

Stick Magazin

EXKLUZÍV A 2.0 EVENTJÉRŐL

FEGYVERLEÍRÁS 4. rész – Quadro

VÉLEMÉNYEK AZ ÚJÍTÁSOKRÓL

THE AWAKENING - TÖRTÉNET A SZIGETRŐL

Videó készítés 3

Delta Complex

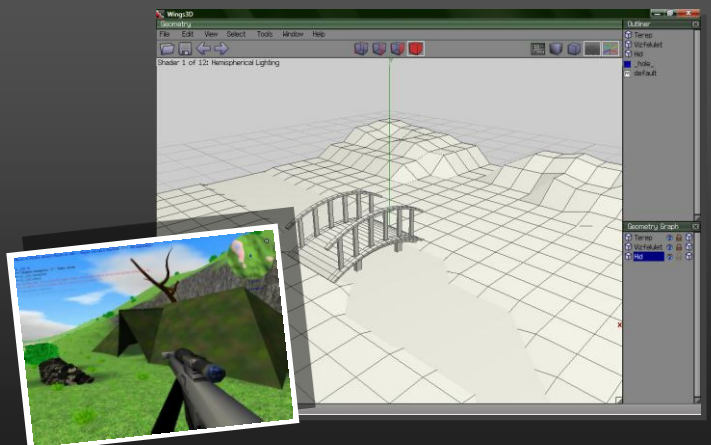
Információk az új épületről

Épületek behelyezése

A modulás egyik alapja

Modellezés 3.rész

A Wings 3D használata



StickMagazin

2. évfolyam 1. szám – 2010. 01. 17. – <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! Ezentúl nem kéthetente, hanem minden hónapban egyszer jelenik meg a magazin! A következő megjelenés időpontjáért látogasd a fórumot!

Jó olvasást kíván az egész szerkesztőség!

Tartalom

- Videókészítés - 3. rész - Mark - [Videókészítés.](#)
- Fegyverleírás - 4. rész, Quadro - Oli - [A játék második tech fegyvere, s egy részletes leírás róla.](#)
- Épületleírás - 1. rész - Goulash - [A 2.0 új épületeiről írnak a készítők. A mai számban Goulash.](#)
- Vélemények az újításokról - Kléni - [A nép véleménye az új verzióról.](#)
- The awakening - Alex (Admin) - [Történet a szigetről.](#)
- Modolás - 3. rész - épületek - Oli - [A modolás egyik alapja az épület behelyezése.](#)
- Exkluzív az eventről - Sadypisten - [Tudósítás a 2.0 eventjéről.](#)
- Modellezés tutorial - 3. rész - Sadypisten - [A Wings 3D használata.](#)

Mi ez?

Ez a Stickman Warfare nevű játékhoz kapcsolódó magazin.

A magazin havonta 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 - 3. rész

Írta: Mark

Téma: Filmezés

Elérkeztünk a videókészítés tutorial utolsó fejezetéhez. Ebben a cikkben a videószerkesztésről lesz szó.

Először is: Bármilyen programmal lehet jó videót csinálni. Még a Movie Makerrel is, ami minden személyi számítógépen megtalálható (otthoni, suliban levő, stb.)!

Pár szabály (vagyis tipp):

1. Effektekkal nagyon fel lehet dobni a videót, viszont az se jó, ha túl sok van belőle. Ott használj, ahol *tényleg* kell.
2. Mindig olyan zenét válassz, ami illik a videó alá! Fragvideóhoz például ajánlatos a pörgős zene.
3. Próbáld a videót zenére „hangolni”! Érdemes többször meghallgatni a videó alá kívánt zenét, hogy eldönthesd, mikor mit kell tenned. (gyorsítás-lassítás, videóátűnés, stb.)
4. Egy arany szabály: *Ne* 5 perc alatt dobd össze a videót, ha kell foglalkozz vele akár több órán, vagy napon át!

