

외부 변형에 의한 Animation

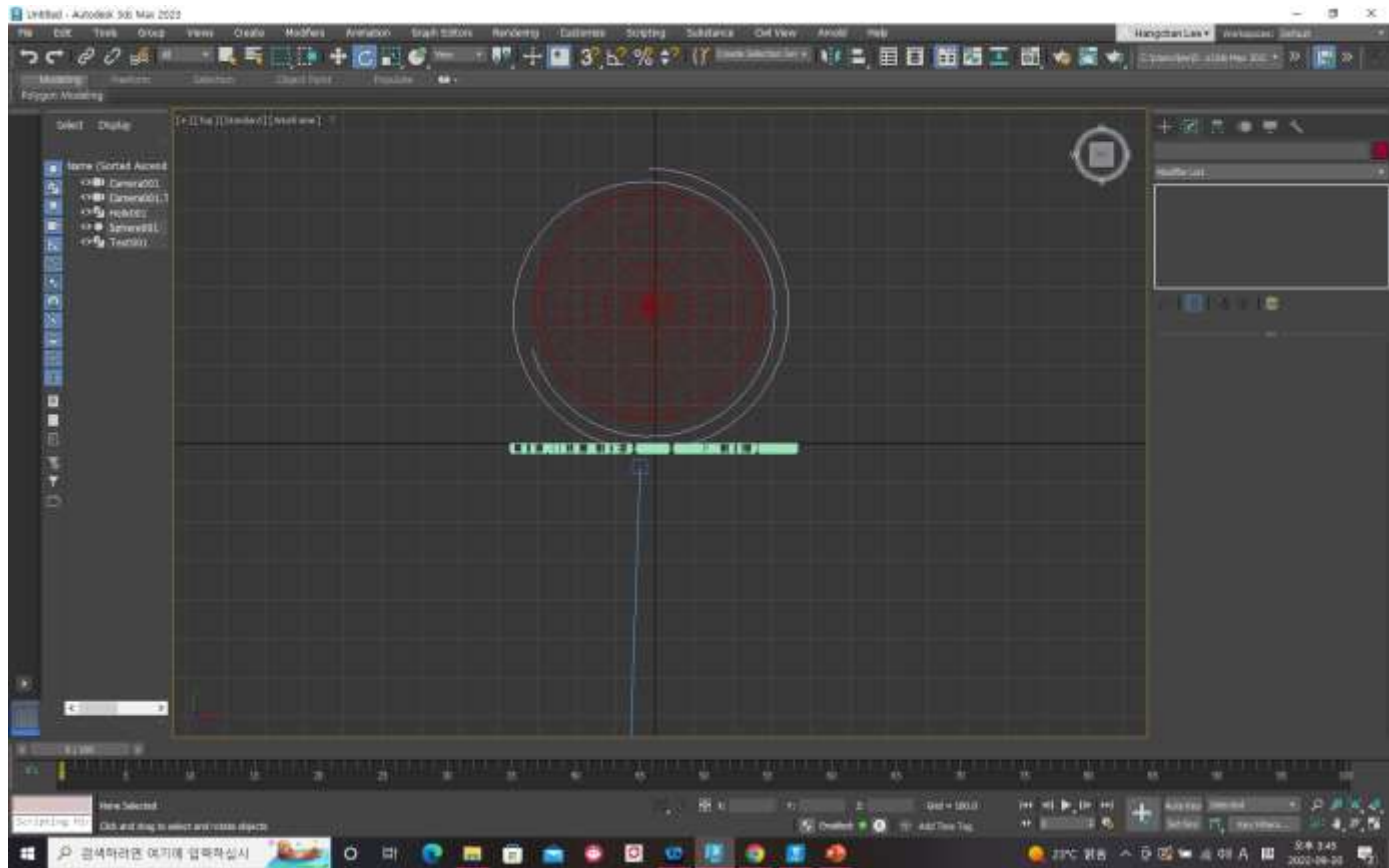
Create, shape, text(Arial Bold), bevel 이용 모따기(level1, 10,0, level2, 2, -1),  
top 에 구설치, 카메라 설치.



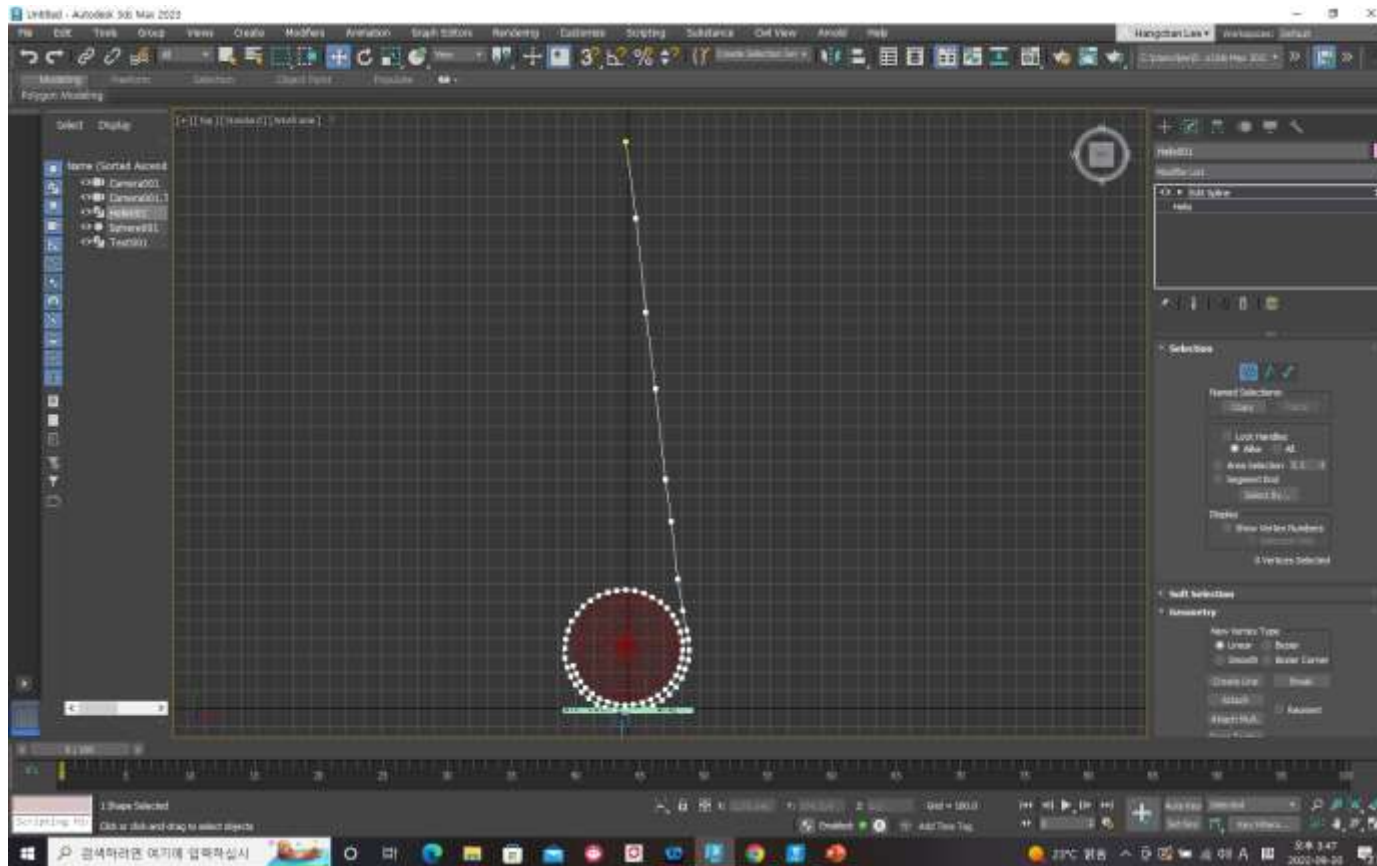
Top, Shape, helix 설치(height=50, Turns=1.7), 구와 Align.



