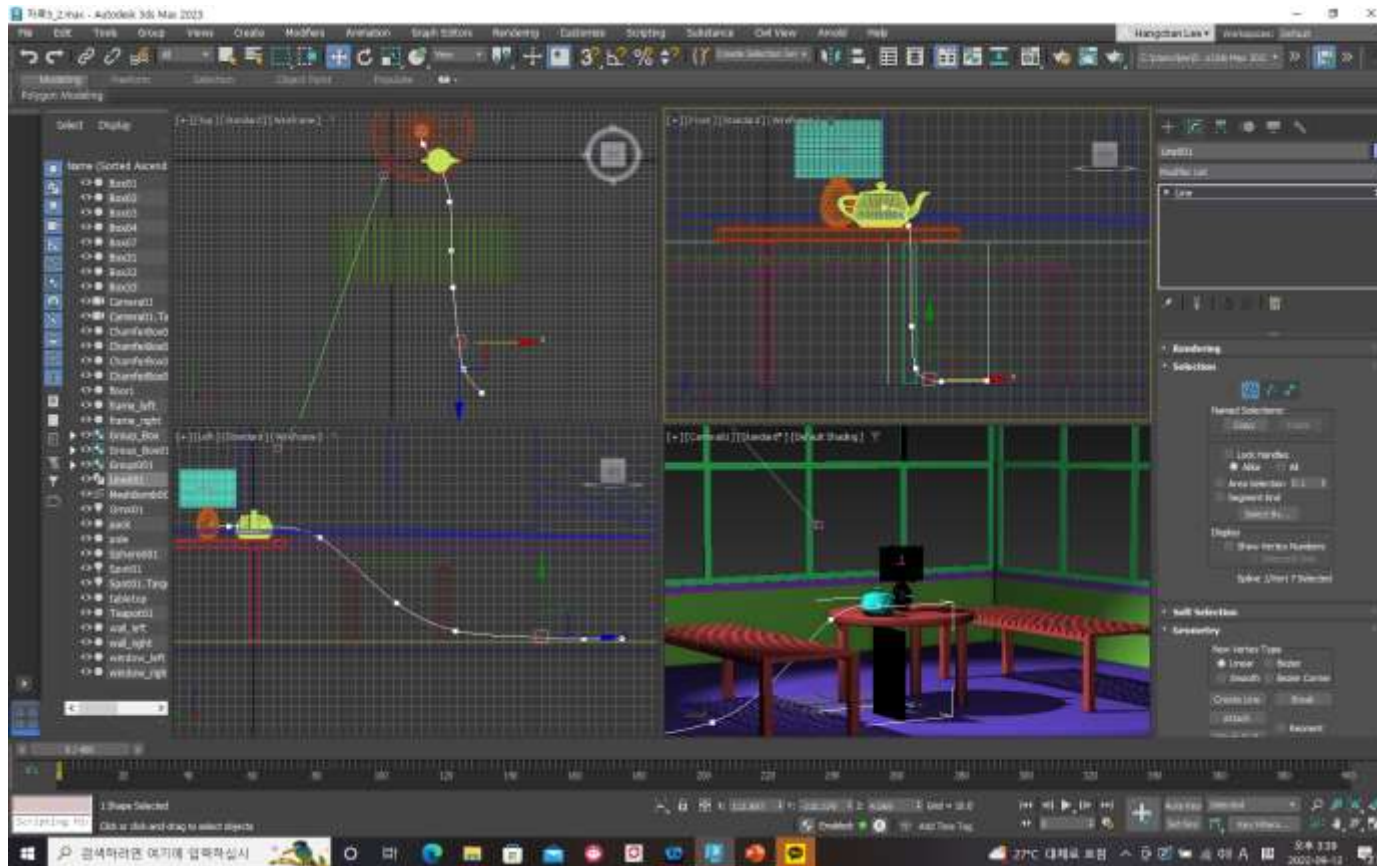
Frame 수를 200으로, top, 꽃병속에 구를 설치, 꽃병과 center로 align, 꽃
병과 꽃 Grouping, frame slider 100, autokeys on, 구를 scale하여
animation기록.