Dióhéjban ennyi tanácsot tudok adni, a többi tapasztalat, és kreativitás kérdése. Esetleg azt tudom még ajánlani, hogy videómegosztó oldalakon (Youtube, Stickman Youtube) keress rá „jobb játékokról” készült videókra (Call of Duty, Counter Strike), igazán profi munkákkal találkozhatasz! (Counter Strike-ból [Source] tudom ajánlani az Incorporated 2-t.)

A végére, ha már kész a videó, valahova csak fel kell rakni. Én a Vimeo-t (vimeo.com) és a Youtube-ot (youtube.com) ajánlom. A Vimeo sok extrát kínál (500 MB tárhely, viszont bármilyen formátumban, akármilyen hosszú videót fel lehet rakni), viszont a Youtube a világ egyik legismertebb videómegosztó oldala, de a zenék címét, előadóját valahova le kell írni (például a videóba), különben a Youtube letiltja a hangot! (ha jól tudom, így nem fogja.) Ezen dolgok miatt azt ajánlom, hogy töltsd fel mindkét oldalra a videót!



1. Miután regisztráltál, és bejelentkeztél, keress egy olyan gombot, aminek a neve Upload (Youtube-nál a jobb felső sarokban van, sárga színűen [Kép1], a Vimeonál pedig a menüsorban az Upload fülön [Kép 2])
 2. Ezután a megjelenő ablakban rá kell kattintani az „Upload Video” gombra (Vimeo-nál „Choose a file to upload...”). Ekkor bejönnek a beállítások, a 2 megosztónál 4 olyan beállítás van, ami egyezik:
 - a) Title: Itt lehet megadni a videó címét.
 - b) Description: Ide a videó leírását írhatod. Nem kötelező.
 - c) Tags: A kereséshez itt adhatunk meg kulcsszavakat egymástól vesszővel elválasztva. (Vimeo-nál van Tags határ, úgyhogy ne adj meg túl sokat!)
 - d) Privacy: Itt tudod beállítani, hogy privát (csak bizonyos személyeknek), vagy publikus (bárki számára megtekinthető) legyen-e a videó (Vimeonál a videó feltöltése után van!).Ezeket a beállításokat a videó feltöltése után is lehet változtatni.
- Ezek után várni kell úgynevezett proccessingre, ami fél (Vimeo-nál akár másfél) órán át tart, addig viszont errort ír ki a videódra, de nem kell aggódnod, felmegy rendesen.

Ennyi lenne az egész. Remélem ezzel a tutorialsorozattal segíthettem a közösséget, hogy jobbnál jobb videók születhessenek!

Fegyverleírás - 4. rész

Írta: Oli

Téma: Fegyverek

A sorozat mai részében a Quadro nevű fegyverről lesz szó. Elég régi fegyver, eredetileg az M82A1 párjának készült, azóta kicsit más a helyzet.

Sokan mondják, hogy Quadroval milyen egyszerű ölni. Tényleg egyszerű ölni, csak életben maradni nem. A gond az, hogy a fegyverrel csak célózva lehet lőni, és a célzás után is kell várni két másodpercet a lövés előtt. Folyamatosan mozogni kell, csak a célzásra, és a lövésre szabad megállni. Sokszor megesik velem, hogy látom az ellenséget bemenni egy épületbe, ezért megkerülöm azt, és várok rá a másik oldalon. Ilyenkor három másodpercig elszámolok, ha nem jön, továbbmegyek, mert közben leszedhet más.

Ellentétben a legtöbb játékkal, én nem kempelek Quadroval. Amint lerak a bunkerbe, ugrok ki, és megyek a nyílt terepen, vagy felmászok kisebb épületekre. Ilyen a kis ház teteje, vagy az Alcomp-nál a barakkok teteje, de nem kempelek be egy nehezen megközelíthető helyre. Gyakran nézek hátra is, ilyenkor felugrok, a levegőben célzok, így amikor földet érek, már majdnem lőhetek is, még ha nincs is ott ellenség. Ez azért is jó, mert mozgás közben nehezebben tudnak leszedni. Ezt csinálom akkor is, ha szembe jön velem egy ellenség, vagy én látom meg először. Ha már lő rám, viszont én még nem tudok rá, akkor a guggolás, és az állás között szoktam gyorsan váltogatni, így egy kicsit összezavarva őt. A fegyver távolra is pontos, sokszor szoktam a sziget másik részén lévő is leszedni.