Top, Helix를 회전하여서 12시 방향에 시작점을 맞춘다.



Top, Modify, Edit Spline, Vertex선택, 정점의 이동.







문자 요소에 2번째 재질(standard) 을 할당하고 Reflection mapping, maps/misc/chrimic.jpg를 에 적용, ambient=Diffuse=black, specular level=60, Glossiness=70, Tiling U=V=3. Full Down Menu, Rendering, Environment, None, maps/space/sig10.jpg, 재질 편집기 3번째 재질로 instance copy, screen 확인 . Render.

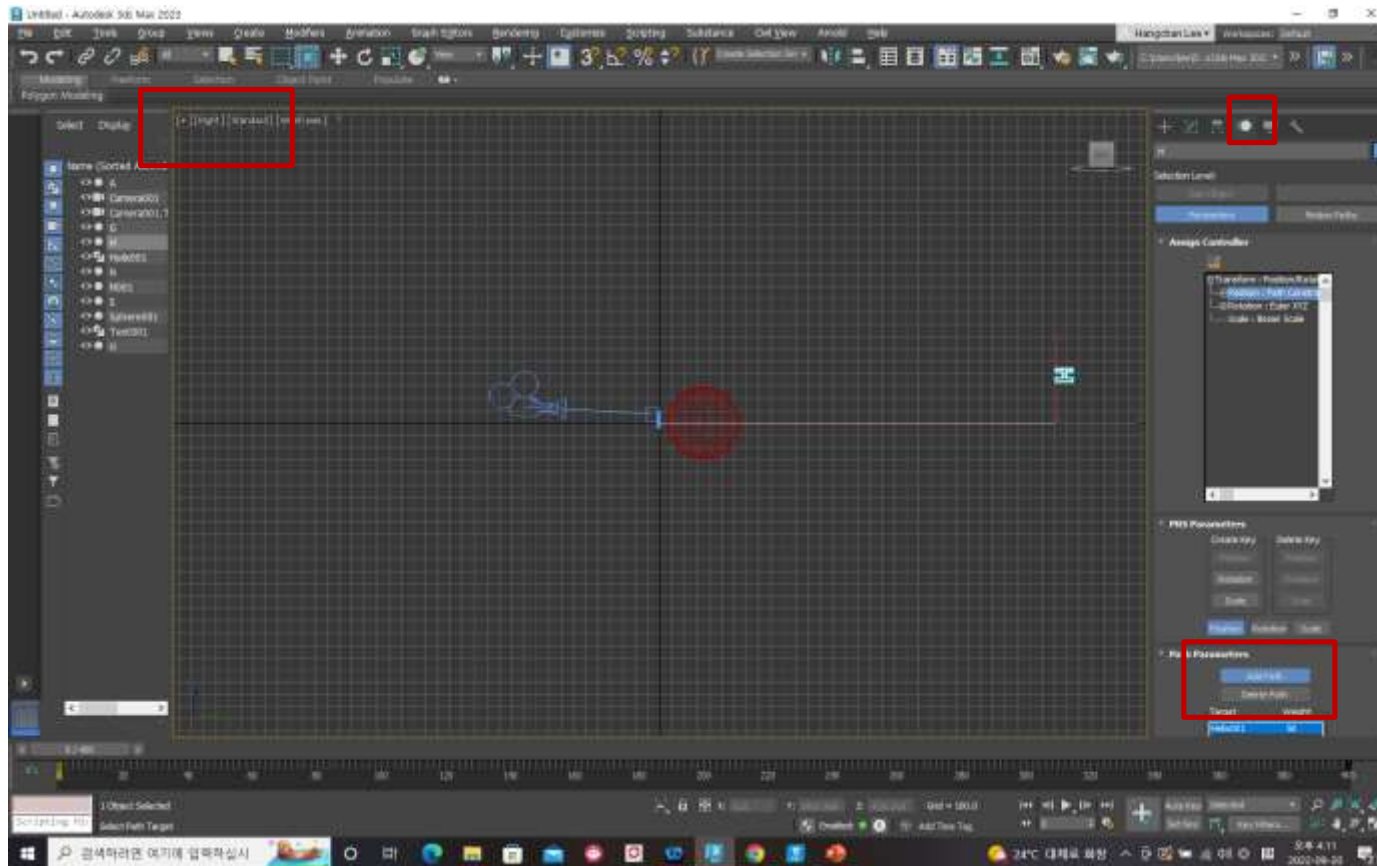


Front, 문자 선택, Edit Mesh, Face, Window Selection, 각문자 선택, command pannel Edit Geometry 에서 detach 선택 detach as clone check 하고 이름 할당.

