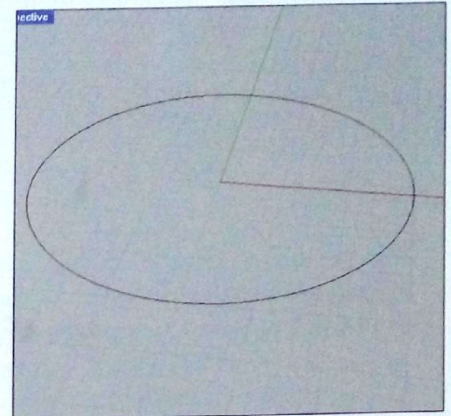
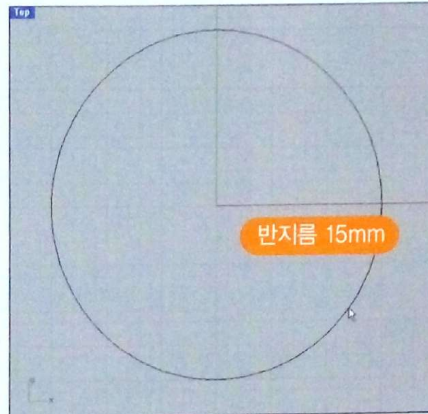
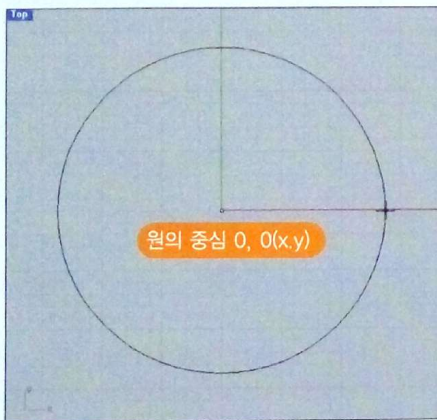


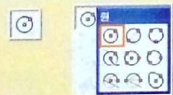
# Step 1 휴지통 몸체 만들기

따뜻한 감성이 묻어나는 내 책상 밑 휴지통을 모델링해 보자. 우선 휴지통의 전체적인 형태를 모델링한다.

**01\_**그림과 같이 모델링 작업공간을 FRONT Viewport로 활성화한 후 모델링 툴바 > 원 > 중심 원(Circle) 명령으로 반지름 15mm 중심원을 만들어 보자.



명령 : `_Circle`



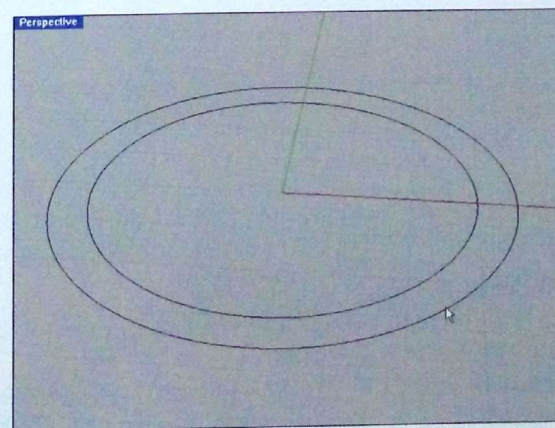
원의 중심(변형 가능(D) 수직(V) 지름(I) 3점(P) 점점(T) 커브 주변(A)) : 0을 입력한 후 **Enter** 키를 누른다.

반지름 <15.000>(지름(D)) : 15를 입력한 후 **Enter** 키를 누른다.

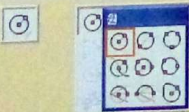


원의 중심은 0, 0(x, y)값으로 구성평면 상의 원점이 된다. 가급적 모델링을 처음 시작할 경우 이 원점을 기준으로 모델링하는 것이 바람직하다.

**02\_**다시 한 번 모델링 툴바 > 원 > 중심 원(Circle) 명령으로 반지름 18mm 중심원을 만들어 보자.



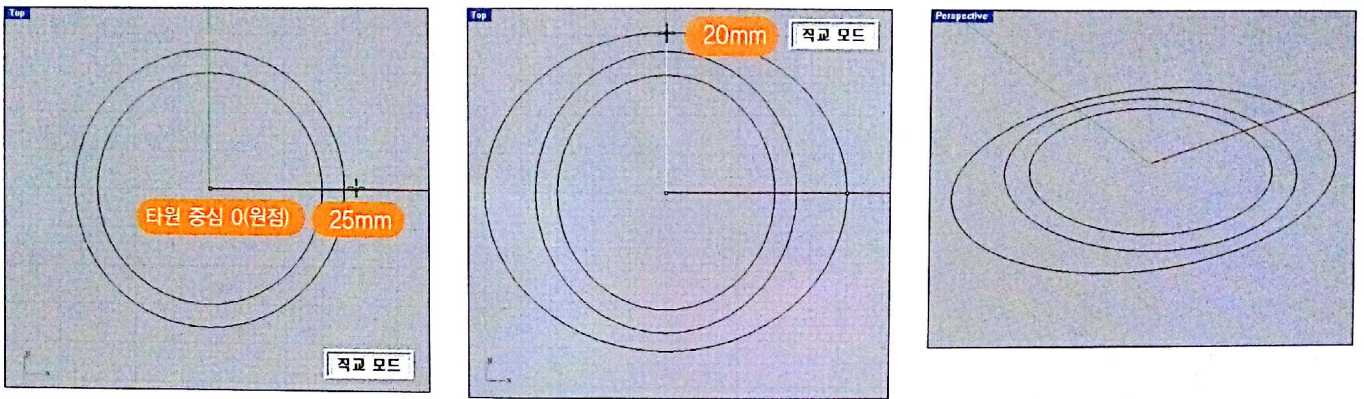
명령 : `_Circle`



원의 중심(변형 가능(D) 수직(V) 지름(I) 3점(P) 점점(T) 커브 주변(A)) : 0을 입력한 후 **Enter** 키를 누른다.

반지름 <15.000>(지름(D)) : 18을 입력한 후 **Enter** 키를 누른다.