Ha LAW-ossal találkozok, inkább befutok egy épületbe, mert tudom, hogy lőni fog. Amint becsapódott a rakéta a közelben, gyorsan előjövök, így kb. 1 másodpercem van lelőni őt (három mp. a LAW töltése, de kettő, mire én is tudok lőni), mielőtt újra lőne. Ha hallom, hogy egy sniperes próbál lelőni, elkezdek ugrálni, és nézni körbe, hogy hol van. Ha megtaláltam, szintén a levegőben célzós módon lövöm le. M4A1, és MP5 ellen nehéz védekezni, néha jobb ötlet befutni egy épületbe, és célózva várni, hogy jöjjön.

Törekedni kell, hogy a lehető legkevesebb lövésből szedjük le az ellenséget, mert nagyon feltűnő a Quadro lövése. Ha laggol, vagy egyszerűen halhatatlan, tovább kell állni. Ezzel a fegyverrel lehet a legtöbbet ölni a leggyorsabban. Nekem sikerült már többször is 20-25 perc alatt ölnöm vele százat, és az utóbbi CW-k is azt bizonyítják, hogy sok killt össze lehet szedni vele. Egyszóval megéri megtanulni ezt a fegyvert használni, még ha sokat is kell vele gyakorolni.



Épületleírás 1. rész

Írta: Goulash

Téma: Klánügyek

A Sötét Energia Reaktor robbanása után több épület megjelent a Stickman Szigeten. Ezek közé tartozik a Delta Complex is, melyről most elolvashattok néhány tudnivalót.

Nyilván találkozottok már a sziget egyik új épületével, a Delta Complex-szel. Ez az építmény a Nafta mellett található, a sziget beépített területének nyugati oldalán. Eredetileg a Tech-ek központjául szolgált, de mára inkább csatatér vált belőle. Mivel nincs annyira központi szerepe, mint például a kikötőnek, nem sokan merészkednek arra, ez viszont tökéletes körülményeket biztosít például kempereknek.



Támaszpont a nyugati oldalon



Delta Complex – Renderkép



Előtérben az ágyú

De ne szaladjunk ennyire előre, tekintsük át az épületet kicsit más szemszögből. A Delta Complex több mint ötezer poligonból áll, és Wings 3D-val készült. Érdekességképp, a modell megtervezése jóval több időt vett igénybe, mint annak elkészítése.

A főtorony, a maga három emeletével alkotja a Delta Complex központi részét. Mellette a két melléktorony áll, amelyek hidakkal, valamint a legalsó szinten egy csővel vannak összekötve a főtoronnyal. A főtorony legfelső emeletére a feljutás hosszadalmas, meg kell szenvedni az épület legmagasabb pontjáért.

Az alapötlet az volt, hogy az épület legyen magas, álljon tornyokból, több szintből, és modernsége mellett tükrözze azt, hogy itt bizony kőkemény háború dúl. Hogy ezt sikerült-e elérnem, döntsétek el ti magatok.

Ám beszéljünk most a melléktornyokról, hiszen azok szerepe is fontos. Míg az egyik egy liftaknát rejt magában, a másik egy hatalmas ágyúval dicsekedhet – valljuk be, a Tech mérnökök büszkék lehetnek magukra. Ám a lift a nagy háború közepette működésképtelenné vált. Mit lehet ilyenkor csinálni? Új feljárót építeni. Az ágyúhoz így már egy másik út is vezet, ami talán a leggyorsabb feljutást biztosítja a melléktornyokra. A liftakna pedig tökéletes menekülési útvonal az ellenfél elől.

Nem esett még szó az épülethez tartozó, kisebb bunkerről. Igaz, hogy a legalsó szinten található, és kijutni is csak egy irányban lehet belőle, de tökéletes rálátást biztosít a gyártelepre – innentől már szabad a pálya.