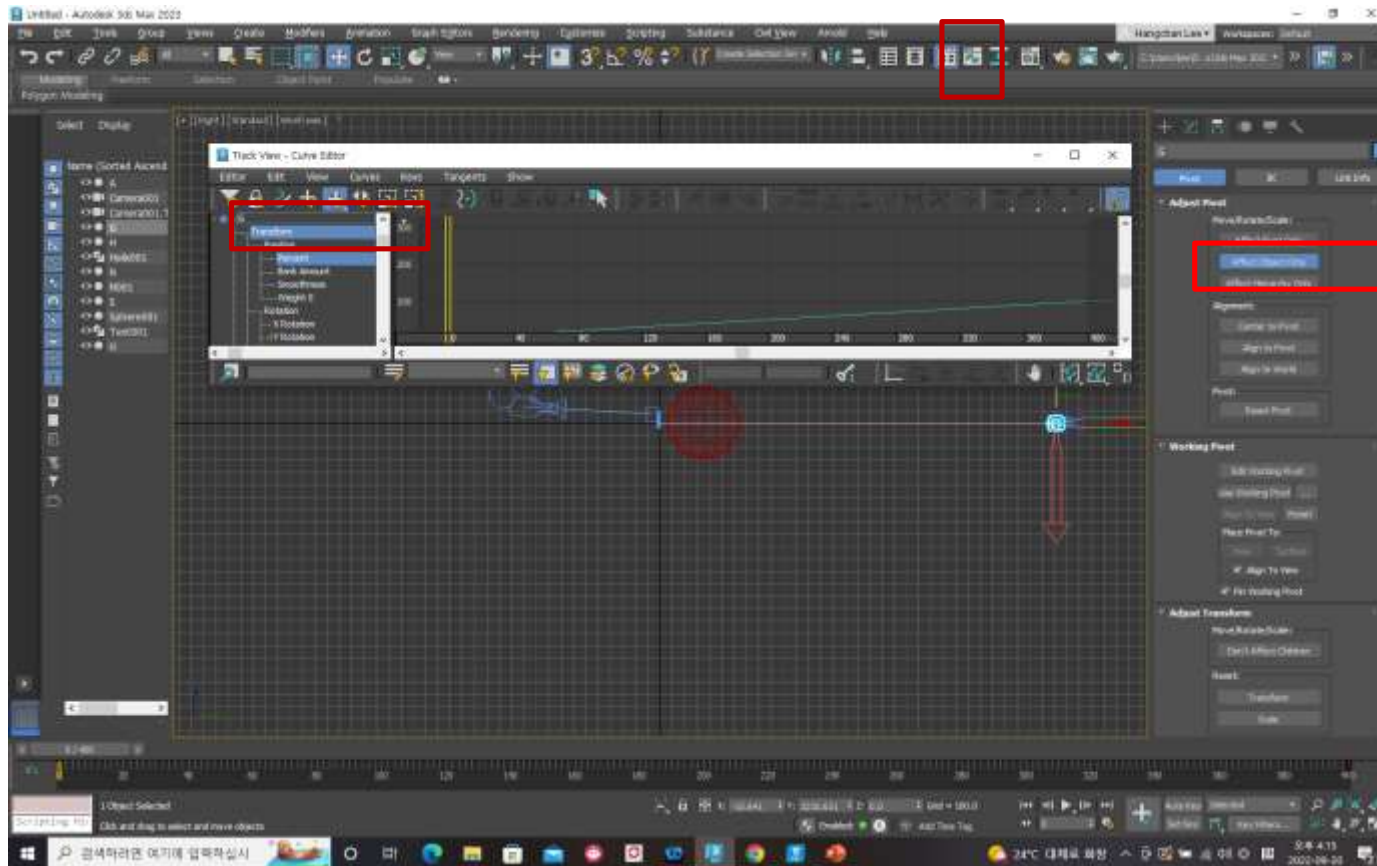




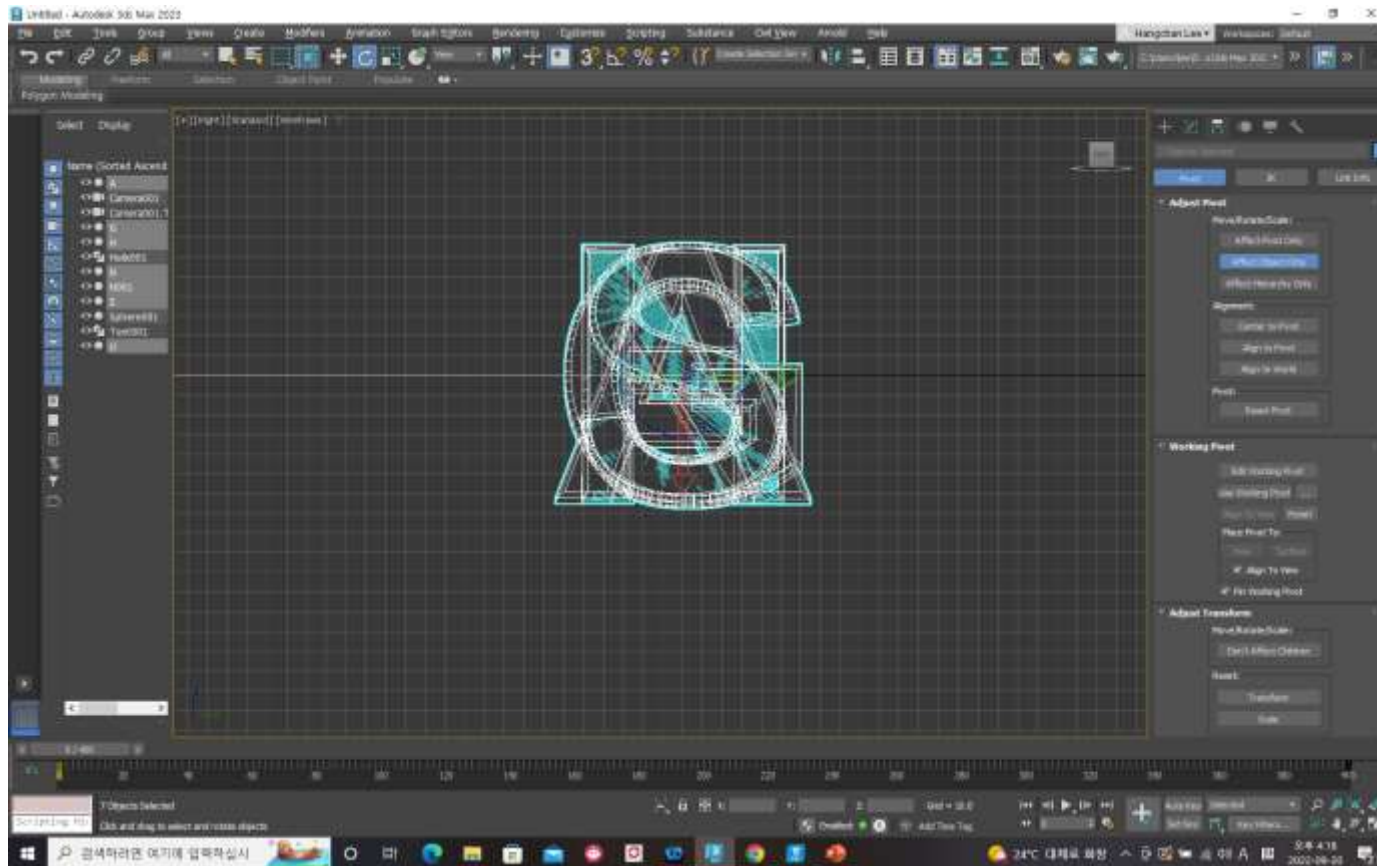
Time Configuration, 400 으로, Top, H 선택, motion, Assign Controller Button  
click Path constraint ,Add path, Top 에서 경로 요소 선택, command panel의  
path option 에서 follow 선택, axis Z, Flip, Right viewport 확인



