

Stick Magazin

THE LAST STORY FROM THE OLD ISLAND...

STICKMAN 2.0

FEGYVERLEÍRÁS 3. rész – M82A1

INTERJÚ BOLINTTAL

Videó készítés 2

Klán dolgok

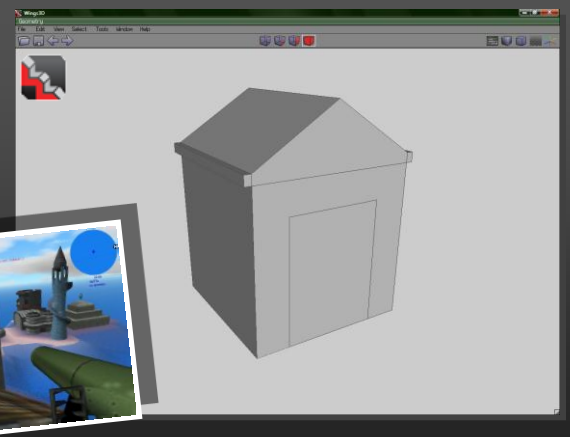
Interjú az MH vezetőjével

Épületek átrendezése

objektumok.ini módosítása

Modellezés 2.rész

A Wings 3D kezelőfelülete, kezelése



StickMagazin

1. évfolyam 3. szám – 2009. 12. 12. – <http://stickman.hu/magazin/>

Előszó

Szia! Újra jelentkezünk! Reméljük, hogy ezúttal is tetszeni fog a magazin, és, hogy sok-sok érdekes témával szolgálhatunk most is! Ne feledd, hogy december 15-én, kedden fel fog robbani a reaktor! Hívd meg a nagy eseményre az osztálytársaidat is!

Jó olvasást kíván az egész szerkesztőség!

Tartalom

- Videókészítés - 2. rész – Mark - [Videókészítő programok](#).
- Fegyverleírás - 3. rész, M82A1 - Banán - [A játék második gun fegyvere, egy részletes leírás róla](#).
- Interjú Markkal - Oli - [Interjú a Markkal klános dolgokról](#).
- Interjú Bolint99-cel - Oli - [Interjú a weblap készítőjével, Mérő Bálinttal](#).
- The awakening - Bolint99 - [Történet a szigetről](#).
- Modolás - 2. rész – ojektumok.ini - Oli - [A modolás legegyszerűbb, de látványos fajtája](#).
- Modellezés tutorial – 2. rész - Sadypisten – [A Wings 3D kezelőfelülete](#).

Mi ez?

Ez a Stickman Warfare nevű játékhoz kapcsolódó magazin.

A magazin két hetente jelenik meg, összefoglalva a játék körüli eseményeket, tippeket ad a játékhoz, és van pár állandó rovat is mindenféle informatikai témával.

Tetszik?

Szólj az ismerőseidnek, barátaidnak, osztálytársaidnak!

Videózás - 2. rész

Írta: Mark

Téma: Filmezés

Előző számunkban a videófajtaokról olvashattál, most jönnek a videórögzítő programok.

Fraps:

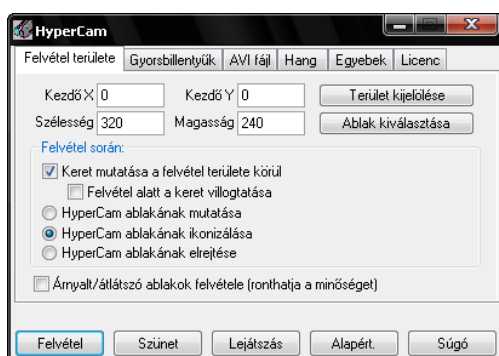
Ezt a programot használják leggyakrabban videókészítésre. Az ingyenes verzióval harminc másodpercet lehet felvenni, a PRO verzióval szinte bármennyit. Elég sok funkciója van. Amikor elindítod a programot, ez az ablak jön elő: *(jobb oldalt láthatod)*

Amint látjátok, négy fül van, névszerint General, FPS, Movies, Screenshot. Nekünk a Movies fül kell. Itt be lehet állítani a videók mentésének helyét, a hangfelvétel ki-, illetve bekapcsolását, a videórögzítés gombját, az FPS-t (Frame Per Sec), stb. Régi videokártyáknál érdemes Half-size-ra állítani 60 FPS-el. Ha beállítottatok mindent, akkor már csak be kell lépni a játékba. A bal felső sarokban megjelenik az FPS száma. Ha lenyomjátok a videórögzítés gombját (alap esetben ez az F9), akkor a szám piros színűvé változik, lecsökken az FPS értéke, és már megy is a videórögzítés. Ha már nem kívántok több felvételt készíteni, akkor az F9 újboli lenyomásával a videórögzítés leáll. Körülbelül ennyit a programról, egyetlen hátránya, hogy nagyon nagy méretű (egy 5 perces videó 2 GB-nál több), de nagyon jó minőségű videókat készít.