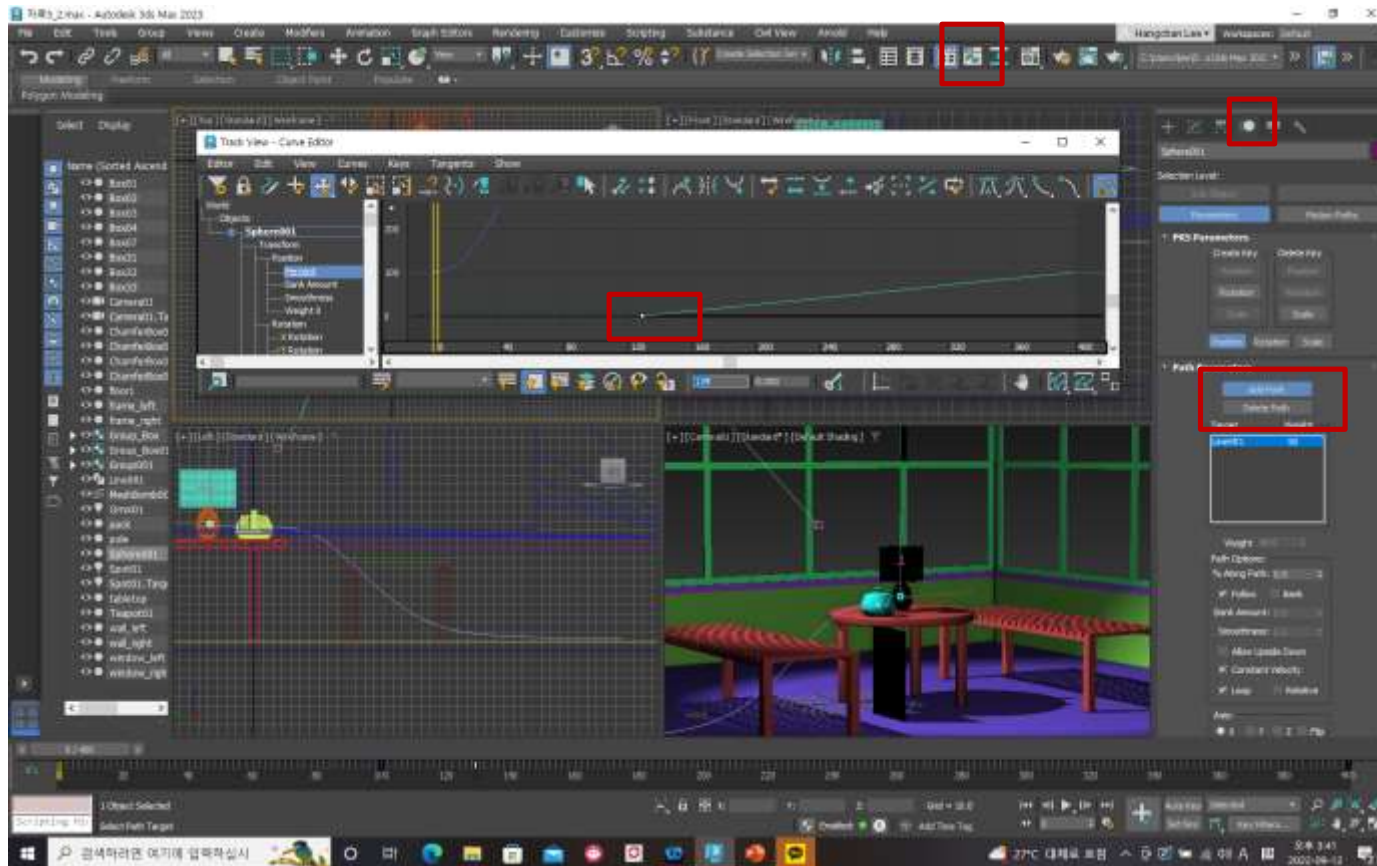
Create, spacewarps, Geometric/Deformable에서 bomb 선택, top에서 그리기, 꽃병 그룹과 Align, 꽃병그룹 선택, bind to Sapce Warps, Bomb 선택, bomb parameter:Strength=0.6, Spin=5, Falloff=70, fragment size Min=10, Max=20, Gravity=0.1, Chaos=2, Denotation=129, Seed=3.