Azt már értjük, hogy a kempereknek miért érdemes megtelepedniük a Delta Complexben. Viszont az épület nem csak a távcsöves puskával rohangáló pálcikaembereknek kedvez. A konténerek, dobozok megfelelő csatateret biztosítanak bárki számára.

Remélem, sok érdekes és hasznos dolgot megtudtatok a Delta Complexről. Nincs más hátra, mint belépni a játékba, és hasznosítani új tudásotok a gyakorlatban!

Vélemények az újításokról

Írta: Kléni

Téma: Interjú

Már eltelt egy kis idő azóta, hogy megjelent a Stickman Warfare 2.0, így megkérdeztünk néhány játékost, mi a véleménye az újításokról, valamint mit javasol még.

Szerintem nagyon jó a 2.0!
Tetszenek benne az új épületek, főleg a Delta komplexum, és a híd. Amit szeretnék az, hogy kerüljön be végre a játékba az új QUADRO. Azon kívül örülök annak, hogy csökkent a lagg legalábbis nálam.

55andris

A játék teljesen jó! De jó volna néhány fa a terepre, azokat hiányolom! Egyébként gratulálok, teljesen jó az új verzió!

Chimci

Nekem nagyon tetszik ez az új játéktér. Kellett már az újítás, mert nagyon unalmas volt pár egymástól távol lévő ház között szaladgálni és távolra lövöldözni. Így sokkal gyorsabb a játék, nem lehet olyan hamar megunni. Nekem ami nem tetszik az az, hogy nincs Bani Comp. Remekül lehetett 1v1-eket rendezni ott, és amúgy is az volt a kedvenc épületem. De szerencsére van helyette raktár, ami először nagyon furcsa volt, mert rengeteg a kék konténer. De mára már megszoktam. A romos házak helyét és kinézetét nagyon jól eltalálták, több pozícióban is el lehet helyezkedni és kempelni, de könnyű is onnan kilőni az embereket. A Delta Komplexre nem tudok mit mondani. Egyszerűen tökéletes. A hídban egyedül az nem tetszik, hogy szinte lehetetlen átjutni rajta ha sokan vannak a szerón. Folyton félredob, és könnyen bele lehet akadni a lerobbant járművekbe. Ja, és az új járművek, amiket szeretnék még látni a játékban.

kratos

Nem is tudom, nekem nem nagyon jött be az új verzió... Ezzel még jobban akadok, több lett az ember (ezzel a lagg is nagyobb lett), és ami a legjobban gyötör, hogy M4-el nem bírok távoli játékosokat szedni.

Amit elvárnék: Egyértelműen pingkick, GM-ek a játékba, több épület, megoldani, hogy a jó gépeken is rendesen fusson a játék, és hogy ne legyen ekkora lagg, szerverek létrehozásának joga minden játékosnak.

Tigerdash

A stick rengeteget változott az utóbbi időben. A 2.0 igazán impozáns. Rengeteg új épület, mely nagyon széppé teszi a játékteret illetve alkalmat is biztosít kill gyűjtésre.

A laggtalanítás is jobban előtérbe került, mint régebben.

Viszont itt van a mai stick játék hátulütője: a lagg. Én úgy gondolom, hogy azt a sok energiát, amit a 2.0 modellezésével töltöttek, fordíthatták volna egy biztos, stabil szerverre. A sok csicsázás és a grafikus motor fejlesztése igen látványossá teszi a játékot, de ha nincs biztos, laggmentes szerver, akkor ez mit sem ér.

Összességében szerintem a stick jó-jó, de nyilván lehetne jobb is.

Saját véleményem szerint visszanyúlhatnánk a kezdetekhez. Kevesebb látványos elem, de élvezhető, stabil, laggmentes szerver.

Gaara

2.0 - The awakening

Írta: Alex

Téma: 2.0

Túl a 2.0-án a történet nem ért véget! Bár a reaktor megsemmisült, az élet ment tovább...

A múltkori szám tartalmából:

„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...”