Hypercam:

Ezt a programot nemcsak játékban lehet használni, hanem az asztalodat is videóra rögzítheted. Ha ingyenes verziót próbáltok, akkor előugrik egy ablak, hogy a videók bal felső sarkában mindig lesz egy "Regisztrálatlan verzió" szöveg, ami a program megvásárlásakor eltűnik. Nem nagyon ismerem ezt a programot, ezért csak a beállításokat mondom el. Szerencsére már Magyar nyelvre is lefordították.

Amint láthatjátok, a program elindításakor a "Felvétel területe" fül tartalma jelenik meg. Itt állíthatjátok be a videórögzítésre kívánt területet, és egyéb dolgokat. A "Gyorsbillentyűk" fülön egyértelműen a videórögzítés/"Egyetlen kép felvétele" gombját állíthatod be. A Frapstól eltérően itt külön gomb van a videórögzítés leállítására. Emellett be lehet állítani, hogy egy gomb lenyomásával a kamera az egérhez igazodjon (ezt játékon belül nem lehet használni). Az "AVI Fájl" fülön beállíthatod a videó mentésének helyét, a képkocka/másodpercet (angolul FPS), és a videó tömörítőt. A "Hang" fülön a hang minőségét állíthatod be, az "Egyebek" fülön pedig az egér tulajdonságát, illetve feliratot állíthatsz be. Lényegében ennyi. A játékban készített videók minősége elmegy.



Fegyverleírás - 3. rész

Írta: Banán

Ebben a cikkben a M82A1-ről lesz szó. Kellemes időtöltést!

Téma: Fegyverek



1, Taktikák. Mint ahogy az előző számban leírt MPGvel, ezzel sem szabad nyílt terepről lőni, mivel elég sokat kell várni mire újra lőhetsz vele, ezért lehet, hogy nem is lesz esélyed második próbálkozásra eltalálni az ellenteled. Továbbá az ellenfél észrevehető, és akkor bizony új helyet kell keresned, már amennyiben kempelsz. Erről mindjárt írok kicsit bővebben. Viszont ha csak kóborolsz, vagy a közelharcot keresed, akkor érdemes egy elég fura technikát használni. Ha nem szeded le elsőre az ellenfelet, akkor fuss neki, vagy ugorj át rajta, aztán rögtön vissza, de mikor felé nézel folyamatosan lőjj. Ha többen vannak, akkor a rád legveszélyesebbet lődd le először. Pl.: Ha egy NOOB és 2 MPG-s, akkor érdemes a NOOBosra lőni először.



2, Kempelés. Ez általában azt jelenti, hogy elbújsz valahol, és várod, hogy megláss valakit, aztán leszeded. Extrémabb esetben 3-4 killenként váltsd a helyet, hiszen pár elszúrt lövés után észrevehetnek. A legjobb helyek a Kék torony/Fantasy tower, a Fekete torony/Black tower, a NaFTa ablaka, illetve teteje, a piramis lépcsője melletti legfelső rámpa és a lépcső falánál lévő sarok, az AlComp teteje és a két rotor közti kis átjáró, és a legjobb, vagyis a személyes kedvencem: a kikötőben/Portban a DarkEnergyReactor felé álló daru. Pár tipp: Ha nem vagy biztos, hogy eltalálsz a kiszemelt áldozatot, akkor várd meg, hogy megálljon valamiért. Érdemes mindig a préda elé lőni egy kicsit, mert mozog, és rosszabb esetben laggol is.



3, Közelharc. Eleinte érdemes MPGvel gyakorolni, mielőtt M82-re váltasz, mert ezzel sokkalta nehezebb. Nagyon visszaüt, és lassabban lő. Igaz, a képernyő közepe, vagyis a láthatatlan célkereszt mindenhol ugyanott van, de általában a második-harmadik lövés után teljes káoszba fullad a harc. Ilyenkor, meg úgy általában érdemes a már fent említett, ugrálós technikát alkalmazni. Ha egy lövéssel akarsz valakit leszedni, akkor a legtöbb esélyed úgy van, ha szemből, vagy hátba lövöd. Mivel ilyenkor nagyobb a célpont, illetve kevésbé mozog.

4, Mindent összevetve, ez a legjobb fegyver a játékban szerintem. Közelre, és távolra is alkalmas, igaz, tudni kell vele bánni, de egy kis gyakorlás sosem árt.

Interjú Markkal (Klán dolgok)

Írta: Oli

Oli interjút készített Markkal a klános dolgokról...

Téma: Klánügyek

- Hello! Bemutatkoznál nekünk, mint az MH klán vezetője?