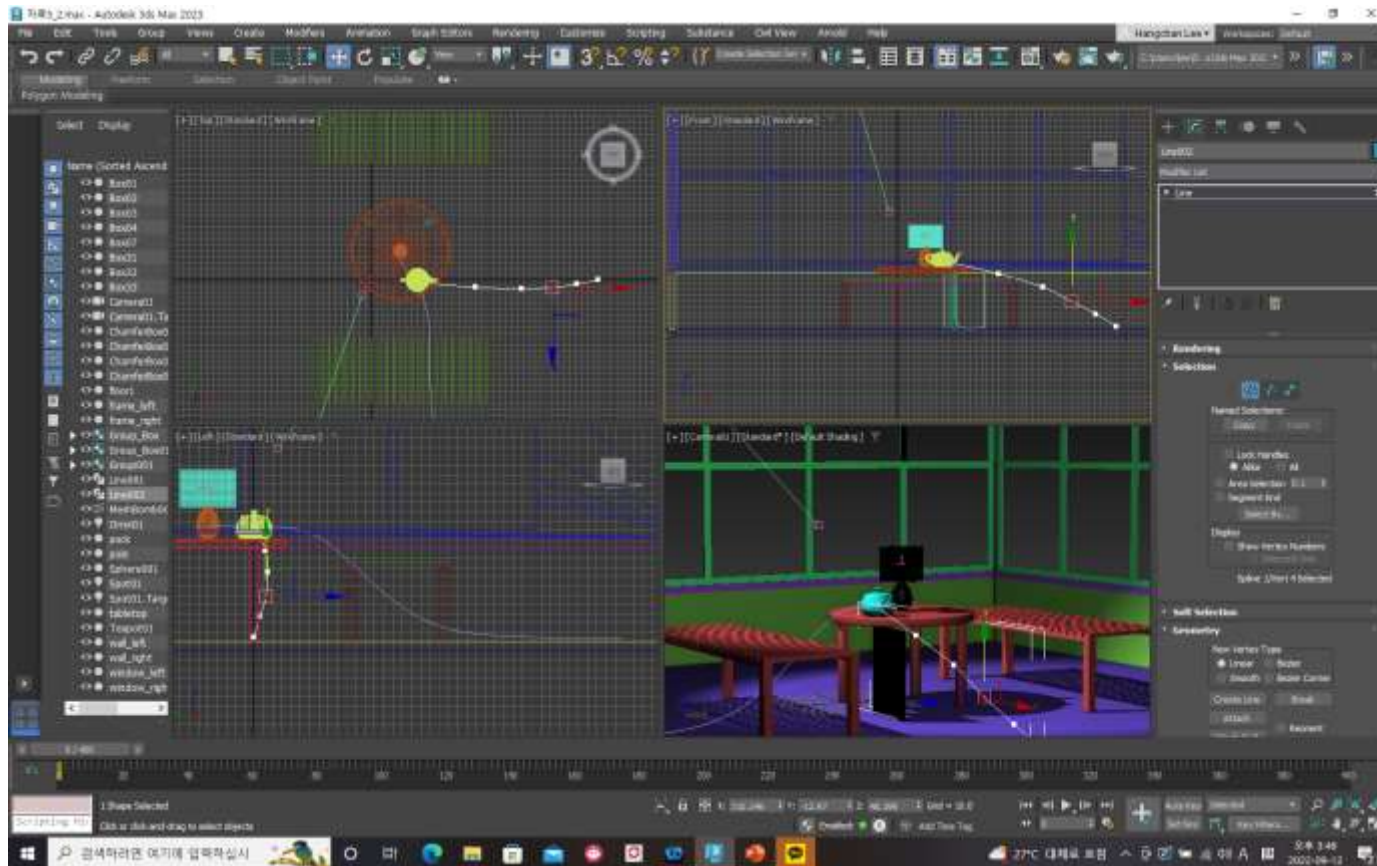
Frame 의 길이를 400으로.
left에 line을 이용하여서 경로를 그리고 Top, Left, Front에서 그림과 같이
경로를 편집한다.