### 03\_모델링 툴바 > 타원 > 중심타원(Ellipse) 명령을 선택한 후 명령 입력창에 정리된 내용에 따라 중심타원을 생성해 보자.

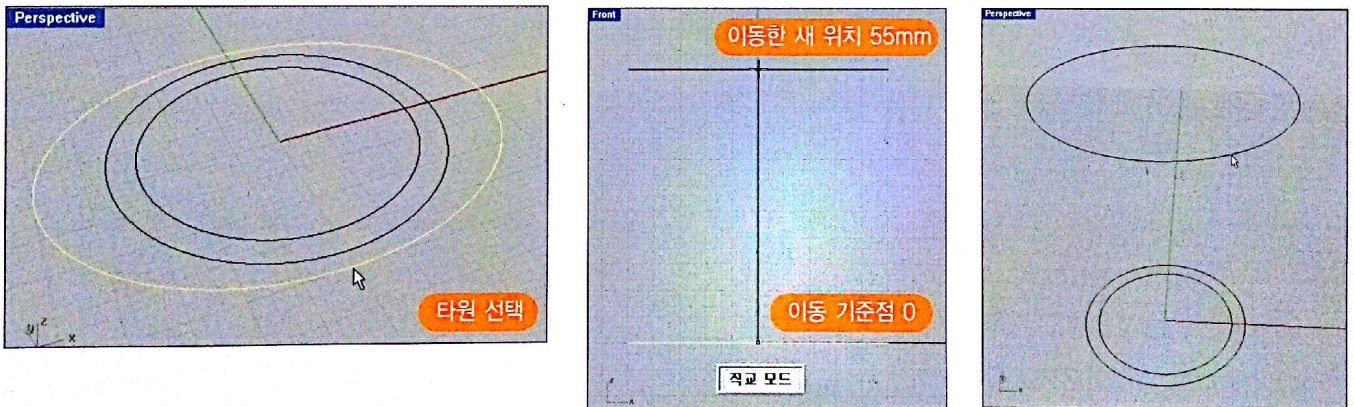


명령 : Ellipse



- 타원 중심(수직(V) 모서리(C) 지름(D) 초점 지정(F) 커브 주변(A)) : 0을 입력한 후 Enter 키를 누른다.
- 첫 번째 축의 끝(모서리(C)) : 마우스 포인터를 우측 방향으로 위치시키고 25를 입력한 후 Enter 키를 누른다.
- 첫 번째 축의 끝(모서리(C)) : 25 지점에 마우스 클릭
- 두 번째 축의 끝 : 마우스 포인터를 위 방향으로 위치시키고 20을 입력한 후 Enter 키를 누른다.
- 두 번째 축의 끝 : 20 지점에 마우스 클릭

### 04\_TOP Viewport 화면상에서 휴지통의 단면높이를 만들어 주기 위해 그림과 같이 모델링 툴바 > 변형 > 이동 (Move) 명령으로 생성된 타원 오브젝트를 55mm 거리값만큼 위로 수직이동한다.



z축 방향으로 55mm 이동했다.

명령 : Move



- 이동할 개체 선택 : 가장 큰 타원 선택
- 이동할 개체 선택. 완료되면 Enter 키를 누르십시오. : Enter 키를 누른다.
- 이동의 기준점(수직(V)=아니오.) : 0을 입력한 후 Enter 키를 누른다.
- 이동의 기준점 새 위치 : 마우스 포인터를 위쪽으로 위치시키고 55를 입력한 후 Enter 키를 누른다.
- 이동의 기준점 새 위치 : 55 지점을 마우스로 클릭한 후 Enter 키를 누른다.



오브젝트의 수직 이동시 가급적 Function Key F8(직교모드) 키를 누르거나 토크 바 > 직교모드를 켜고 이동하는 것이 정확하다.

**05** TOP Viewport 화면상에서 이번에는 휴지통의 2번째 단면높이를 만들어 주기 위해 모델링 툴바 > 변형 > 이동(Move) 명령으로 그림과 같이 생성된 중간 원 30mm 거리값만큼 위쪽으로 수직이동한다.



명령 : Move



이동할 개체 선택 : **중간 원 선택**

이동할 개체 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오 : **Enter** 키를 누른다.

이동의 기준점(수직(V)=아니요.) : **0**을 입력한 후 **Enter** 키를 누른다.

이동의 기준점 새 위치 : **마우스 포인터를 위쪽으로 위치시키고 30**을 입력한 후 **Enter** 키를 누른다.

이동의 기준점 새 위치 : **30** 지점을 마우스로 클릭한 후 **Enter** 키를 누른다.

**06** 이번에도 TOP Viewport 화면상에서 휴지통의 3번째 단면높이를 만들어 주기 위해 모델링 툴바 > 변형 > 복사(Copy) 명령으로 그림과 같이 생성된 작은 원을 15mm 거리값만큼 위쪽으로 수직복사한다.



명령 : Copy



복사할 개체 선택 : **작은 원 선택**

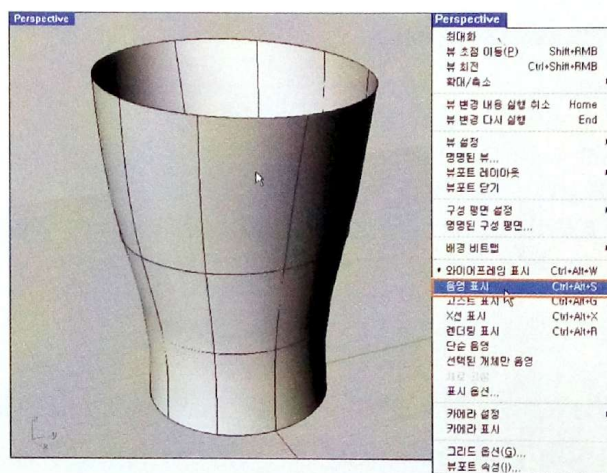
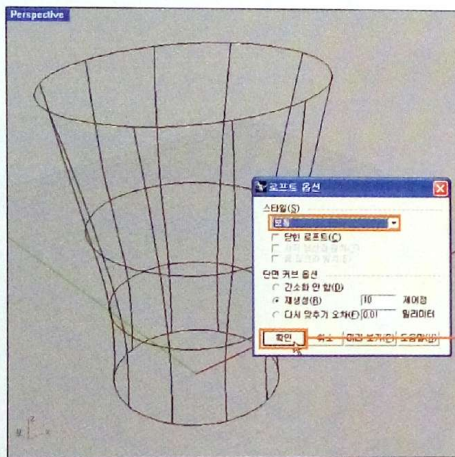
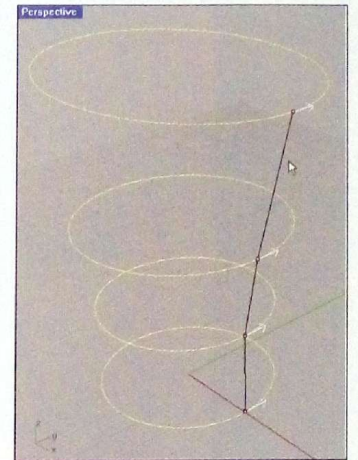
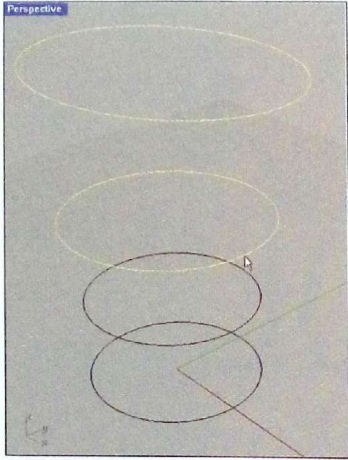
복사할 개체 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오 : **Enter** 키를 누른다.