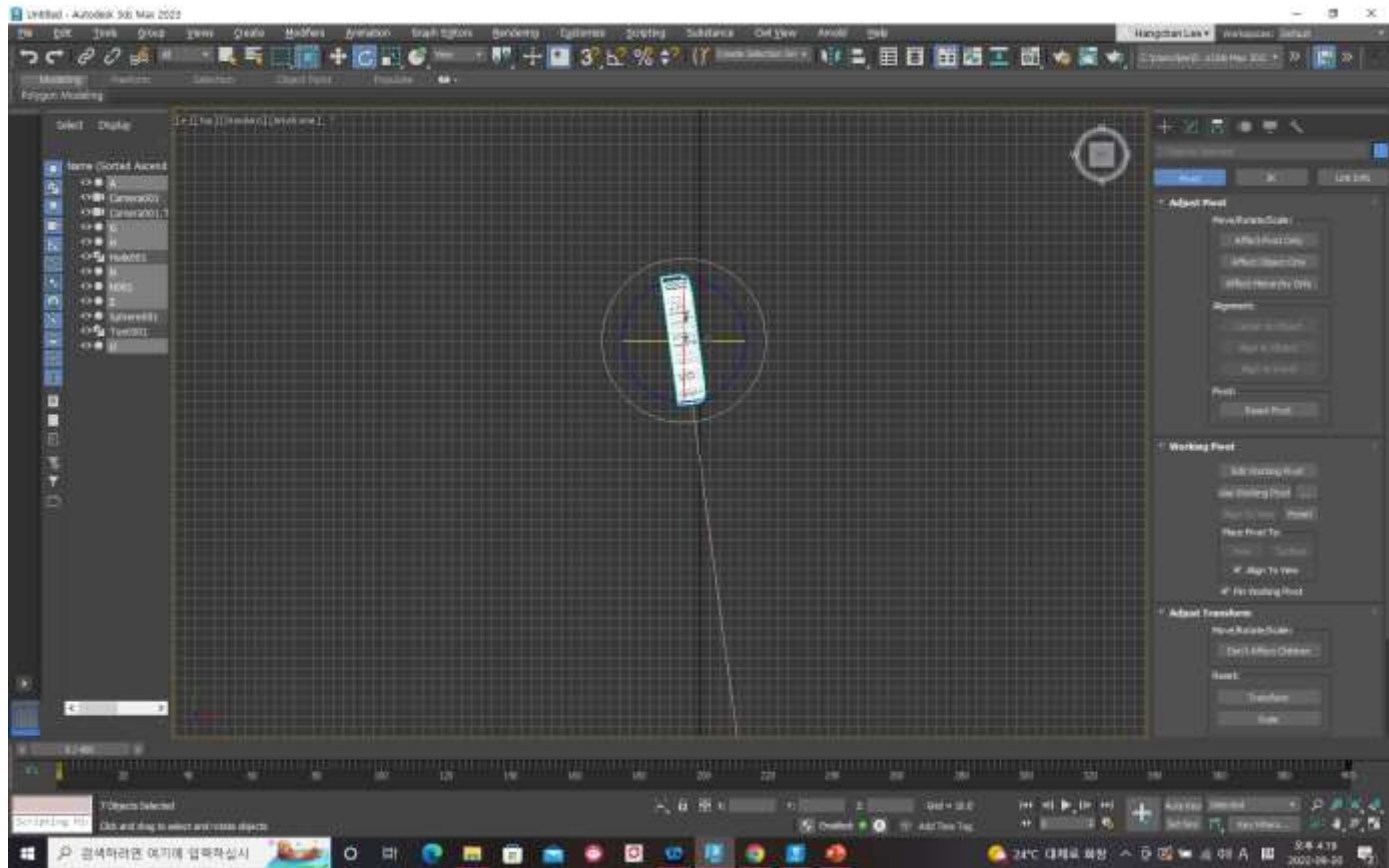
Hierarchy, Affect Object Only, Center to Pivot, curve editor , H의 Transform 을  
copy 하여 나머지 글자에 paste,  
Right 에서 각 글자를 선택하여 affect Object Only, center to pivot.



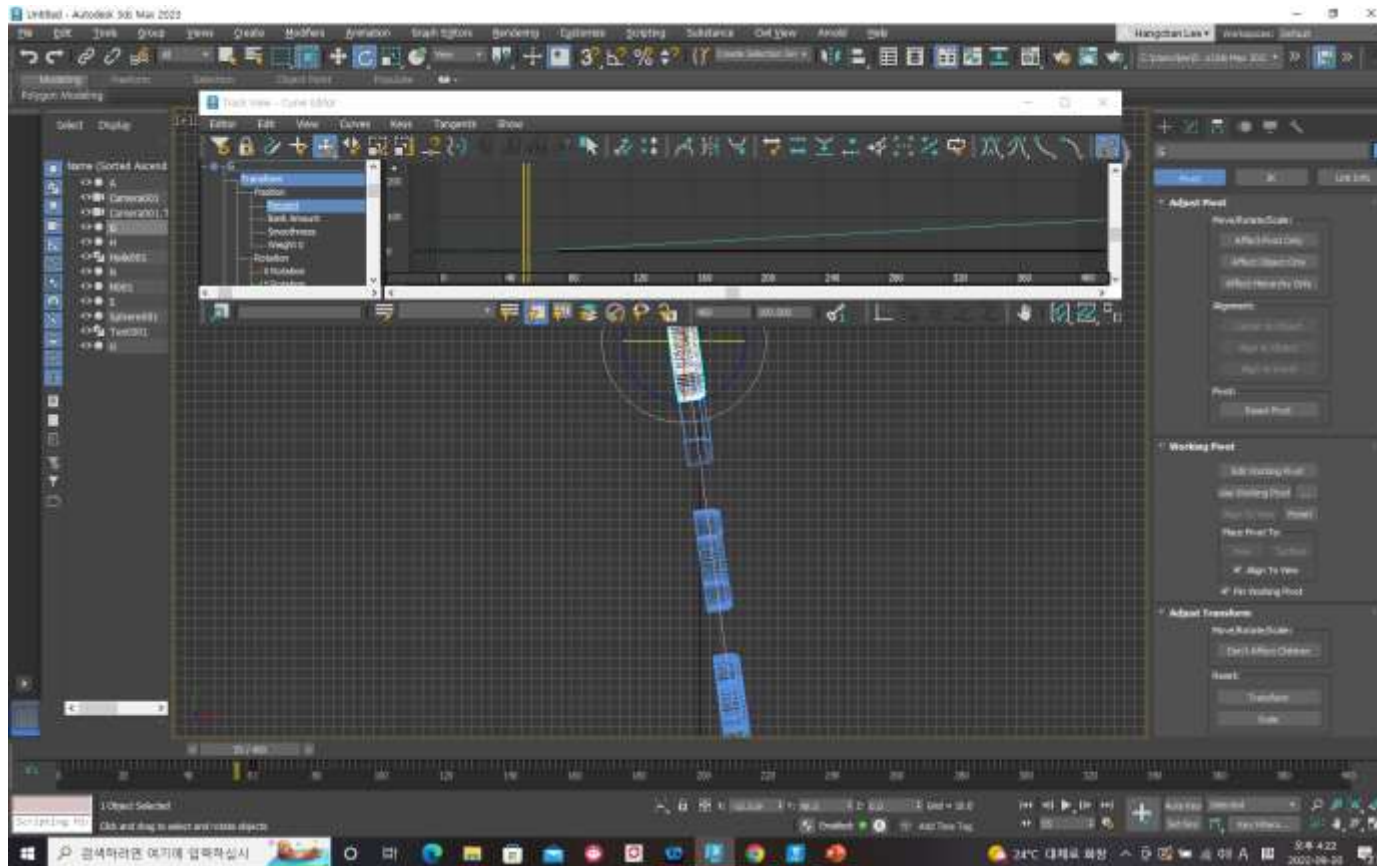
글자를 모두 선택하여서 회전하여 정렬한다.(Right)  
Rotate Transform Type -in (z축 90), 회전축은 use pivot point center로