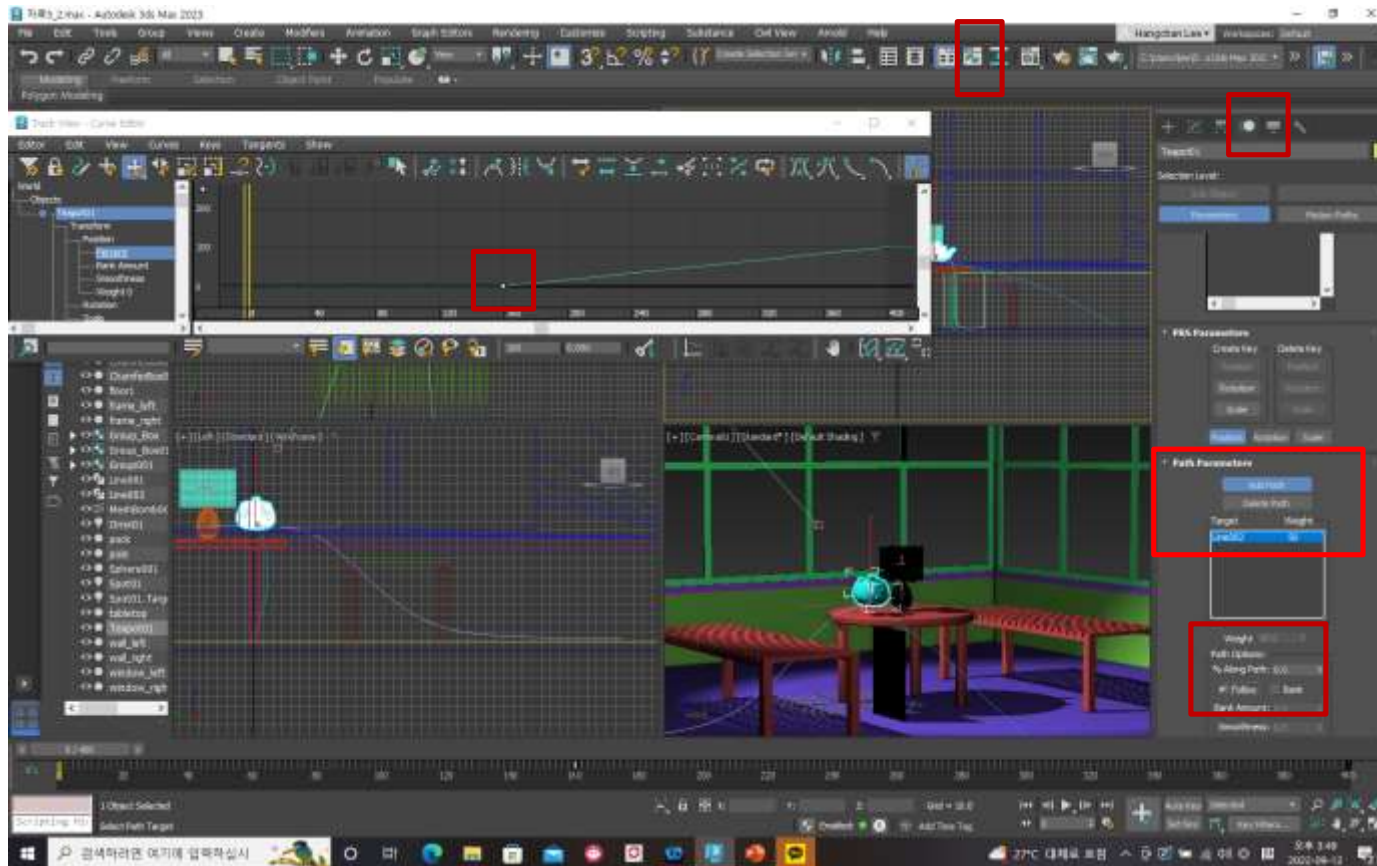
Sphere01 선택, motion, Assign Controller, position, path constraint, add path, 화면에서 경로 선택, Follow, open track view 의 sphere01의 percent 출발점을 bomb 이 폭발하는 129로 이동.



Left 에 주전자가 이동할 경로를 그리고 Top, Front 에서 그림과 같이 편집.



Teapot 선택, motion assign controller, position, path constraint, add path, 화면에서 경로 선택, Follow check, curve editor에서 공이 주전자에 부딪히는 순간인 160 frame에서 teapot 의 animation 이 시작되도록 조절.