복사할 기준점(수직(V)=아니요, 현재 위치(I)) : **0**을 입력한 후 **Enter** 키를 누른다.

복사한 기준점의 새 위치 : **마우스 포인터를 위쪽으로 위치시키고 15**을 입력한 후 **Enter** 키를 누른다.

복사한 기준점의 새 위치 : **15** 지점을 마우스로 클릭한 후 **Enter** 키를 누른다.

**07\_PERSPECTIVE Viewport** 화면상에서 모델링 툴바 > 서페이스 > 로프트(Loft) 명령으로 타원과 3개의 원을 그림과 같이 순서대로 로프트시켜 휴지통 몸체를 완성한다.



그림과 같이 로프트 옵션이 화면에 나타나면 스타일 모드를 '보통'으로 맞춰 놓고 <확인> 버튼을 클릭해 로프트 서페이스를 만든다.

**명령 : Loft**

로프트할 커브 선택(점(P)) : 가장 큰 타원 선택  
 로프트할 커브 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오(점(P)). : 중간 원 선택  
 로프트할 커브 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오(점(P)). : 중간 아래 원 선택  
 로프트할 커브 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오(점(P)). : 마지막 바닥 원 선택  
 로프트할 커브 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오(점(P)). : **Enter** 키를 누른다.  
 커브 심 조정(반전(F) 자동(A) 원래대로(N)) : **Enter** 키를 누른다.  
 렌더링 메쉬를 만드는 중입니다..... 취소하려면 Esc 키를 누르십시오.

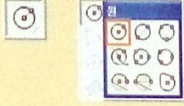
**08\_투영시킬 커브 오브젝트의 구분을 위하여 기본 메뉴바 > 레이어(Layer) 명령을 선택한 후 아래와 같이 대화상자가 나오면 기본값 레이어에서 LAYER 01로 변경한다.**

**명령 : Layer**

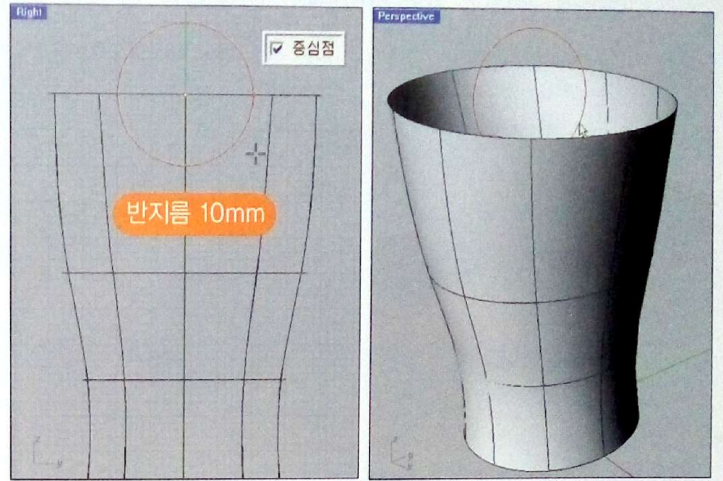


**09\_RIGHT Viewport** 화면상에서 모델링 툴바 > 원 > 중심 원(Circle) 명령으로 반지름 10mm 원을 만들어 보자. 이때 원의 중심은 로프트된 휴지통 몸체 상단 타원커브 단면의 중심점(개체스냅)을 찾아 잡는다.

명령 : `_Circle`



원의 중심(변형 가능(D) 수직(V) 지름(I) 3점(P) 접점(T) 커브 주변(A)) : 로프트 서페이스 상단 중심점(개체스냅)  
반지름 <8.000>(지름(D)) : 10을 입력한 후 `Enter` 키를 누른다.



**10\_RIGHT Viewport** 화면상에서 휴지통의 단면높이를 만들어 주기 위해 그림과 같이 모델링 툴바 > 변형 > 이동(Move) 명령으로 방금 생성한 원 오브젝트를 11mm 거리값 아래쪽으로 수직이동한다.



명령 : `_Move`

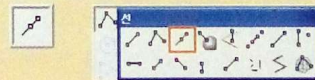


이동할 개체 선택 : 방금 그린 원 선택  
이동할 개체 선택. 완료되면 `Enter` 키를 누르십시오. : `Enter` 키를 누른다.  
이동의 기준점(수직(V)=아니오.) : 방금 그린 원의 중심점(개체스냅)  
이동의 기준점 새 위치 : 마우스 포인터를 아래 방향으로 위치시키고 11을 입력한 후 `Enter` 키를 누른다.  
이동의 기준점 새 위치 : 마우스 클릭

**11\_모델링 툴바 > 선 > 선(중간점에서)** 명령으로 방금 생성한 원 오브젝트를 11mm 거리값만큼 아래쪽으로 수직이동한다.



명령 : `_Line`

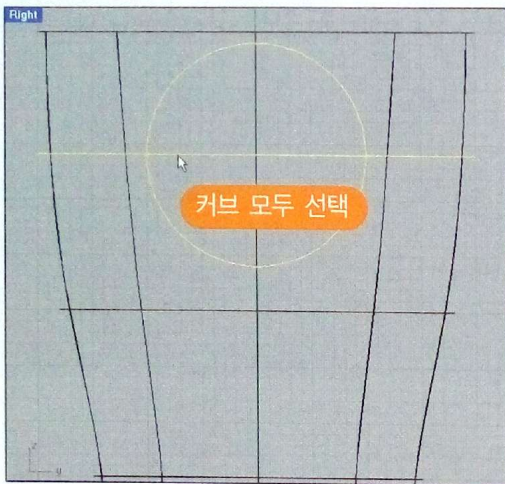



선의 시작(법선(N) 각도(A) 수직(V) 4점(F) 이등분(B) 직교(P) 접점(T) 연장(E) 양쪽(O)) : `_BothSides`  
선의 중간(법선(N) 각도(A) 수직(V) 4점(F) 이등분(B) 직교(P) 접점(T) 연장(E)) : 이동한 원의 중심점(개체스냅) 선택  
선 끝 : 마우스 포인터를 오른쪽으로 수평이동한 후 20을 입력하고 `Enter` 키를 누른다.  
선 끝 : 20 지점에 마우스 클릭



선(중간점에서) 명령은 첫 번째 시작점을 기준으로 양쪽으로 동일한 길이의 선을 그릴 때 사용한다.