Top 에서 정렬한다.

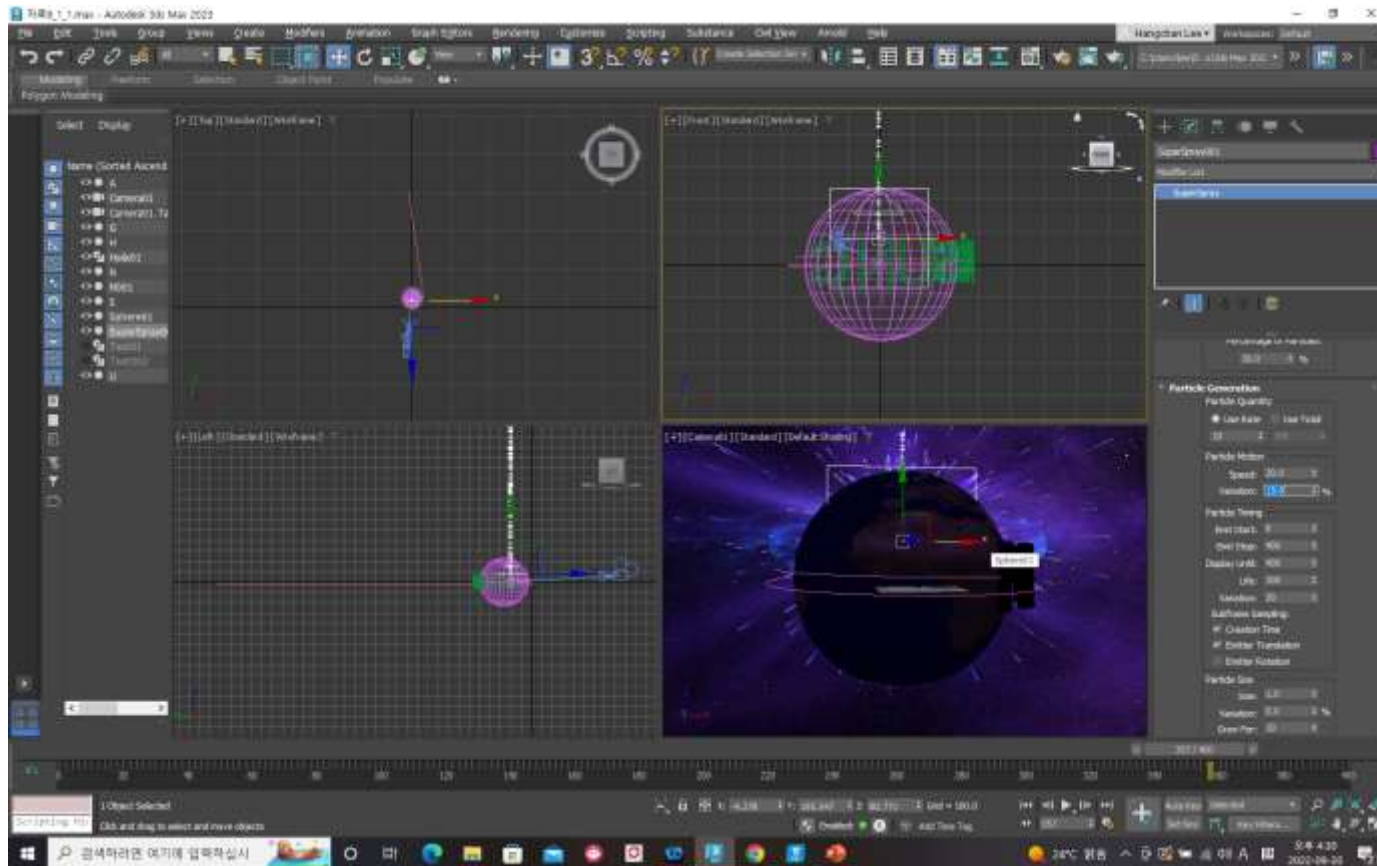


Open track view 에서 Percent 선택, slide keys를 이용하여 각 글자에 대한 Delay(시작 과 끝 모두 10씩(A~G))를 준다. 지구 회전에 대한 Animation을 만든다.(top에서 Z축으로 시계방향 1000도)