글씨 쓰기, Modify, Bevel1 10, 0, Bevel2 2, -1,
Render setup, scanline renderer 선택



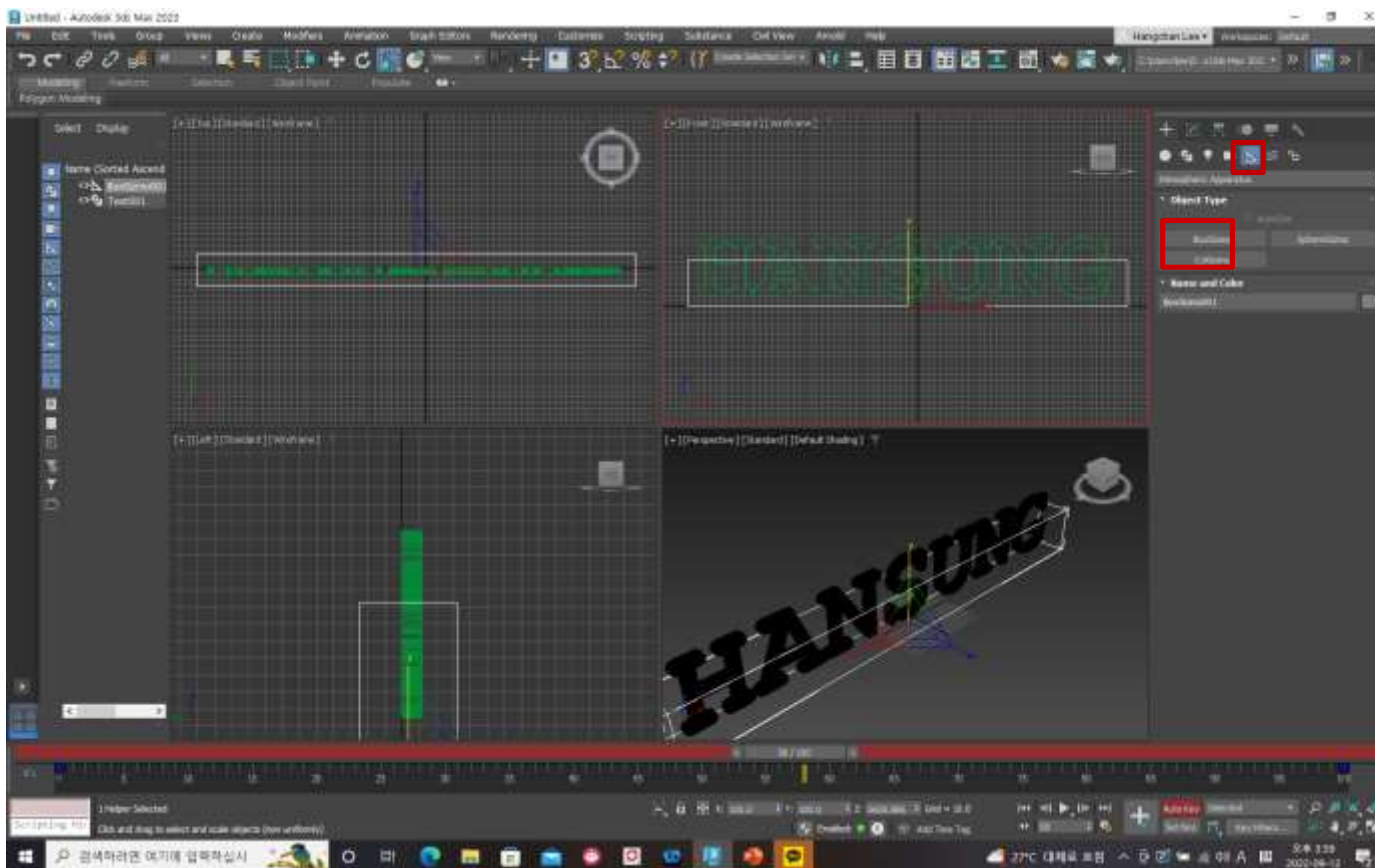
Fire Effect Animation.

M, standard map 선택, 첫번째 Assign, maps, Reflection,
maps/metals/beebees.jpg, Ambient=Diffuse=0,
Specular Level=50, Glossiness=75,