Üdv! Mark575 vagyok, körülbelül akkor kerültem a klánba, amikor már 2 hete játszottam vele. Aztán az eredeti alapítónak (Foxy) problémái lettek nettel kapcsolatban, szóval most én vezetem a klánt, Rőzikével együtt.

- És a játékkal mióta játszol? Hogy ismerkedtél meg vele?

- Körülbelül 2008 május elején találkoztam a játékkal, egy ismerősöm mutatta még.

- Na és akkor most vissza a klánhoz. Kicsit beszélnél a Magyar Honvédség történetéről?

- A játék legelső klánja. Körülbelül 2 éve alapította Foxy. Akkoriban nem volt sok tagja a klánnak, de ahogy kezdett a játék híres lenni, annál több profi, illetve jófej ember csatlakozott a klánhoz, sajnos a legtöbbjük elment.

- Vannak tagok még most is azokból az időkből?

- Nem sokan, de vannak. Aki a legaktívabb (Fórumon), az Rőzike, de megemlíthetem még Goulasht, EE.one-t, Leo-t, Pistit, illetve Fűrészt.

- Mik voltak a legemlékezetesebb pillanatok a klán életében?

- Hű, volt jópár szép emlék. Például amikor TOP 1-es volt a klán körülbelül fél évig, vagy mondhatom az MH vs. CCB CW-t, aminek a videóját több ezren is megnézték. Meg persze azok az idők, amikor a klánból egyszerre ötnél többen is játszottak.

- Ötnél is többen? Most mindenki felkapja a fejét, mert ez ma már természetes. De úgy tudom, az MH egy kicsit más klán, más célokkal.

- Igen, most már nem annyira érdekel minket a toplista, inkább az, hogy a klánban mindig jó társaság legyen.

- Tagfelvétel van nálatok? Mi alapján vesztek be embereket?

- Mostmár nincs tagfelvétel, és nem is szeretnénk már nagyon tagokat. Persze vannak kivételes esetek, akkor azt nézzük, hogy mennyire aktív (Fórumon, játékban már nem annyira), meg persze, hogy mennyire jófej.

- Mi a véleményed a mostani klánokról? Miben más a mostani helyzet, mint az MH alapításakor?

- Sajnos vannak olyan klánok, akik csak azért vesznek fel embereket (akár hány killje van, akár kezdő, akár jófej/paraszt), hogy bekerüljenek a toplistába, de nemrég volt olyan is, hogy azzal menőzött hány tagja van a klánjának (99 volt, vagy mennyi, szájalom...), meg persze olyan is, aki egész egyszerűen lenézte a nagymúltal rendelkező klánokat, meghogy az ő klánja a legjobb az egész játékban (ego rulz), és hogy bárkit levernek CW-ben. Az ilyen emberek nagyon feltudnak idegesíteni, de próbálom minél hamarabb elfelejteni.

- És akkor jön a hozzá kapcsolódó kérdés: Mit tanácsolnál az olyanoknak, akik most alapítanak klánt?

- Ne vegyenek fel minden olyan embert, aki csak úgy benyögi, hogy belép a klánba. Először nézzék meg, hogy milyen játékos, játszanak le egymással egy 1v1-t, nézzék, hogy jófej -e, vagy sem (ha paraszt, abból később baj lehet...), meg hasonló. A lényeg: Ne a toplistával foglalkozzanak csak.

- Ezzel mindannyian egyet érhetünk. Még van valami, amit el akarsz mondani?

- Azt hiszem mindent elmondtam, szóval még egyszer csak annyit mondok, hogy tényleg ne CSAK a toplista miatt alapítson valaki klánt, mert a végén pofáraesés lehet, ha valamit elszúr...

Interjú Bolinttal

Írta: Oli

Téma: Interjú

Ez az interjú Bolint99-cel készült, aki a Stickman weboldalát csinálja. Jó szórakozást!

- Szia! Bemutakoznál nekünk pár szóban? Hogy kerültél kapcsolatba a játékkal?

- Sziasztok! Mérő Bálint vagyok Budapestről. Kb. egy éve játszottam először a játékkal, nem tudom pontosan, hogy melyik verzióval, de "első emlékeim" közt egy pár karácsonyfa szerepel... Az egyik osztálytársam mutatta infóórán anno...

- És hogyan kezdtél el besegíteni Alexnak? Azóta már az egész honlapot te csinálod, úgy tudom.

- Egy másik osztálytársam - aki azóta már nem játszik - elkérte korábban Alex msn-jét, s ő mutatott be neki. Tudta, hogy weblapokat csinállok, aztán írt Alexnek...

Igen, azóta az egész weblapot én csinálom... kivéve a fórummotort:P

- Csak az oldal fejlesztésével, és karbantartásával foglalkozol, vagy játszol is?