**12\_모델링 툴바 > 자르기(Trim) 명령으로 교차된 원과 직선 모두 선택한 후 불필요한 부분만 그림과 같이 잘라준다.**



명령 : `_Trim` 

절단 개체 선택(선 연장(E)=아니요, 가상 교차점 사용(U)=아니요.) : **원을 선택**

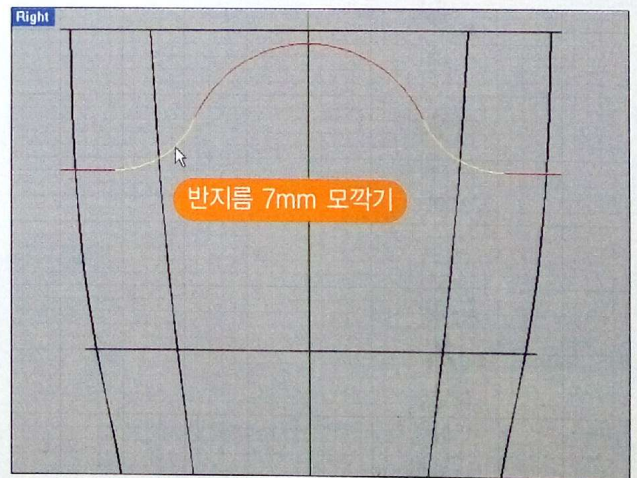
절단 개체 선택, 완료되면 Enter 키를 누르시오(선 연장(E)=아니요, 가상 교차점 사용(U)=아니요.) : **직선 선택**

절단 개체 선택, 완료되면 Enter 키를 누르시오(선 연장(E)=아니요, 가상 교차점 사용(U)=아니요.) : **[Enter] 키를 누른다.**

자를 개체 선택(선 연장(E)=아니요, 가상 교차점 사용(U)=아니요.) : **원과 직선이 교차된 불필요한 부분(그림참조)**

자를 개체 선택, 완료되면 Enter 키를 누르시오(선 연장(E)=아니요, 가상 교차점 사용(U)=아니요.) : **[Enter] 키를 누른다.**

**13\_모델링 툴바 > 커브 도구 > 모각기(Fillet) 명령을 선택하여 잘린 원과 직선의 연결부분을 반지름 7mm 값으로 부드럽게 만들어 준다. 반대 쪽도 같은 방법으로 모각기한다.**



모각기 명령에는 3가지가 있다 커브 모각기, 서페이스 모각기, 솔리드 모각기 등이다. 각각의 명령 아이콘이 혼동되지 않도록 유의하여 작업에 들어가도록 한다. 여기서 말하는 모각기는 커브 모각기이다.

명령 : `_Fillet` 




모각기할 첫 번째 커브 선택(반지름(R)=1 결합(J)=아니요, 자르기(T)=예 호의 연장 형식(E)=호) : **7을 입력한 후 [Enter] 키를 누른다.**

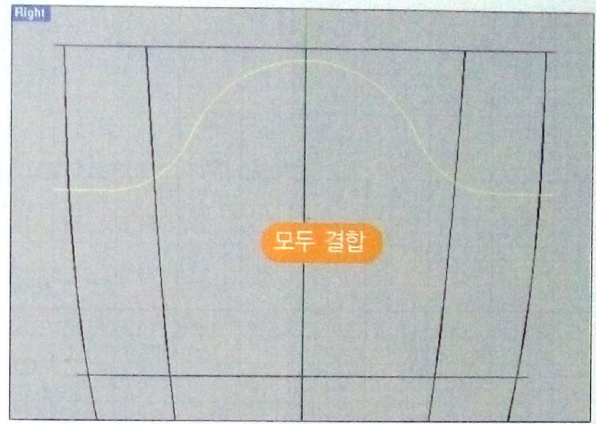
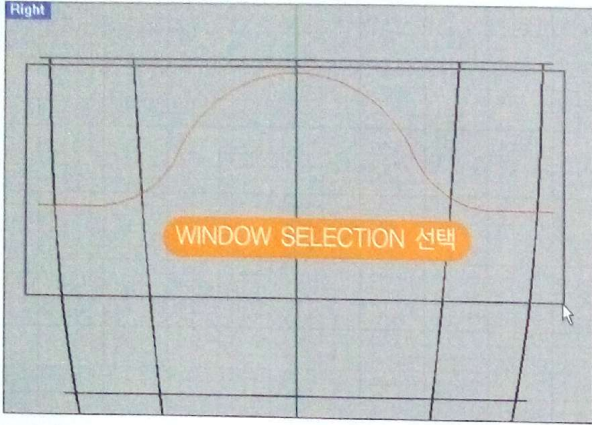
모각기할 첫 번째 커브 선택(반지름(R)=7 결합(J)=아니요, 자르기(T)=예 호의 연장 형식(E)=호) : **잘린 원 선택**

모각기할 두 번째 커브 선택(반지름(R)=7 결합(J)=아니요, 자르기(T)=예 호의 연장 형식(E)=호) : **잘린 직선 선택**

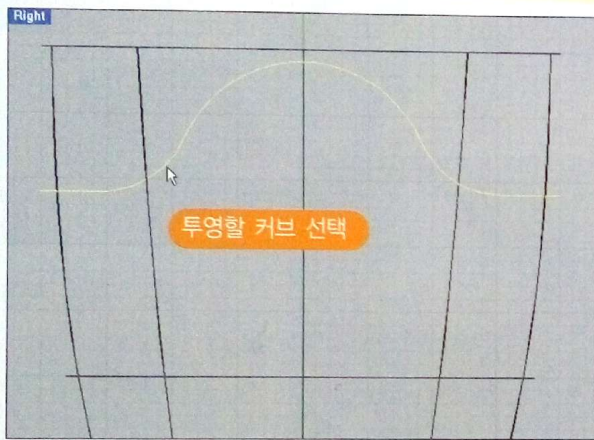
**14\_그림과 같이 WINDOW SELECTION 방법으로 모든 커브들을 선택한 후 모델링 툴바 > 결합(Join) 명령으로 모두 결합한다.**

명령 : `_Join` 

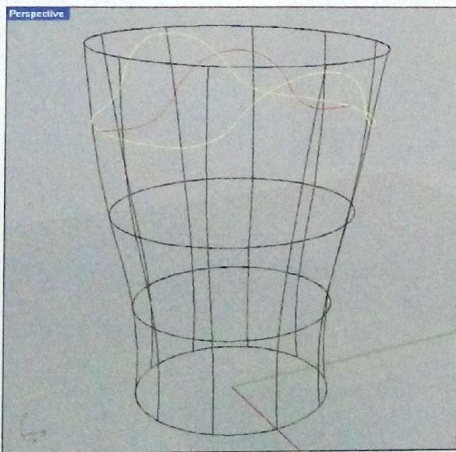
커브를 결합하는 중입니다.