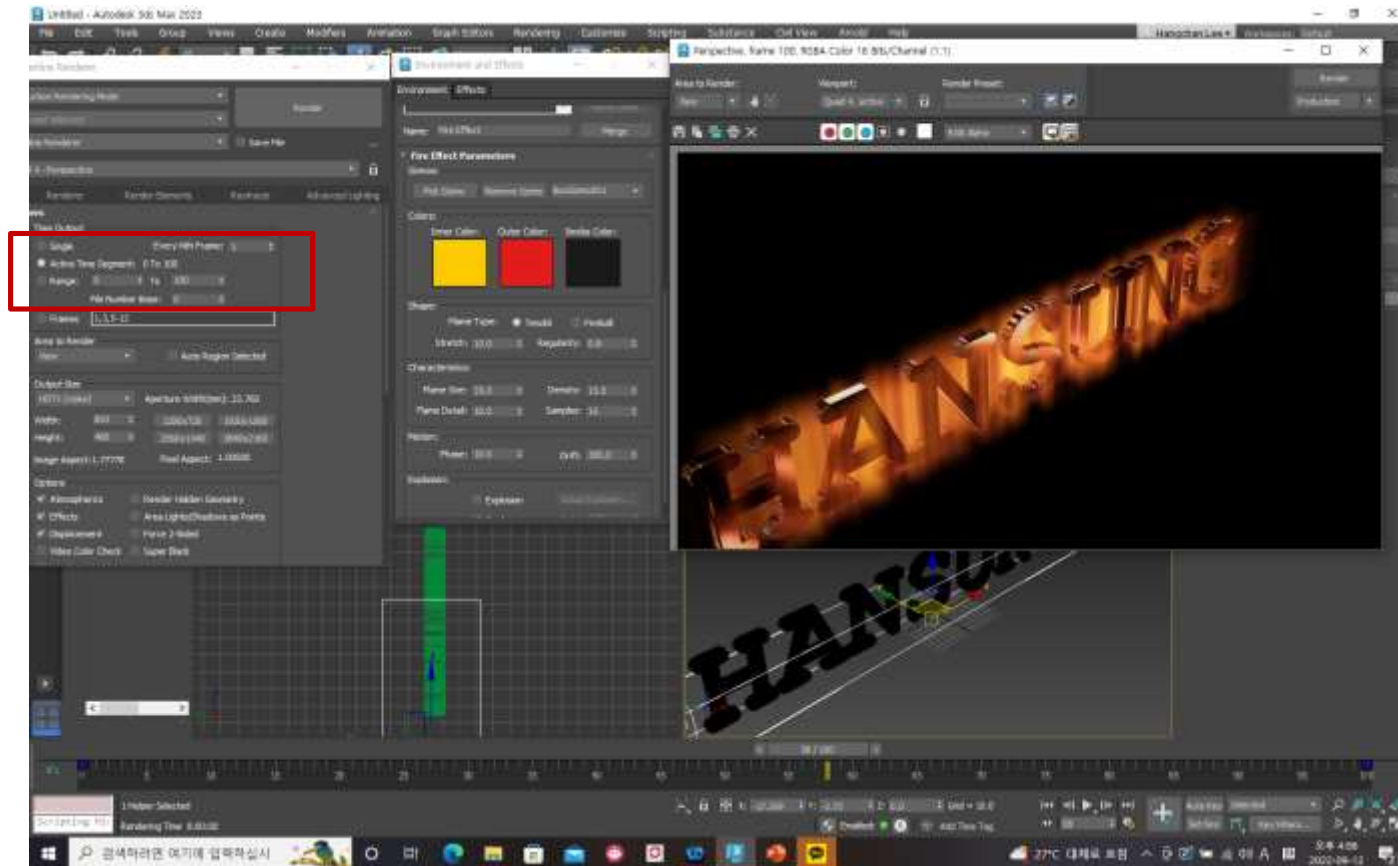
Fire Effect Animation.

Top, create, helpers, standard 대신 Atmospheric Apparatus, BoxGizmo, top에서 box gizmo 설치, animation slider 100, auto keys on, front, nonuniform scale로 y축 늘여서 animation 기록.play.