- Néha néha játszok, de most semmire nincs nagyon időm, 8. osztályos vagyok, és a sok felvételi cucc nagyon lefoglal... Kb 30% játék, 70% weblapszerkesztés, ha a Stickmannel foglalkozok...

- Van valami olyan részlete a honlapnak, ami elég bonyolult, és büszke vagy rá, hogy megcsináltad?

- A medálrendszer működése egy elég érdekes dolog, úgy van, hogy a szerver egybe elküldi a cuccot a weboldalnak, és az feldarabolja, és értelmezi. Minden medálnak van egy 2 karakteres azonosítója, és az alapján kerül azonosításra. Pl K1, K2, BJ, OU, LD, stb... És így néz ki ez az adatbázisban: BJK1K2LD0U.

- Ez egy játékosnak az összes medálját jelenti?

- Igen, az összeset. Meg külön van egy sor az ajándék medáloknak. Egy rendszer kezeli a medálokat és a killeket.

- Mik voltak a honlap történetében a főbb események?

- Március 15-én indult az Account rendszer, majd rá fél évvel a KB v0.1 szeptember 15-én, november 15-én KB v0.2 volt, és most jön december 15-én a Stickman 2.0.

- Van egy játék, ami a Stickmanhez kapcsolódik, és te csináltad. Mondanál róla pár szót?

- Hát, már korábban is szerettem volna böngészős játékot csinálni, és a Stickman weblapjának a készítése közben megszereztem azt a tudást, ami ehhez kell... A másik fele a dolognak, hogy a klánrendszer elég elavult, és eredetileg annak a ferturbózásának szántam, de a végén egy külön játék lett belőle. A készítés vége felé Calmarius adott egy pár tanácsot, ötletet is, meg Te is sokat segítettél Oli!;) Ráadásul green készítette a grafikát, ami szerintem szuper lett!;)

- Bizony, én is segítek neked, de még sok munka van hátra, sokat kell fejlődnie. Na de vissza a rendes játékhoz. Az oldal is nagyot fog újulni a 2.0 megjelenésekor?

- Nem fog nagyot, csak egy kicsi meglepetés lesz, egész pontosan a kezdőlapon valami... Legyetek türelemmel.

2.0 - The awakening

Írta: Bolint99

Hamarosan jön a stickman nagy frissítése, a 2. fő verzió.

Téma: 2.0

De mielőtt kiadásra kerül, olvassátok el a történet következő izgalmas részét!

A múltkori szám tartalmából:

„Jelenleg ott tartunk, hogy a reaktor lassan eléri a kritikus teljesítményt. A tech mérnökök elmenekültek, nincs, aki visszatartsa a monstrumot.

Heteken belül elszabadul a reakció és a hatalmas felgyülemlett tér és időgörbülés kifejti a hatását a szigetre. Dolgok fognak eltűnni, megjelenni és elteleportálódni.

Vajon ez bekövetkezik? Vagy egyszerűen csak leáll a reaktor és a techek újult erővel kísérleteznek tovább, a gunok pedig továbbra is építkeznek?”

A választ már mindannyian látjuk... A reaktor elérte a kritikus pontot, sőt, még annál is többet! De miért? Gun körökben tevékenykedő kollegánk megtudta, ez valójában szabotázsakció volt, ugyanis a gunok valahogy hozzájutottak egy régi irattár egy, a háború előtt íródott, levelére:

„Tisztelt Egyesült Felsőbb- Fizikai Akadémia!

Ezúton tájékoztatjuk Önöket, hogy NEM ENGEDÉLYEZZÜK az ún. Sötét-energia- reaktor megépítését.

Indoklás: Önök elfelejtették közölni, hogy egy ilyen sötét energia reakciót csak elindítani lehet, nem adtak módszert a leállítására. Ráadásul az Önök által javasolt pozitív gerjesztésű szigetelőtér meglehetősen instabil, és egy esetleges üzemzavarnál nem tudná ellátni feladatát. Ugyancsak elfelejtették közölni, hogy ha ez megtörténne, nem egy egyszerű robbanás vagy energia-kitörés lenne, hanem átrendezné az univerzum szerkezetét maga körül, így befolyásolná maga körül a teret, a múltat és a jövőt is.

Egy ilyen kockázatot nem engedhetünk meg magunknak.

Tisztelettel: Az Egyesített Energiaügyi Minisztérium főtitkára.”

A szabotőröknek ennyi elég is volt, már tudták mit kell megbabrálniuk: az alapvetően instabil szigetelőmezőt átvágták, és már el is érték a céljukat, az erőművet tönkretették. De sikerült figyelmen kívül hagyniuk azt, ami egy mondattal korábban van a levélben: hogy nem egy sima vészleállítás lesz, mert ezt a reakciót nem lehet leállítani (mondjuk jó, kérdés hogy voltak volna ki egy ilyet a forgalomból, amikor elhasználódik, de ez ugye már sosem fog kiderülni).

