

[정규과정] MAX를 이용한 3D그래픽 실습

주제: 텍스트 애니메이션을 위한 TextPlus

본 자료를 통해
애니메이션 작업 시 글자 애니메이션을
손쉽게 작업할 수 있는 TextPlus의 기능을 습득할 수 있습니다.

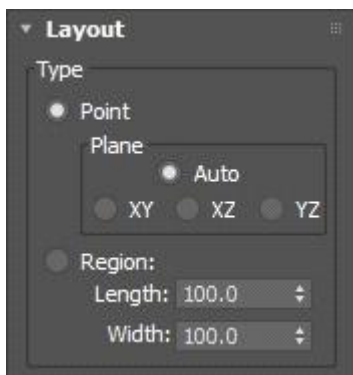
튜터 박○○

<텍스트 애니메이션을 위한 TextPlus>

3ds Max 2016 Extension 1에 추가로 업데이트 된 Texplus는 입체 글자를 제작할 수 있는 명령어입니다.



Layout



Point

- Plane: 자동으로 Text를 생성(Auto), XY 좌표에 Text 생성(XY), XZ 좌표에 Text 생성(XZ), YZ 좌표에 Text 생성(XZ) 한다.

Region

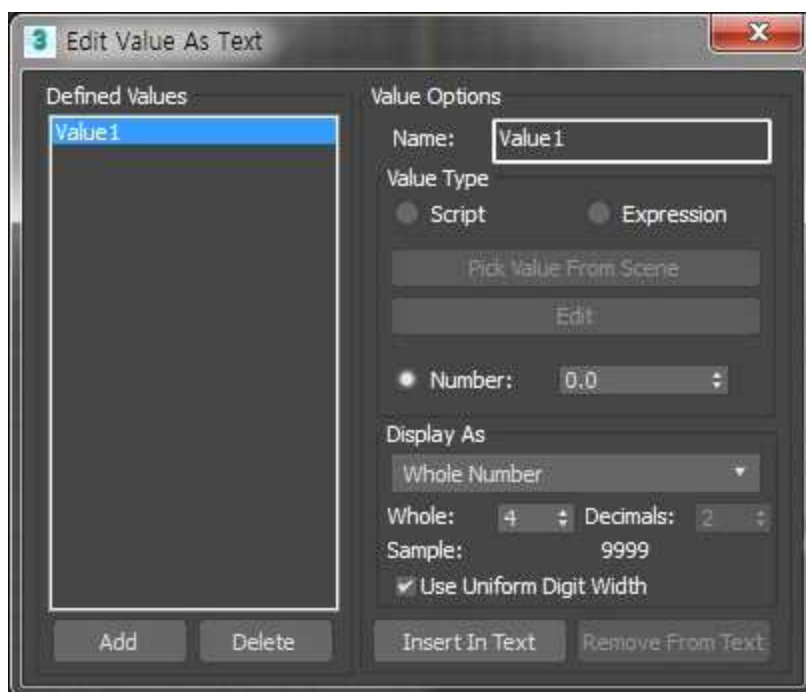
- Length: Text를 드래그로 생성할 때 길이를 설정한다.
- Width: Text를 드래그로 생성할 때 폭을 설정한다.

Parameters

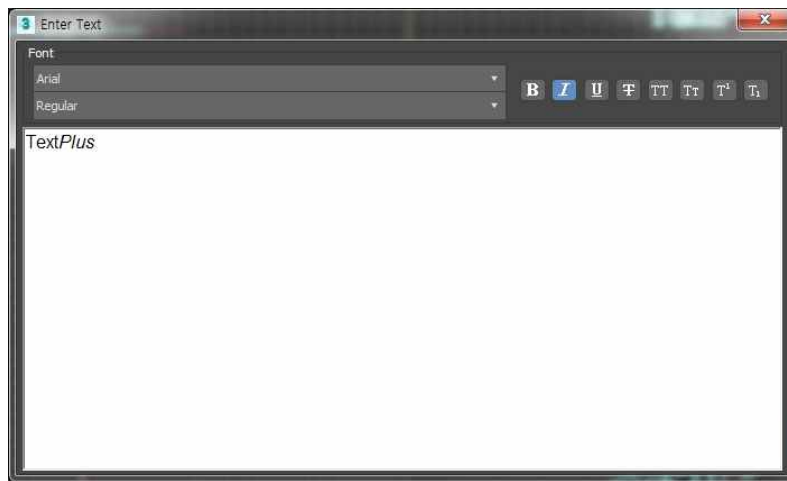


Text: 글자를 입력하는 곳이다.

Set Value as Text : Text 애니메이션을 설정하는 곳이다.



Open Large Text Window : Text를 입력하기 위한 대화상자이며 폰트의 타입을 변경하면 뷰포트에서 동일한 폰트 모습으로 보여준다.



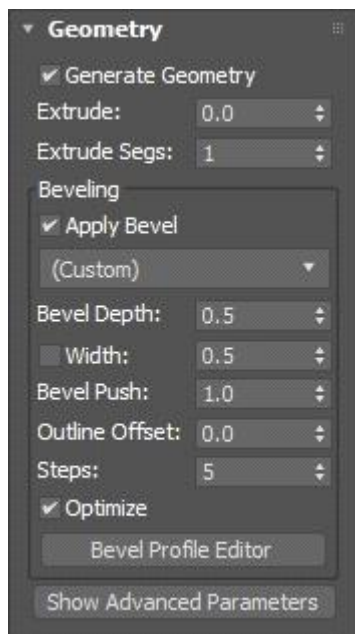
Font : 폰트를 설정한다.