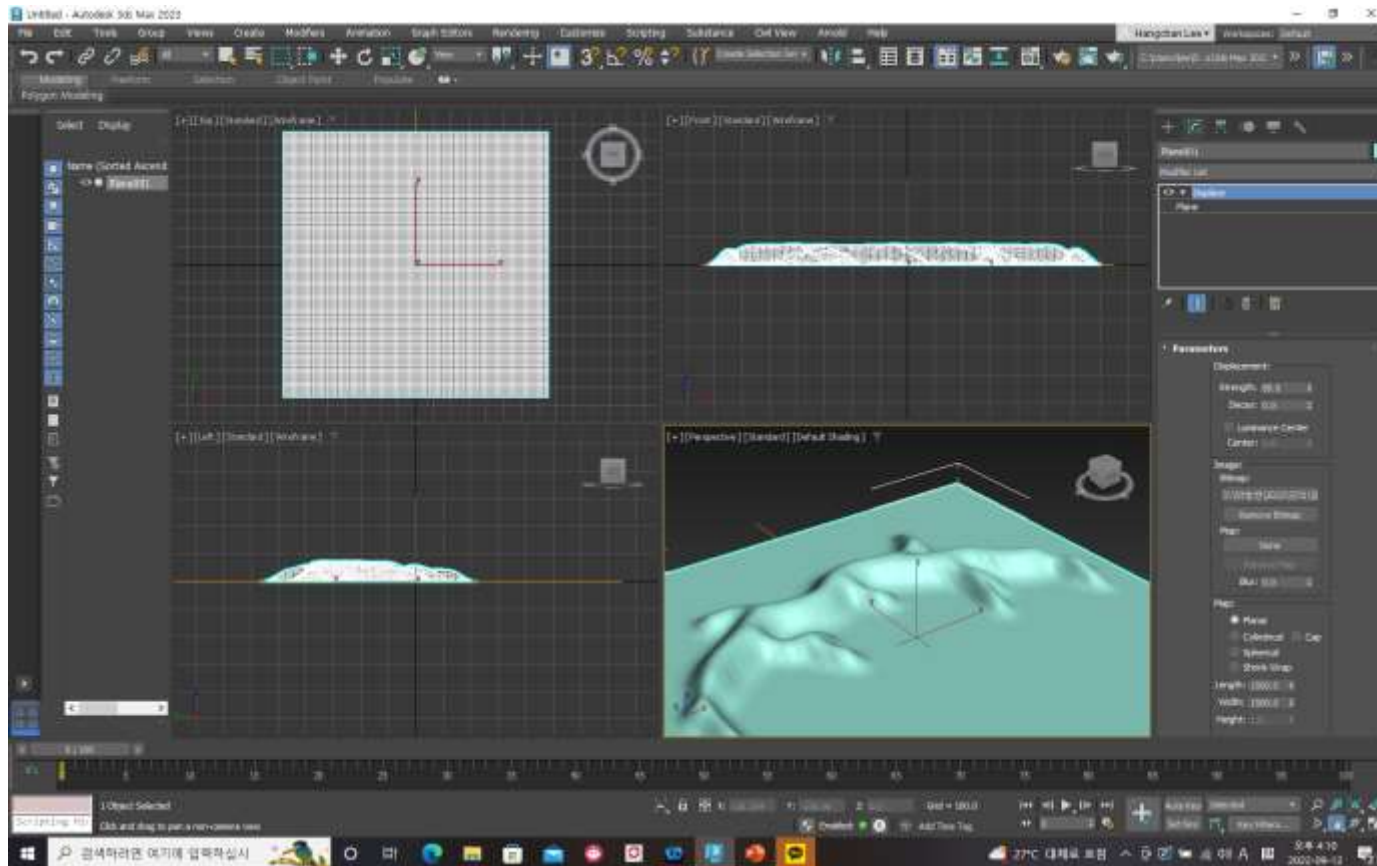
Fire Effect Animation.

Rendering, Environment, Atmosphere 영역 Add, Fire Effect 선택, pick gizmo, Box Gizmo 선택, Regularity 0.8, Density 200, Flame size=500, Samples=50, Detail=3, Frame slider 100, animate button on, phase=300, Drift=300, play , 불꽃 parameter 를 조절한다.