**15\_ 모델링 툴바 > 개체로부터 커브 > 투영(Project) 명령을 선택하여 휴지통 몸체에 투영될 투영 커브를 만들어 보자.** 이 과정은 라이노 모델링 작업에서 매우 중요한 역할을 하므로 정확히 이해하도록 한다.



투영대  
위라상



명령 : **\_Project**



투영할 커브 및 점 선택 : **조인시킨 커브 선택**

투영할 커브 및 점 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오. : **Enter** 키를 누른다.

투영할 서페이스 또는 폴리서페이스 선택 : **휴지통 몸체 선택**

투영할 서페이스 또는 폴리서페이스 선택, 완료되면 ENTER 키를 누르십시오. : **Enter** 키를 누른다.

커브를 서페이스로 투영하는 중……. 취소하려면 Esc 키를 누르십시오.

**PERSPECTIVE Viewport** 화면에서 그림과 같이 휴지통 몸체에 투영되어 만들어진 커브를 확인할 수 있다.

**16\_ PERSPECTIVE Viewport** 화면상에서 휴지통 몸체에 투영된 커브를 **모델링 툴바 > 분할(Split) 명령**으로 그림과 같이 오브젝트 2개로 분할한다. 명령 입력창의 내용에 맞춰 그대로 따라해 보자.

명령 : **\_Split**



분할할 개체 선택(포인트(P) 아이소커브(I)) : **휴지통 몸체 선택**

분할할 개체 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오.(아이소커브(I)) : **Enter** 키를 누른다.

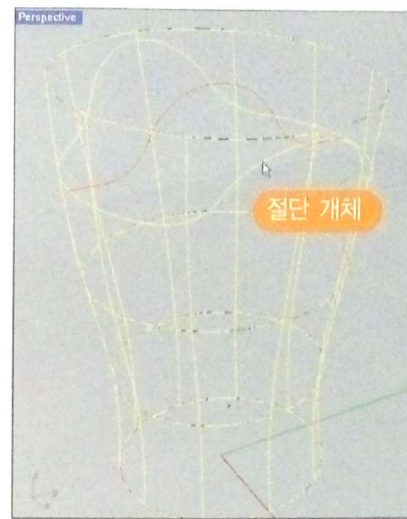
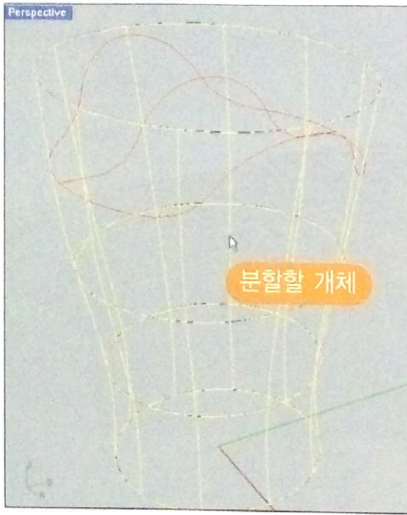
절단 개체 선택(아이소커브(I)) : **투영된 커브 선택(그림참조)**

절단 개체 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오.(아이소커브(I)) : **Enter** 키를 누른다.

분할 중……. 취소하려면 Esc 키를 누르십시오.

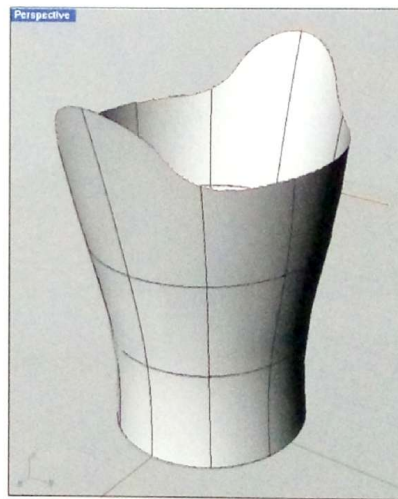
1개의 서페이스가 2개로 분할되었습니다.

투영된 커브를 경계로 휴지통 몸체가 2개로 분할되어 나누어짐을 알 수 있다.

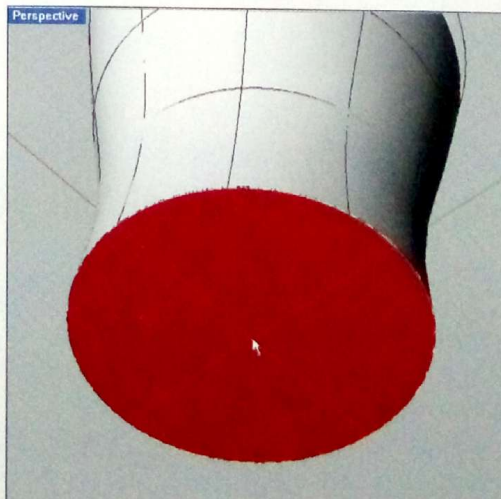


17\_분할된 2개의 서페이스 중 그림과 같이 윗부분만을 선택하여 키보드의 **Delete** 버튼을 눌러 삭제한다.

명령 : **Delete**



18\_휴지통의 바닥 면을 생성해보자. 모델링 툴바 > 서페이스 > 평면형 커브를 사용한 서페이스(PlanarSrf) 명령을 선택하여 면을 만든다.



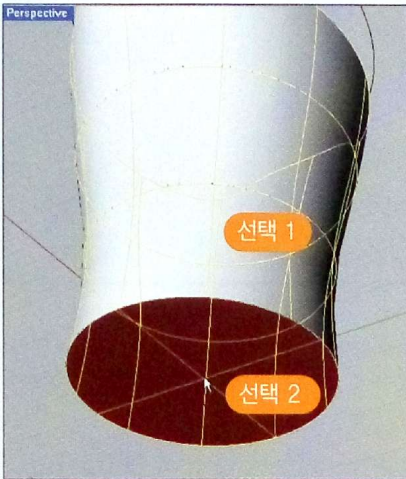


바닥 edge는 선택

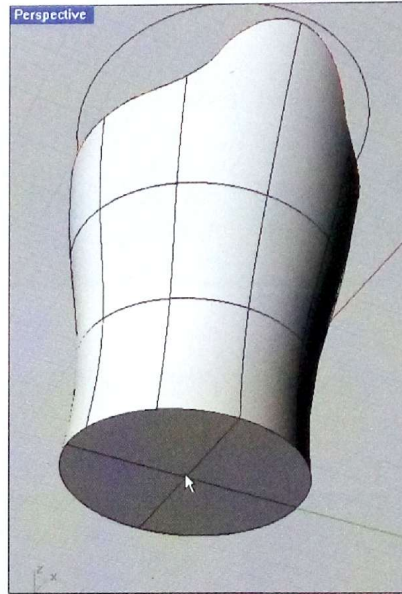
명령 : `_PlanarSrf`

서페이스를 작성할 평면형 커브 : 휴지통 바닥 모서리의 가장자리 선택  
 서페이스를 작성할 평면형 커브, 완료되면 Enter 키를 누르십시오. : `[Enter]` 키를 누른다.  
 렌더링 메쉬를 만드는 중입니다..... 취소하려면 Esc 키를 누르십시오.