Jelenleg ott tartunk, hogy a reaktornak immár észlelhető gravitációs és elektromágneses ereje van, ráadásul a felső légkörig felcsapott a reaktor mezon-sugárzása, és bár ez az elsugárzás az oka annak, hogy nem történek újabb kitörések, nem minden ilyen szép és jó. Nem ám, mivel a légkörben sokkal messzebbre is terjedhetnek a téridő-repedések, így a reaktor közvetlen környezetén kívül szinte bármi károsodhat, bár valószínűleg inkább csak néhány helyen fog koncentrálni.

A mérnökök kiszámították, hogy hány nap van még hátra. December 15-ére várható a végső energia-kitörés, amiben a reaktor mesterséges téridő-görbületének összes energiája felszabadul, így véget ér ez a rémálom. Vagy csak akkor kezdődik? Hamarosan kiderül...

Modolás – objektumok.ini

Írta: Oli

Téma: Modok

A sorozat mai részében egy új lehetőséggel, egy szöveges fájl módosításával fogunk megismerkedni. Ebben a fájlban tárolódik egy épület helye, mérete, és még sok más.

Ez a fájl a data mappában van, mint ahol a legtöbb fájl, *objektumok.ini* néven. Egy szöveges fájl, jegyzetkönyvvel meg tudod nyitni. A felépítése így néz ki:

```
[Épület neve]
scalex=1.00 A modell vízszintes mérete
scaley=1.00 A modell függőleges mérete
zone=Épület neve A térkép alatti felirat
special=pantheon Ritka az ilyen, valami speciális dolgot jelöl
terrain=dont Szintén ritka, ezekről majd később
pos=100.00 -100.00 0.00
```

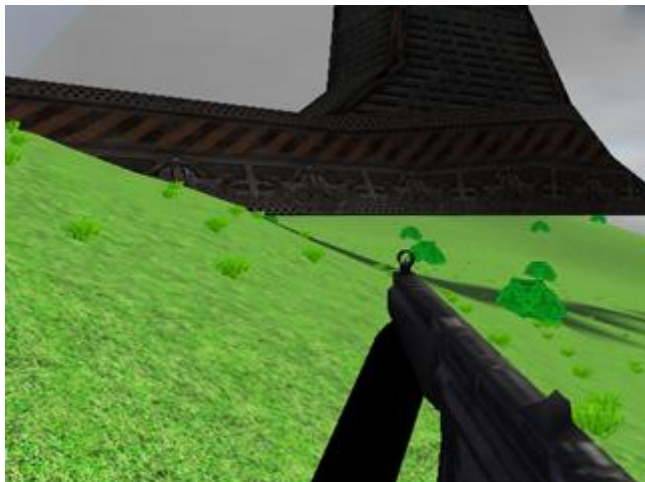
Az épület neve: Ez egyértelmű, itt azt a nevet kell megadni, amilyen néven szerepel a modelled a data mappában. Viszont az új épületek berakásáról majd a következő számban fogok írni.

scalex és scaley: Ezeknek az értékeknek a módosításával tudod a függőleges, és vízszintes méretüket állítani. Ha mind a kettőt növeled (ugyan olyan arányban), akkor nagyobb lesz az épület, a formáját megtartva.

zone: Ide azt írsz be, amit akarsz, teljesen mindegy. Az épületek körül zónák vannak, ezt kiírja a térkép alatt, és a képernyő közepén is, ha egy új zónába lépsz be. Ennek csak annyi értelme van, hogy a zónában kiírja, hogy hány ellenség van. Na de visszatérve a modolásra, ezt a szöveget megváltoztathatod. Lehet nagybetűt, számot, ékezetes betűket használni, csak arra figyelj, hogy ne legyen túl hosszú, mert kilóg a képernyőről. Még egy érdekesség: A spawnhely zónáját (alapból a bunker) nem írja ki a játék, hiába van bent a fájlban.

special: Ebből egyelőre csak három beállítás van. Az egyik a pantheon, ez a pantheon effektjét, és a körülötte lévő pajzsot rakja az adott modellhez. A reactor, és a stickportal az épületek speciális tulajdonságát alkalmazza a kiválasztott modellre. Valószínűleg még bővíteni fognak ezek a special tulajdonságok később. Fontos megemlítenem, hogy pontosan egynek kell lenni mind a háromból, különben nem indul el a játék.

terrain: Itt is két lehetőség van. Az első a *dont*. Ez kikapcsolja a talaj simítását az épülethez. Ezen a képen jól látszik, hogy mi történik, ha a reaktorál kikapcsoljuk ezt:



A másik a *fit*, amitől az épület szintén a talajhoz fog illeszkedni, de most maga a modell fog eltorzulni. Ismét reaktoros példát mutatom:



pos, azaz position: Ez határozza meg a modell helyzetét egy koordináta rendszerben. Az első szám az X tengelyen lévő pozíciót jelenti, ez a játékban az északi irány a térképen. A második az Y tengelyt, azaz a magasságot; a harmadik a Z tengely, ez a keleti-nyugati irányt jelenti. A 0.00 0.00 0.00 koordináta jelöli a sziget középpontját. A sziget 2000x2000-es, de ezen kívül is lehet rakni épületeket.