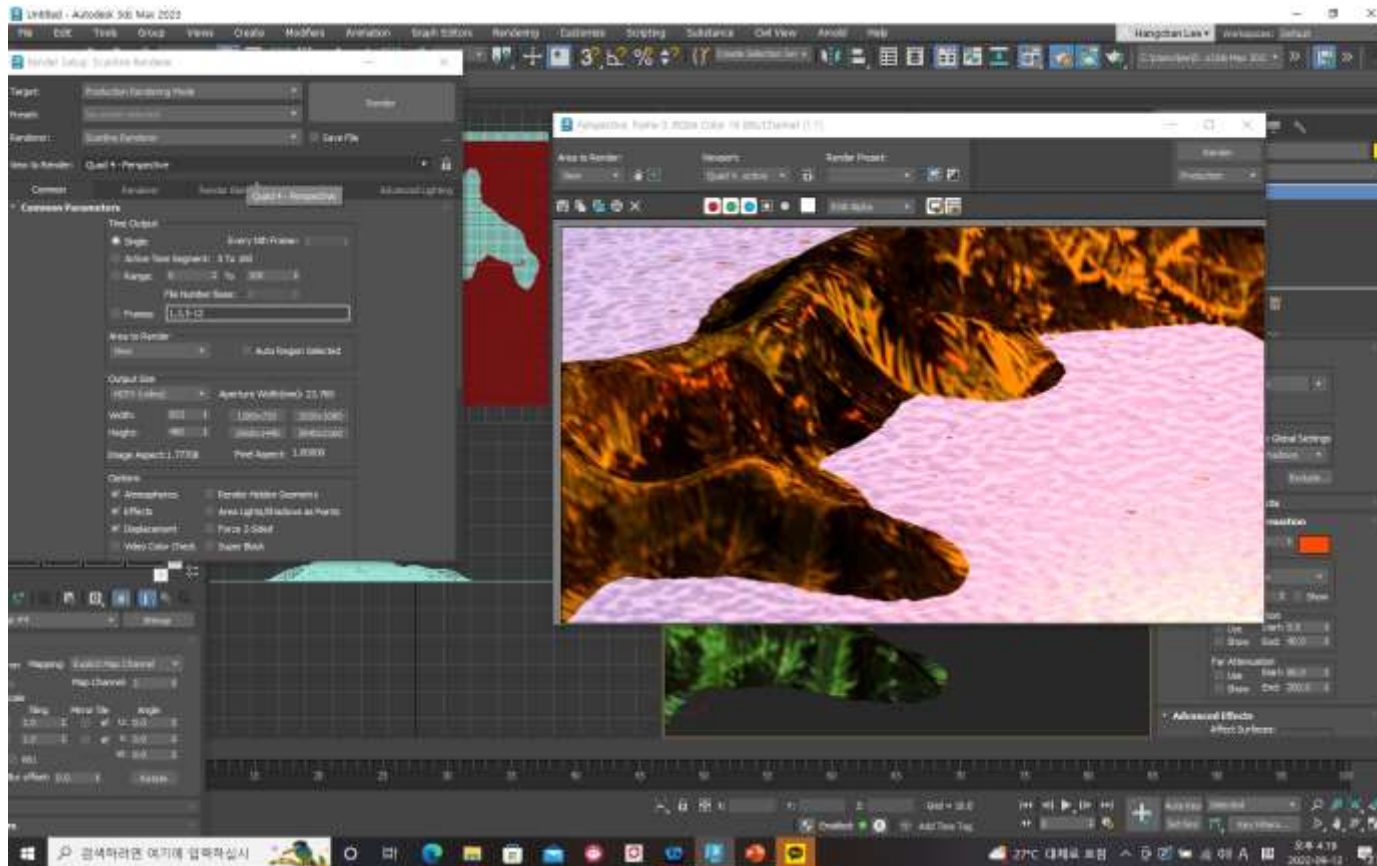
모델에 의한 배경 요소의 설정과 맵핑

Top, create, Plane, keyboardEntry, x=0, y=0, z=0, length=1500, Width=1500, Length Segs=Width Segs=150, Modify, Displace, Bitmap의 None button에 자료 5/displace_image.jpg 선택, strength=80, 화면과 같이 정리.



모델에 의한 배경 요소의 설정과 맵핑

Top, box, keyboardentry x=0, y=-50, z=0, Length=1500, Width=1500, Height=2, LengSegs=150, Width segs=150, Height Segs=1, scanline renderer로 변경, standard map으로 변경, M, 첫번째 요소, assign, Ambient(R=G=B=0), Diffuse(R=G=B=50), Specular(R=G=B=250), Specular Level=60, Glossiness=30, Maps, Bump, General>Noise 선택, Tiling x=y=z=4, size=25, Go to Parent, Maps, Reflection, scanline 에서 Reflect/Refract, size=800, Full Down Menu, Rendering, Environment, maps/skies/cloud2.jpg, Render Scene. 산의 Plane 선택, 재질 할당, Diffuse, maps/grounds/ grass2.jpg, omni 조명 설치하여 태양 효과 (color 조절).



모델에 의한 배경 요소의 설정과 맵핑