A számítás majdnem teljesen pontos volt, a robbanás csak egy-két percet váratott magára, de megtörtént. Arra a pár perce több százan gyűltek köré, hogy életük utolsó pár perce legalább látványos legyen. Arra a pár percre megállt minden, nem lehetett hallani a fegyverek zaját, pár percre véget ért az öldöklés. Béke volt.

Aztán bekövetkezett az elkerülhetetlen, a mag túltöltődött és magába roskadt. Néhányan azt hitték, hogy ezzel vége, mégsem történik semmi. Nagyot tévedtek. Ugyanis két másodpercre rá eleresztette az összes benne tárolt energiát, ami fedezte volna a sziget energiaigényét évszázadokra. Ez az energia annyira koncentrált volt, hogy elrepesztette maga körül a téridő szövetét, és mindent elnyelt a sötétség, a semmi.

Ez csak pár percig tartott, amíg a szövet újra összeforrt. Csak néhányan éltek túl, de ők is annyira sokkosak voltak, hogy egyelőre nem gondolkodtak egymás kiirtásán, csak örültek, hogy még élnek, és megcsodálták a változásokat. Csak hogy néhányat említsek, a reaktor helyére a távoli jövőből egy kutatóintézet főbátyja teleportált, az újonnan ásott Stick-csatornára (feltehetőleg az is a jövőből) egy függőhíd került, és az Ipari Kerület egy rég szétrombolt, széthordott, elfeledett raktárpülete is újra áll. Nem is beszélve arról, hogy a fejlesztőközpontban megtalálták egy fegyver tervét, ami tökéletesen kompatibilis a Tech lítium-irídium energiasejtekkel, és már el is kezdték a prototípus kikísérletezését a titkos üzemeikben.

A béke természetesen nem tartott sokáig, néhány napon belül ismét egymásnak estek az ősi ellenségek, és immár új terepeken háborúznak a régi módszerekkel. Vannak dolgok, amik sohasem változnak...

Modolás – épületek

Írta: Oli

Téma: Modok

Ebben a számban a modellek behelyezéséről fogok írni. Többféle formátumot használ a játék a különböző helyeken, ezt fogjuk végigvenni most.

Először is, én Wings3D-vel modellezek (amiről sadypisten ír minden számban), de más modellező programban is megtalálhatók azok a funkciók, amiket említék majd.

Az első ilyen kiterjesztés a .x, ami egy DirectX fájl. A fegyverek, a járművek vannak ilyen formátumban. Exportálni a Wings-ből a File menü Export-DirectX(.x) részénél tudod. Ezt már csak be kell rakni a játék data mappájába, valamelyik eredeti modellt felülírva. Nem szükséges textúrázni a modellt, viszont egy testből kell állnia. Ha több testből áll, akkor válaszd ki Wings-ben felül a test nézetet (vagy csak nyomj „b”-t), jelöld ki az összes testet, jobb klikk, aztán Combine. Ezután már egy testből áll, így exportálhatod a fent említett módon.

A második formátum a .obj, ebben vannak tárolva a napszemüvegek, és egyéb fejfedők. Ezt is a File-Export menüpont alatt tudod exportálni. Ebben az esetben a modellt textúrázni kell, és szintén egy testből kell állnia. A textúrázásnál arra figyelj, hogy csak egy textúra legyen rajta, ez pedig a hstex.bmp, ami a data/hs mappában van. Ide kell majd exportálni a modellt is. Új modellt nem lehet berakni, felül kell írni egy meglévőt.