Ha a chat-ba beírod, hogy: `/coords` akkor kiírja az aktuális koordinátákat!

Az objektumok.ini-be bármennyi modellt be lehet írni, ezért a játékban is, de a sok modelltől belassul a játék. Még arra kell figyelned, hogy minimum kettő bunkert kell beraknod, különben a sziget közepére rak le. Nagyjából ennyit kell tudni erről, jó modolást mindenkinek!

Modellezés - 2. rész

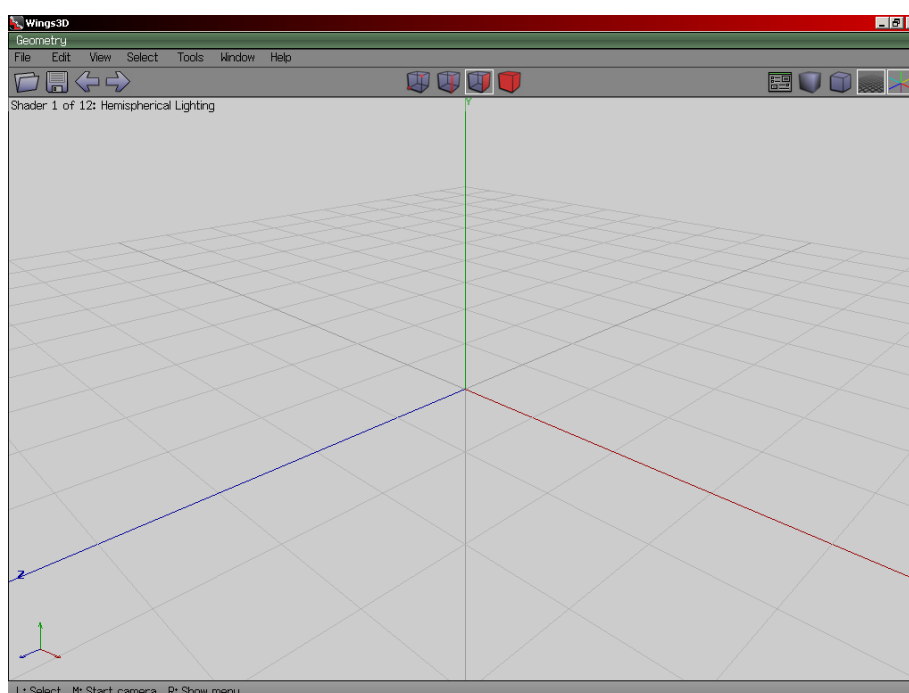
Írta: sadypisten

Téma: Modellezés

Elérkeztünk a magazin harmadik, ezzel pedig cikksorozatam második részéhez. A mostani számban a Wings3D kezelőfelületével és kezelésével kívánom megismertetni a nagyjérdeműt!

A Wings3D, mint a korábbi cikkemben írtam, a Nendo örökségét képviseli. Igazából a "nagy testvért" nem ismerem, rövid ideig próbáltam ki a próbaverziót, tény, hogy vannak erősségei, de az ingyenes trónörökös ügyesen túlszárnyalta a modellezési tudását.

A Wings3D letöltése (<http://wings3d.com/>) és telepítése után a programba belépve az alábbi, vagy legalábbis egy nagyon hasonló kép fogad minket.



Az első, ami szembetűnik az emberek többségének, akár használt már valamilyen 3D-s alkalmazást, akár nem, az a puritán kezelőfelület. Sokan emiatt nézik le a programot, mivel szerintük ha nincs tele mindenféle eszköztárral a kezelőfelület, máris használhatatlanná válik a program. Ám a Wings3D esetében ez közel sincs így!

Mivel a Wings3D kimondottan a modellezéshez készült, ezért nincs is szükség az eszköztárakra. A legtöbb funkciót, amire szükség van, szimplán jobb kattintással is el lehet érni. Ebből adódóan a leginkább egy egerre lesz szükség a navigáláshoz és a munkához.