19\_ 휴지통의 바닥 면과 몸체를 하나로 결합하기 위해 명령 입력창의 순서대로 **결합(Join)**한다.

명령 : `_Join`

결합할 개체 선택 : 휴지통 몸체 선택  
 결합할 서페이스 또는 폴리서페이스 선택 : **생성된 바닥평면 선택**  
 결합할 서페이스 또는 폴리서페이스 선택 : `[Enter]` 키를 누른다.  
 서페이스를 결합하는 중..... 취소하려면 Esc 키를 누르십시오.  
 2개의 서페이스 또는 폴리서페이스가 1개로 결합하였습니다.



휴지통의 기본 몸체가 완성되었다. 마우스 오른쪽 버튼을 이용해 전체적인 비례감을 검토해 본다.

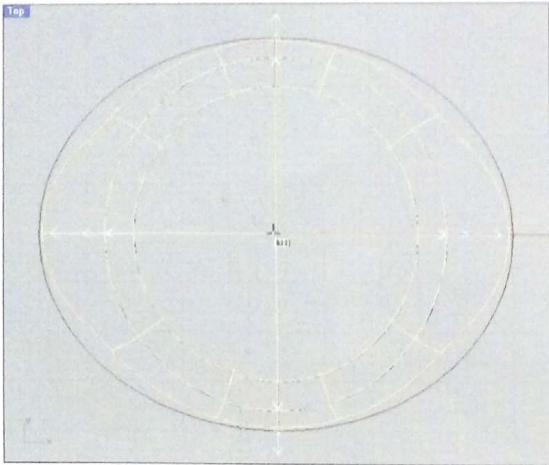
## Step 2 휴지통 플라스틱 재질두께 만들기

휴지통의 전체 형상이 완성되었다. 이번 단계에서는 휴지통의 플라스틱 재질 두께를 만들어 보자.

01\_모델링 툴바 > 서페이스 도구 > 서페이스 간격 띄우기(`OffsetSrf`) 명령으로 면 간격을 휴지통 외곽방향으로 0.8mm 값만큼 띄워 준다.

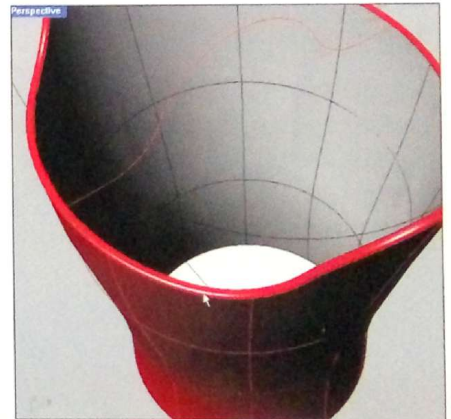
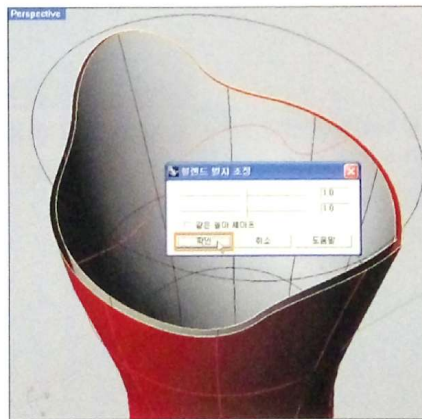
명령 : `_OffsetSrf`

간격을 띄울 서페이스 또는 폴리서페이스 선택 : **결합한 휴지통 몸체 선택**  
 간격을 띄울 서페이스 또는 폴리서페이스 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오. : `[Enter]` 키를 누른다.  
 간격 띄울 거리 <1.000>(모두 반전(F) 솔리드(S) 넓게(L) 허용 오차(T)) : **0.8을 입력한 후** `[Enter]` 키를 누른다.  
 렌더링 메쉬를 만드는 중입니다..... 취소하려면 Esc 키를 누르십시오.



서페이스 간격 띄우기는 예제와 같이 기존 서페이스의 바깥쪽으로 생성되어야 한다. 만약 화살표가 안쪽으로 생기면 F를 입력하여 화살표를 바깥쪽으로 나타내게 한다.

**02\_** 간격 띄우기로 생성된 휴지통 외각면과 내부면을 모델링 툴바 > 서페이스 도구 > 서페이스 블렌드(BlendSrf) 명령으로 자연스럽게 연결한다.



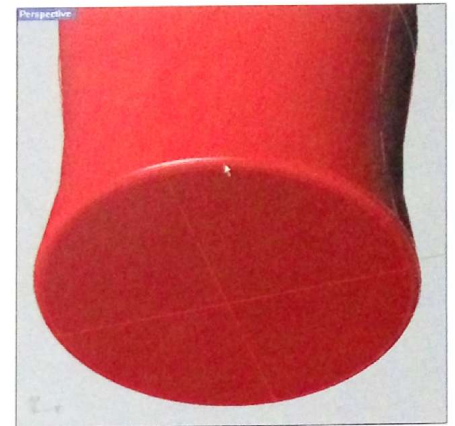
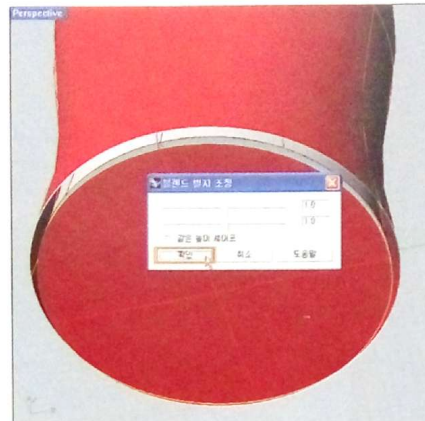
블렌드 범위값 옵션창이 나타나면 범위값 조정 없이 <확인> 버튼을 클릭해 마무리한다.