- Global Parameters
- Size: 폰트의 크기를 설정한다.
- Tracking: 자간의 간격을 설정한다.
- Leading: 줄 간격을 설정한다.
- V Scale: Y방향으로 크기를 설정한다.
- H Scale: X 방향으로 크기를 설정한다.

Reset Parameters : 설정 값을 초기화 한다.

Manipulate Text : 버튼을 활성화한 후 뷰포트에서 직접 폰트의 크기, 자간, 줄 간격 등을 설정한다.

Geometry



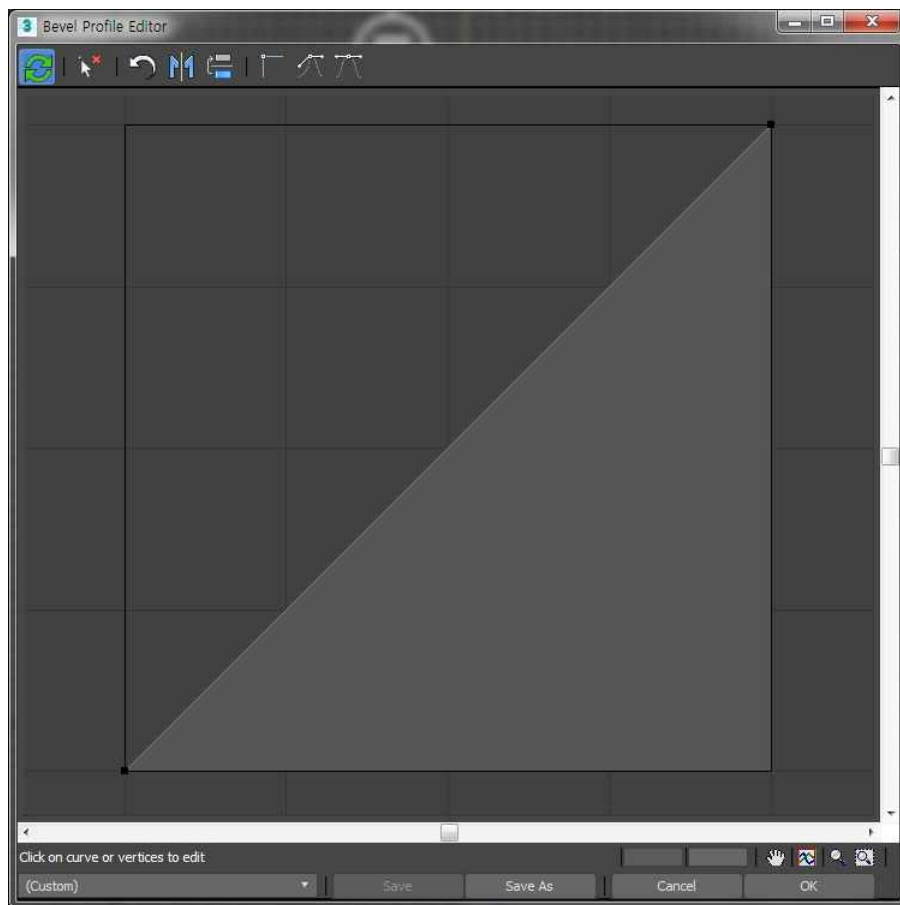
Generate Geometry : 체크하면 두께를 설정한다.

- Extrude: 폰트의 두께를 설정한다.
- Extrude Segs: 두께의 등분수를 설정한다.

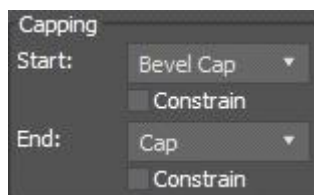
Beveling

- Apply Bevel: 체크하면 설정된 프리셋을 적용 할 수 있다.
- Bevel Depth: 경사 값의 깊이를 설정한다.
- Width: 경사 값이 적용될 폭을 설정한다.
- Bevel Push: 경사 값이 들어가는 정도를 설정한다.
- Outline Offset: 폰트의 외각의 크기를 설정한다.
- Steps: 경사 값이 적용된 등분수를 설정한다.
- Optimize: 등분수를 최적화 시킨다.

Bevel Profile Editor

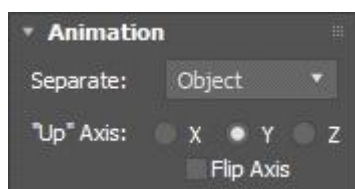


Show Advanced Parameters



- Start: 경사 값이 시작하는 부분의 형태를 설정한다.
- End: 경사 값의 마지막 부분의 형태를 설정한다.

Animation



- Separate: 애니메이션이 어떤 형태로 적용될 지 타입을 설정한다.
- "UP" Axis: 위를 바라보는 축 방향을 설정한다.
- Flip Axis: 설정한 축의 방향을 뒤집는다.