A 3D ablak a szokásos 3 tengelyű koordináta-rendszerből áll, bár más programoktól eltérően a vízszintes irányt az XZ és nem az XY tengelyek alkotják. A nézőpontok között navigálni egyszerűen az adott tengely betűjelét leütve lehet, így az X billentyűt lenyomva rögtön az X tengely mentén látjuk az objektumainkat. A Shift lenyomása esetén az irányok megfordulnak, így a Shift+X kombinációt lenyomva a negatív X tengely mentén (hátról) látjuk a modellünket. Segítség lehet még, ha bekapcsoljuk az úgynevezett "Orthographic view" funkciót. Ez egyfajta axonometria, ahol a párhuzamos élek nem tartanak össze, valóban párhuzamosnak látszanak. Ezt kikapcsolva a szokásos perspektivikus nézetben látjuk a munkafelületet. A funkciókat az "O" billentyűvel is lehet váltani.

Természetesen a nézeteket nemcsak a meghatározott tengelyek mentén váltogathatjuk, hanem szabadon is mozgathatjuk az aktuális nézőpontot. Forgatáshoz az egér hármas gombjával, avagy görgőjével kell egyet kattintani. Ilyenkor a kamera az origó körül mozog. Ha a kamerát mozgatni is szeretnénk, akkor a kattintás után a görgőt nyomva tartva húzhatjuk bármely irányba az aktuális nézetet. Lehetőség van a nézeti képek mentésére (ez például későbbi renderelésekhez lehet hasznos, ha megvan a nézőpont, ahonnan a képet készíteni szeretnénk, ott elmentjük a nézetet, és fix kameraként funkcionálhat), ehhez a "View menüből" a "Saved Views" almenüből a Save melletti kis négyszögre kell kattintani, elnevezni a nézetet, és máris kész a "kamera". Az aktuális forgatási középpont körüli állandó forgatáshoz az "U", a kijelöléshez ugráshoz az "A", a nézetet az origóba visszaállításához pedig az "R" billentyűt kell lenyomni.

A Wings3D rendelkezik egy felületérzékeny panellel. Ez a bal alsó sarokban található, mindig az aktuális kijelölés lehetőségei jeleníti meg, az egér 3 gombjához rendelve egy-egy funkciót. Értelemszerűen az L a bal (left), az M a középső (middle) az R pedig a jobb (right) gomb rövidítése. Mellettük olvashatók az elérhető funkciók. Minimális angoltudással hatalmas segítséget nyújt az ismeretlen funkciók felfedezésében.

A modellezési funkciók szinte száz százaléka elérhető a jobb egérgomb segítségével. Amennyiben nincs semmi kijelölve, a program automatikusan a kezdő primitíveket jeleníti meg. Nagy részük mellett található egy kis négyszög, amire kattintva a kezdő primitív tulajdonságait lehet állítani, úgy mint kockánál élhossz, vagy gömbnél szegmens-szám, de ez a legtöbb alakzatnál változó.

Ha létrehoztuk első primitívünket, a szerkesztéséhez négy mód áll rendelkezésünkre. Ezek a "vertex" (csúcs, pont), az "edge" (él), a "face" (lap) és a "body" (test). A különböző kijelölések között a képernyő közepén, felül elhelyezkedő négy kocka (beállítás függő, alap esetben kocka, lehet még tetraéder és henger, "preferences" menüben változtatható) valamelyikére kattintva, vagy a kívánt kijelölés kezdőbetűjét leütve (V; E; F; B) lehet váltogatni.