명령 : `_BlendSrf`



첫 번째 가장자리가 될 세그먼트 선택(단면 커브의 평면화(P) 연속성(C)=곡률) : 휴지통 외각 면 상단모서리 선택(그림참조)  
 첫 번째 가장자리가 될 다음 세그먼트 선택. 완료되면 Enter 키를 누르십시오(실행 취소(U) 다음(N) 모두(A)). : `Enter` 키를 누른다.  
 두 번째 가장자리가 될 다음 세그먼트 선택. 완료되면 Enter 키를 누르십시오(실행 취소(U) 다음(N) 모두(A)). : 휴지통 내부면 상단모서리 선택(그림참조)  
 커브 심 조정(반전(F) 자동(A) 원래대로(N)) : `Enter` 키를 누른다.  
 렌더링 메쉬를 만드는 중입니다..... 취소하려면 Esc 키를 누르십시오.

03\_ 이번에도 같은 방법으로 생성된 휴지통 바닥 외각면과 내부면을 모델링 툴바 > 서페이스 도구 > 서페이스 블렌드(BlendSrf) 명령으로 자연스럽게 연결한다.



블렌드 벌지값 옵션창이 나타나면 벌지값 조정 없이 <확인> 버튼을 클릭해 마무리한다.

명령 : `_BlendSrf`



첫 번째 가장자리가 될 세그먼트 선택(단면 커브의 평면화(P) 연속성(C)=곡률) : 휴지통 바닥 외각 모서리 선택(그림참조)

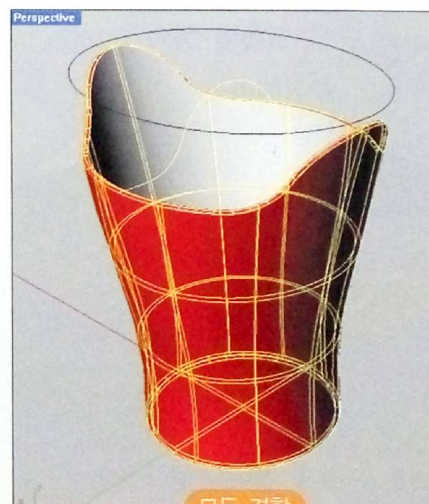
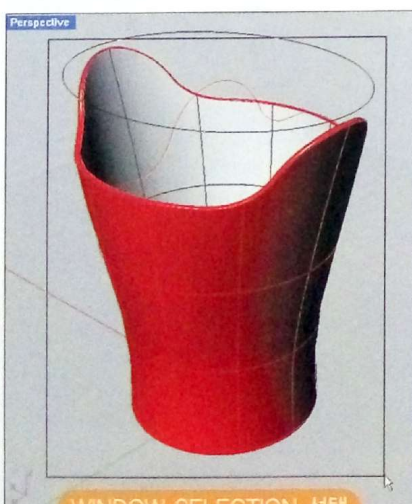
첫 번째 가장자리가 될 다음 세그먼트 선택. 완료되면 Enter 키를 누르십시오(실행 취소(U) 다음(N) 모두(A)) : `Enter` 키를 누른다.

두 번째 가장자리가 될 다음 세그먼트 선택. 완료되면 Enter 키를 누르십시오(실행 취소(U) 다음(N) 모두(A)) : 휴지통 바닥 내부 모서리 선택(그림참조)

커브 심 조정(반전(F) 자동(A) 원래대로(N)) : `Enter` 키를 누른다.

렌더링 메쉬를 만드는 중입니다..... 취소하려면 Esc 키를 누르십시오.

04\_ 서페이스 블렌드 작업이 완료되면 모든 오브젝트를 WINDOW SELECTION으로 선택하여 결합(Join)한다.



명령 : `_Join`



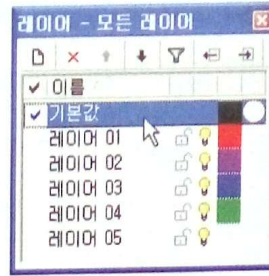
결합할 개체 선택 : WINDOW SELECTION으로 휴지통 몸체를 전체 선택

결합할 서페이스 또는 폴리서페이스 선택 : `Enter` 키를 누른다.

서페이스를 결합하는 중입니다.

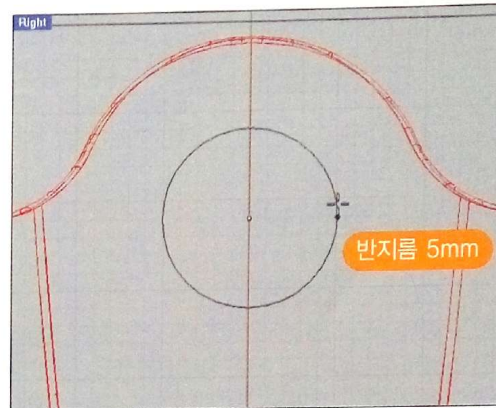
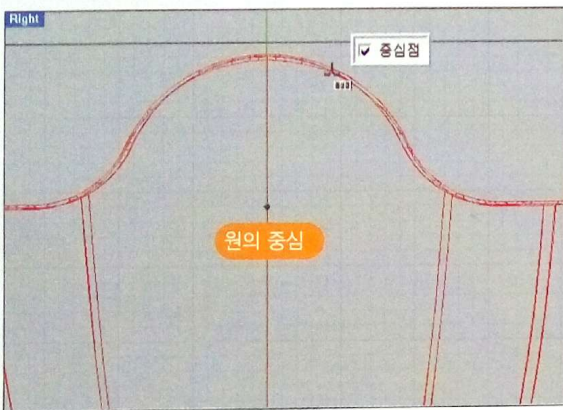
서페이스를 결합하는 중..... 취소하려면 Esc 키를 누르십시오.

**05\_기본 메뉴바 > 레이어(Layer) 명령을 선택하여 LAYER O1 레이어에서 기본값 레이어로 변경한다.**



명령: Layer

**06\_화면을 RIGHT Viewport로 활성화시킨 후 모델링 툴바 > 원 > 중심 원(Circle) 명령으로 반지름이 5mm인 원을 만들어 보자.**



명령: \_Circle



원의 중심(변형 가능(D) 수직(V) 지름(I) 3점(P) 접점(T) 커브 주변(A)) : 휴지통 상단 원호의 중심점(그림참조)  
반지름 <5.000>(지름(D)) : 5를 입력한 후 **Enter** 키를 누른다.