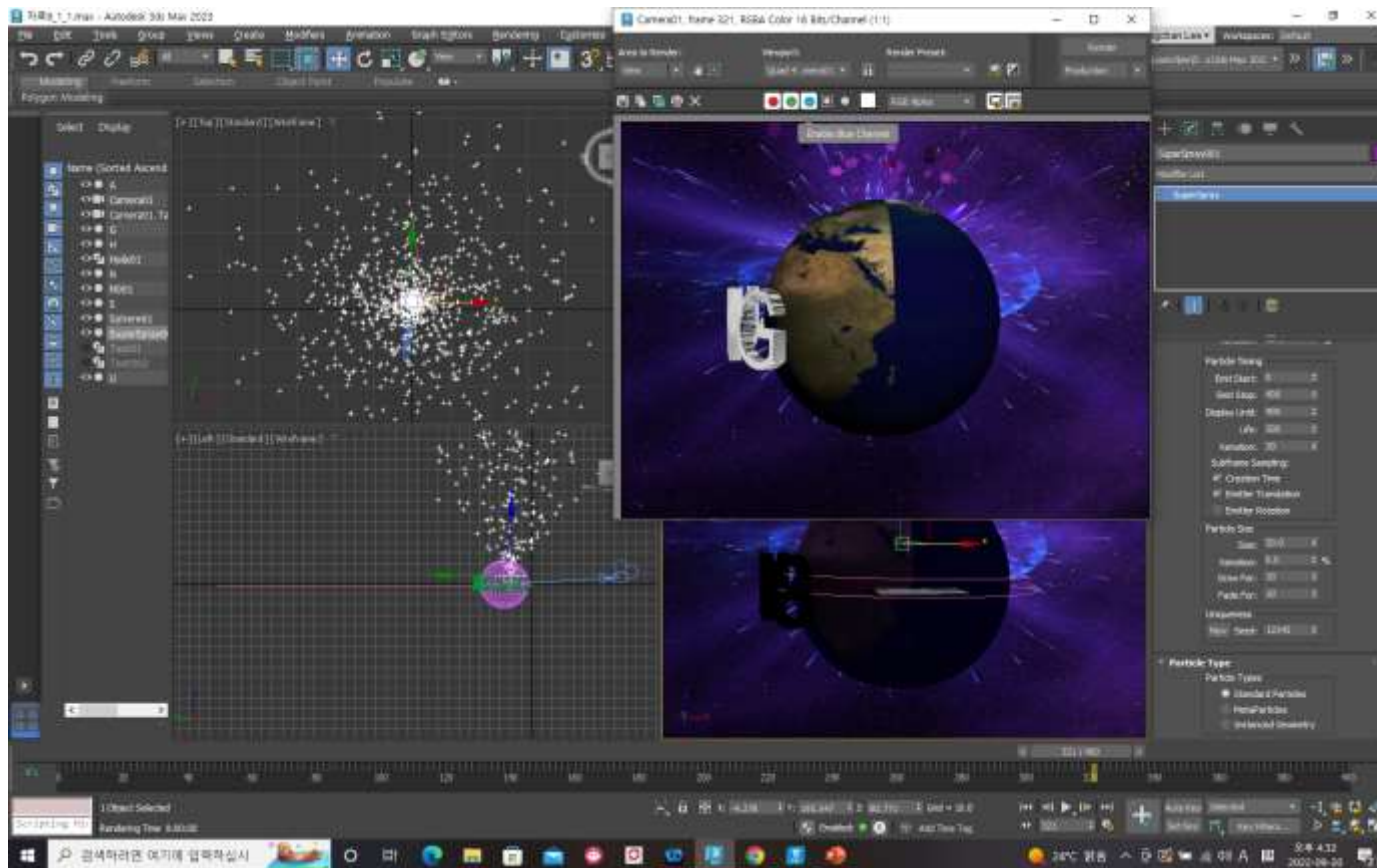




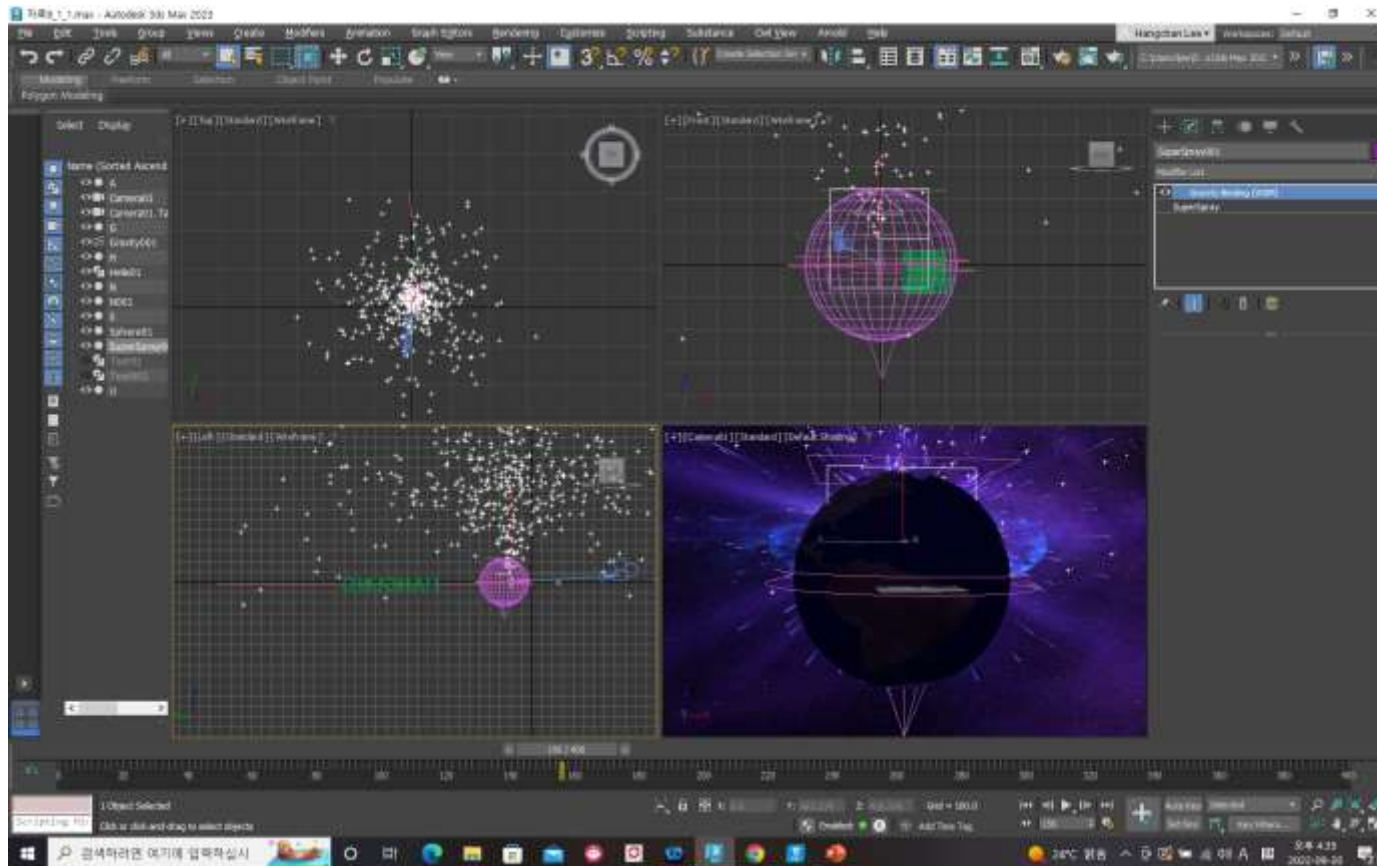
Open 자료9\_1\_1.max, Top, Create, Geometry, Particle Systems, Super Spray, front 에서 위로 이동, Modify, viewport display, Ticks 선택 , Basic Parameter 에서 Percentage of Particle 30 %, Particle Generation 에서 Emit Stop: 400, Display Until=400, Life=300, Variation=30, Speed=30, Variation=15.