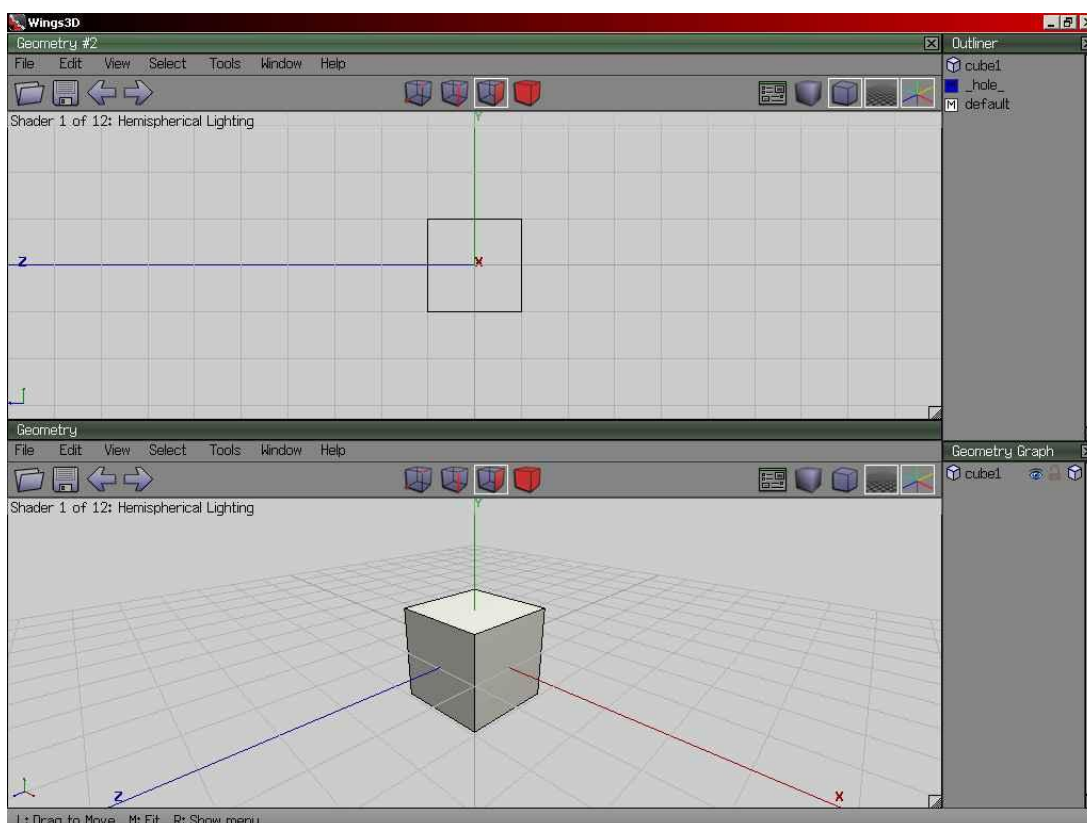
A kijelölések alatt a legtöbb jobb egérgombos funkció hasonló elven működik, vagy teljesen azonos. Az alapvető modellezési eszközök meg is egyeznek, úgymint a méretezés (scale), forgatás (rotate), és a mozgatás (move). Ezek almenüből további lehetőségek érhetők el. Ezek jó részt szintén egyeznek. Mindegyiknél lehetőség van a tengelyek menti (X; Y; Z), az adott kijelölés normálisán (normal) és a nézőpont mentén (free) történő deformálásra. Méretezésnél lehetőség van a kijelölés középpontjához mérten egyidejűleg minden irányban (uniform) módosítani a kívánt részeket. Ahhoz, hogy a deformálás középpontját megadjuk, és ahhoz mérten módosítsuk az objektumainkat, jobb egérgombbal kell kattogni a kívánt funkcióra, majd sima kattintással megadni a középpontot, és újabb jobb klikk-kel máris az új középponthoz képest módosulnak a kijelölt részek. Ezek az alapvető modellezési funkciók, a jobb klikk menüből a többi egy kevés angoltudással ki lehet találni, mire valók, használatukra majd specifikus esetben térek ki külön.

Amit még a kezelőfelületről érdemes tudni, hogy a "tab" billentyűt lenyomva lehet az úgynevezett "smooth shaded" hatást elérni, ahol a modellünk finom árnyékokkal jelenik meg, egyfajta render előnézetként. Bár azért ettől még elég messze áll...

Két apróság van még, amire mindenképp szükség lesz a modellezési feladatok elvégzéséhez. Az első a "Geometry graph", ahol az objektumokat lehet átnevezni, eltüntetni (hide), és itt van lehetőség egyesével váltani a rácshálós (wireframe) nézet és a lapokat mutató nézet (shade) között. Ha a teljes jelenetet (scene) rácshálóként szeretnénk látni, a "W" billentyűt kell leütni.

A másik, szükséges panel az Outliner. Erre igaz csak később lesz szükség, textúrázásnál és materialok készítésénél. Itt jelennek meg, és itt lehet őket kiválasztani módosításhoz.

Az elterjedtebb, sokak által ismert programokhoz hasonlóan a Wings3D-ben is lehetőség van egyszerre több nézetablak megjelenítésére. Ezen három ablak (Outliner, Geometry Graph, Geometry Window) a Window menüből érhető el



Azt hiszem, a Wings3D kezelőfelületének fontosabb funkcióit ezzel az írással ki is merítettem. Aki szeretné, töltsse le a honlapról a legfrissebb változatot, és próbálja ki, hogy az itt leírtak alapján hova jut vele. A következő számban már egy átfogó kis tutorialal szeretnék szolgálni, amiben az összes fontos funkciót ismertetem, amire szükség lehet a későbbi modellezés kapcsán. Addig is mindenkinek sok sikert a kísérletezéshez, két hét múlva találkozunk!

Zárszó:

Reméljük tetszett a magazin! Az új szám 2 hét múlva jelenik meg! Várjuk észrevételedet, írásaidat a Stickman fórumába, a magazin témába!

A magazin letöltése: <http://stickman.hu/magazin/>

Impresszum:

Főszerkesztők: Bolint99 és Oli

Újságírók: Mark575, sadypisten

Lektor: balaskas, JElackland

Címlap: green

© 4919Software 2009. december – <http://4919soft.try.hu>