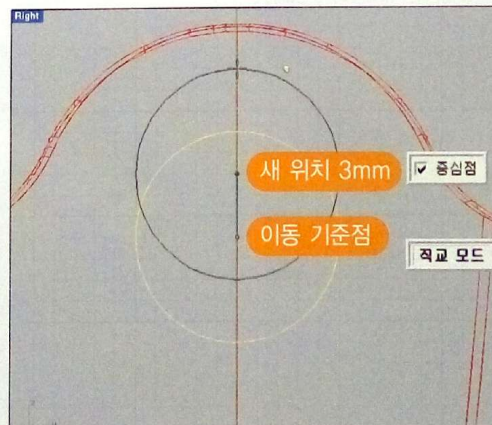
마우스 포인터를 휴지통 상단 원호 근처로 가져 가면 개체스냅 중심점이 잡힌다.

**07\_생성된 원을 그림과 같이 모델링 툴바 > 변형 > 이동(Move) 명령으로 원의 중심에서 3mm 거리값만큼 위쪽으로 수직이동한다.**

명령: \_Move

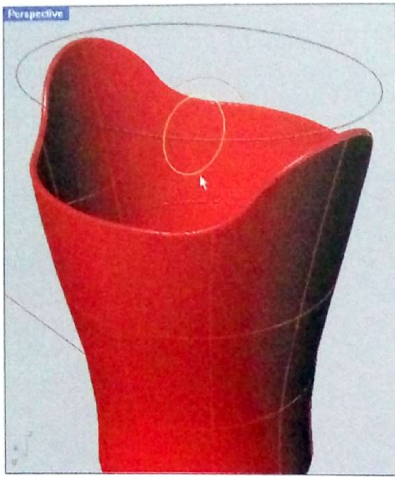


이동할 개체 선택 : 원을 선택한다.  
이동할 개체 선택, 완료되면 Enter 키를 누르십시오. : **Enter** 키를 누른다.  
이동의 기준점(수직(V)=아니오.) : 원의 중심점을 선택한다(개체스냅의 중심점).  
이동의 기준점 새 위치 : 3을 입력한 후 **Enter** 키를 누른다.  
이동의 기준점 새 위치 : 마우스 클릭



오브젝트의 수직 이동시 가급적 Function Key **F8**(직교모드) 키를 누르거나 **토글 바 > 직교모드**를 켜고 이동하는 것이 정확하다.

08 FRONT Viewport 화면상에서 모델링 툴바 > 솔리드 > 돌출(Extrude) 명령으로 그림과 같이 생성된 커브를 양방향으로 돌출시켜 솔리드 오브젝트로 만든다.



명령 : `_ExtrudeCrv`



돌출시킬 커브 선택(원래 개체 삭제(D)=아니오.) : `_Pause`

돌출시킬 커브 선택(원래 개체 삭제(D)=아니오.) : 이동시킨 원 선택

돌출시킬 커브 선택. 완료되면 Enter 키를 누르십시오.(원래 개체 삭제(D)=아니오.) : `Enter` 키를 누른다.

돌출 거리(방향(D) 양쪽(B)=아니오. 끝막음(C)=예 모드(M)=직선 원래 개체 삭제(E)=아니오.) : `_Cap=Yes`

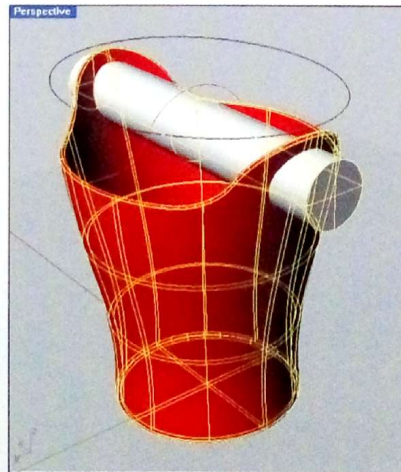
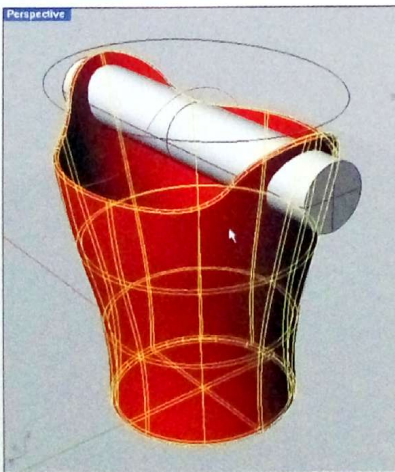
돌출 거리(방향(D) 양쪽(B)=아니오. 끝막음(C)=예 모드(M)=직선 원래 개체 삭제(E)=아니오.) : B를 입력한 후 `Enter` 키를 누른다.

돌출 거리(방향(D) 양쪽(B)=예 끝막음(C)=예 모드(M)=직선 원래 개체 삭제(E)=아니오.) : 마우스 포인터 방향을 오른쪽으로 수평이동하여 30을 입력한 후 `Enter` 키를 누른다.

렌더링 메쉬를 만드는 중입니다..... 취소하려면 Esc 키를 누르십시오.

CAP=  
Both S  
= Y

09 돌출시킨 원기둥 오브젝트를 휴지통 몸체에서부터 불린 차집합(Boolean Difference)시켜 그림과 같이 원형 구멍을 만든다.



명령 : `_Boolean Difference`



서페이스 또는 폴리서페이스의 첫 번째 집합 선택 : 휴지통 몸체 선택

서페이스 또는 폴리서페이스의 첫 번째 집합 선택. 두 번째 집합을 선택하려면 Enter 키를 누르십시오. : `Enter` 키를 누른다.

서페이스 또는 폴리서페이스의 두 번째 집합 선택(원래 개체 삭제(D)=예) : 돌출시킨 원기둥 오브젝트 선택

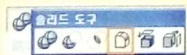
서페이스 또는 폴리서페이스의 두 번째 집합 선택. 완료되면 Enter 키를 누르십시오(원래 개체 삭제(D)=예). : `Enter` 키를 누른다.

10\_차집합으로 만들어진 원형 구멍의 날카로운 모서리 부분을 모각기(FilletEdge)하여 부드럽게 만든다.

반대쪽 구멍모서리 부분도 빠짐없이 모각기하여 휴지통 모델링을 완성한다.



명령 : `_FilletEdge`



모각기할 가장자리 선택(반지름(R)=1.0) : 0.4를 입력한 후 `Enter` 키를 누른다.

모각기할 가장자리 선택, 완료되면 `Enter` 키를 누르십시오(반지름(R)=0.4) : `Enter` 키를 누른다.

모각기를 만드는 중입니다..... 취소하려면 `Esc` 키를 누르십시오.

렌더링 메쉬를 만드는 중입니다..... 취소하려면 `Esc` 키를 누르십시오.

렌더링 표시모드로 전환하여 완성된 휴지통의 최종 모델링 결과를 검토한다.