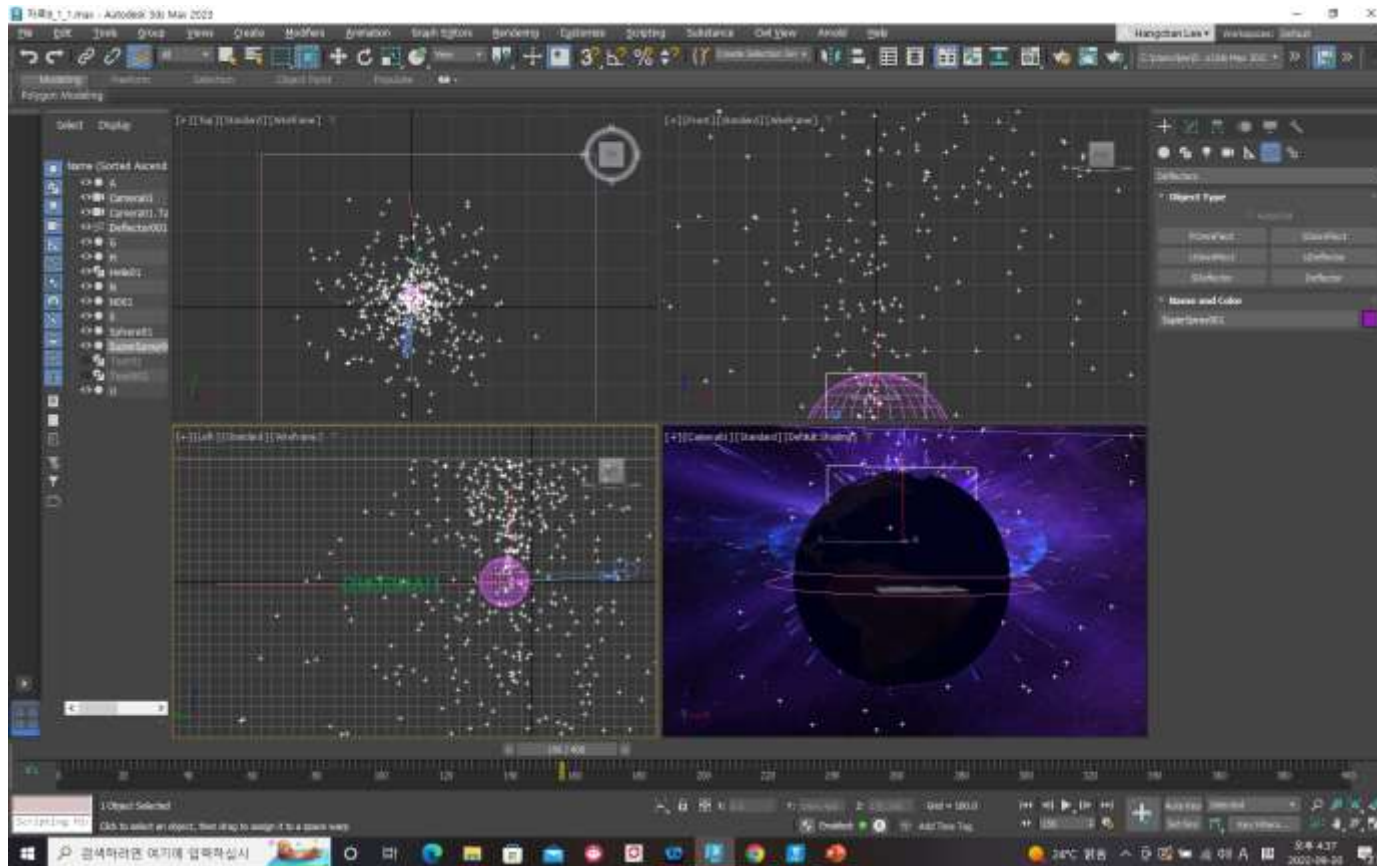
Basic Parameters 에서 off Axis=0, spread=45, off Plane =0, spread=90.  
Particle Quantity, Particle Type 등을 변경. Particle size :20



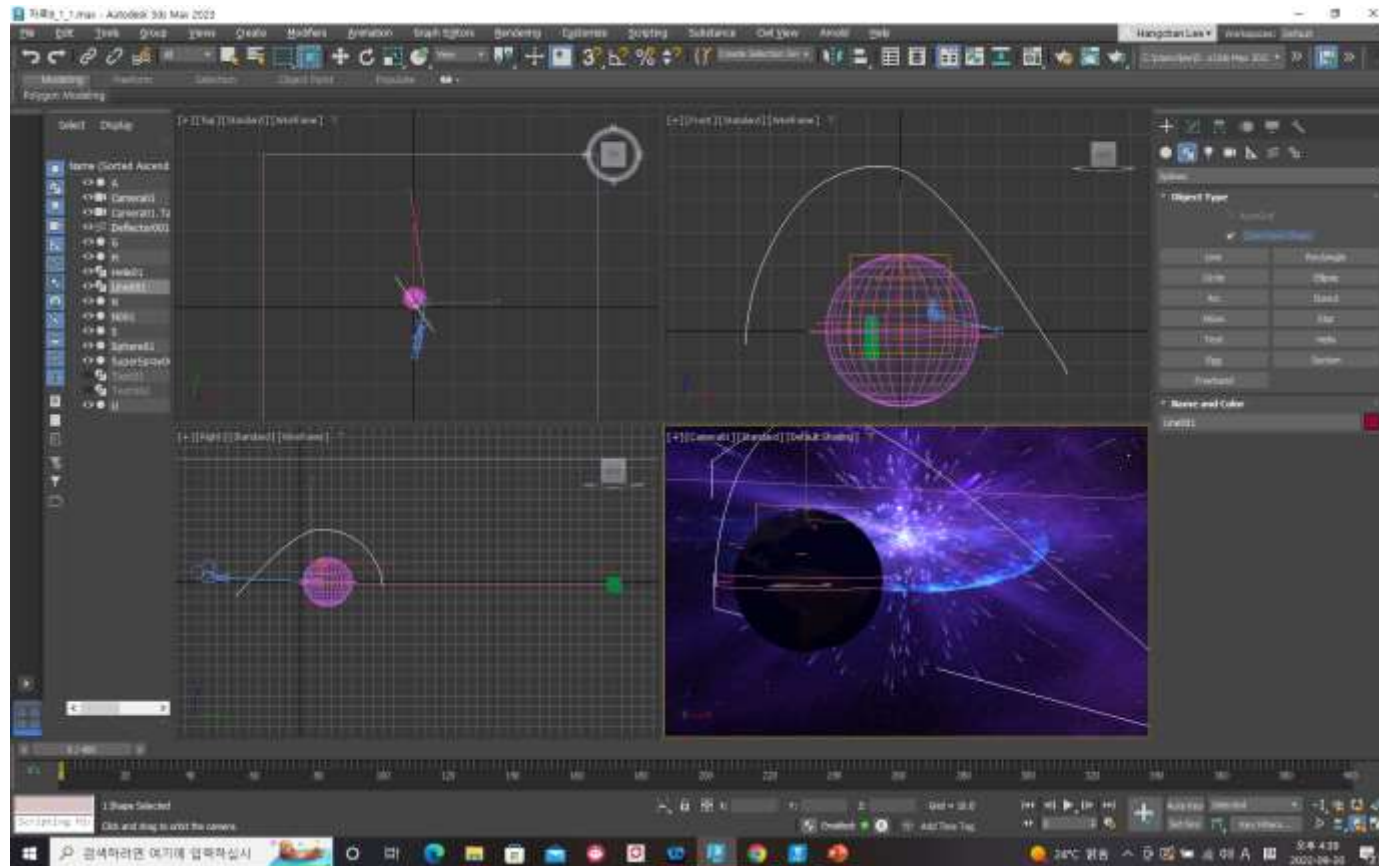
중력의 설정, create, space Warps, Force, Gravity, top에서 구의 종양을 click drag, spray 선택, bind to space warp, gravity 요소 선택. Modify, Strength=0.2



Gravity 삭제, create, space Warps, Deflectors, Deflector, particle 선택, bind to Space Warps, Deflector 선택.

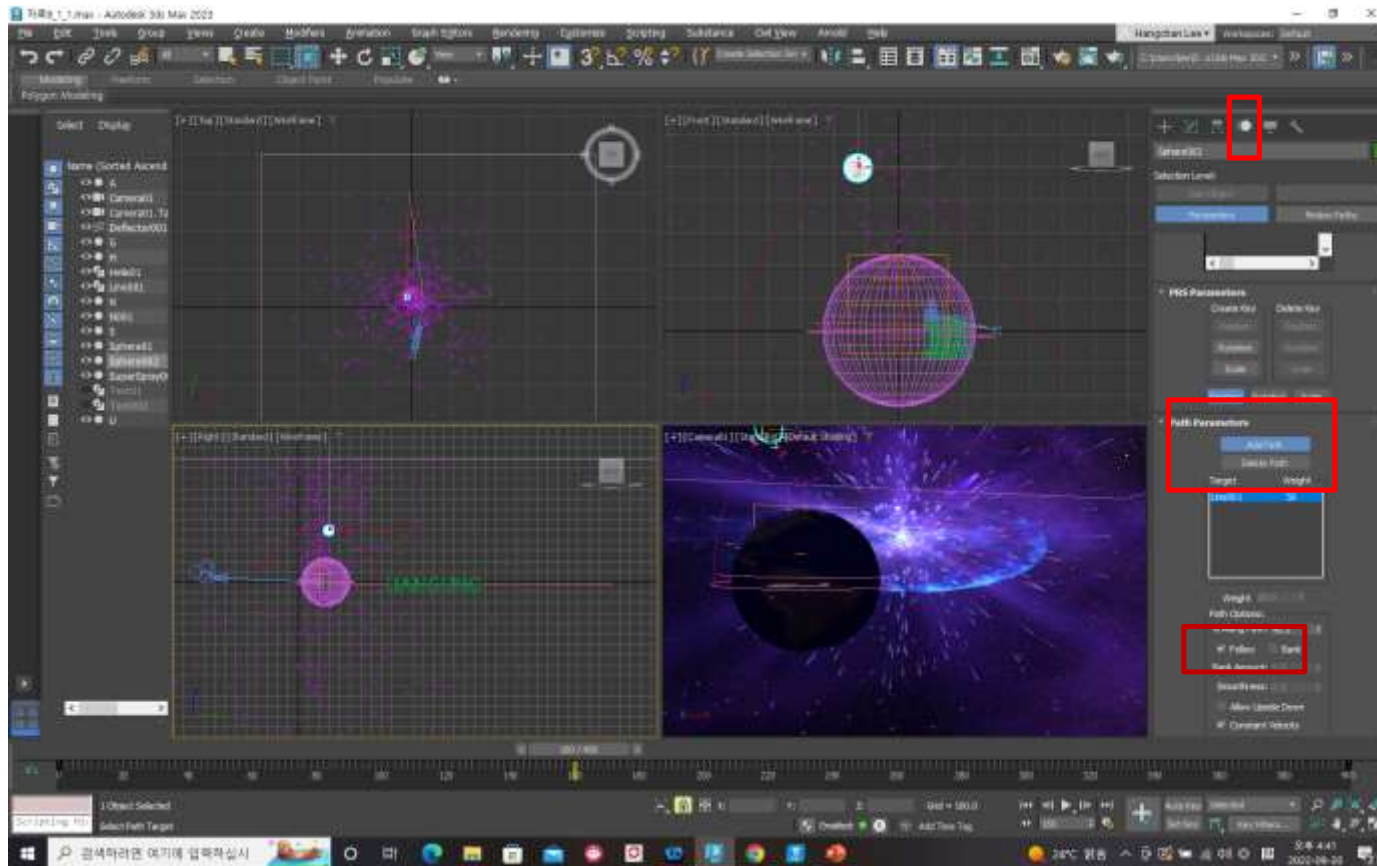


Right 에서 line 을 이용하여 경로를 그린후 front 에서 회전하여 그림과 같이 정렬.





경로의 시작 지점에 구를 만들고 Motion, Position 선택, assign Controller button, path constraint, Add path, Follow on, Animation.



구선택, modify, Noise, Seed=2, Roughness=0.8, strength x=30, y=15, z=30, top, create, helpers, Atmospheric Apparatus, sphere Gizmo, non uniform scale로 길게 변형, noise, x=30, y=15, z=30, Gizmo 선택, select and link, 구와 link, Rendering, Environment, Add, Fire Effect, pick Gizmo, sphereGizmo 선택. Regularity = 0.6, flame size=35, Density=15, Detail=35, sample=15. phase, drift: 50, particle에 chromic reflection mapping.