A harmadik a legérdekesebb, de a legnehezebb. Az épületekről van szó, amik .sm0 formátumban vannak. Ezeket a modelleket textúrázni kell, több textúrát is felhasználhatsz, csak az a lényeg, hogy a data mappába rakd be őket. Wingsből nem lehet exportálni sm0 formátumba, viszont Admin írt egy konverter programot hozzá. Ezért Wings-ben az exportálásnál válaszd a .3ds formátumot, és exportáld. Ezután töltsd le a konvertert innen:

<http://stickman.hu/misc/stickconvert.rar>

Csomagold ki a fájlokat a stickman mappájába, majd indítsd el a StickConvert nevű programot. A Resolution-el ne foglalkozz még, kattints a Do your stuff! gombra. Ekkor feljön egy ablak, itt válaszd ki a Wings-ből exportált .3ds kiterjesztésű modelledet. Ha kiválasztottad, elkezd konvertálni .sm0 formátumba, majd ha végzett, bezárja magát. Két fájlt fog elhelyezni oda, ahol maga a program van. Ha az eredeti fájlnev pelda.3ds volt, akkor így fog kinézni ez a két fájl: pelda.sm0, és peldalm.jpg. Ezeket rakd be a data mappába, majd ugyanitt keresd meg az objektumok.ini fájlt. Ennek a használatáról már írtam az előző számban, de lényegében ez a fájl tárolja a modellek listáját, és pár tulajdonságát. Ha többet akarsz tudni, nézd meg az előző számot.

Miután megnyitottad, menj a lista végére, és írd egy új részt, ami a alábbi módon nézzen ki:

[pelda]

scalex=1.00

scaley=1.00

zone=pelda

pos= 0.00 0.00 0.00

A pelda helyére természetesen a konvertált modell nevét írd!

Ekkor indítsd el a játékot, és a sziget közepén ott lesz az épületed. Az első betöltés a modell részletességétől függően kicsit tovább tarthat.

Exkluzív az eventről

Írta: Sadypisten

Téma: Exkluzív

„Stickman Warfare 2.0: The Awakening” - Countdown expired

Nagy várakozások övezték a Stickman Warfare 2.0 verziójának megjelenését. December 15-én, este 18 óra előtt soha nem látott mértékben megnövekedett a játékba belépők száma. A maximumot az átvezető esemény bekövetkeztekor érte el a játékosok száma, ekkor meghaladta a 360-at is!



Miért is volt olyan nagy szó ez az event? A megvalósítása miatt. Hosszú eseménysorozat előzte meg. Kezdetben egy egyszerű markoló és egy építési terület jelent meg a játékban, majd ezek alakultak át egyre inkább élő területté. A munkagép árkot ásott, az építkezés során egy reaktor létesült. Az események középpontjába ez utóbbi került, mivel látványos változáson ment keresztül működésének megkezdésétől fogva. Építkezésből működőképes objektummá, majd szép lassan pusztuló, elszabaduló, mindent magába szívó szörnyeteggé nőtte magát. Egy dolog volt tehát hátra, hogy felrobbanjon.

Ez a robbanás következett be 2009. decemberének harmadik keddjén. Játékosok százai gyűltek már egy órával korábban is a szerverre, ami okozott fennakadásokat, nem számítottak ekkora érdeklődésre a fejlesztők. Mégis egyre feszültebben figyelte mindenki, bekövetkezik-e a várva várt esemény? A reaktor köré sereglett a játékosok nagy része, bár volt, aki a távolból figyelte az eseményeket. Egy közös azért mindenkiben volt, lélegzetvisszafojtva várta a reaktor-mag összeomlását.

Este 6-ot ütött az óra, de mégsem történt semmi. A szerver terhelt volt, gondok akadtak. 18:02-kor mégis bekövetkezett a várva várt esemény. A kezdetben apró gömb, ami mára egy mindent beszívó hatalmas fekete-kék téridő lyukká nőtte magát, szép lassan erejét veszítette. Megkezdődött az összeomlása. Vakító szikrázások közepette az energiagömb magába roskadt.



Már-már a csalódás volt talán érezhető, de ez csak pár tizedmásodpercig tartott. A várva várt katasztrófa bekövetkezett. Hatalmas robbanás rázta meg a teljes pályát, hogy a reaktor pusztító sötét energiáját szabadon engedje szerte a szigeten! Fokozatosan növekvő feketeség terjedt szét a robbanás közben, amely mindenkit magába szippantott, és az idő múlását is megváltoztatta maga körül. Ezzel ért véget a reaktor, de koránt sem a játék története!

„You have vanished into the nothingness. Please download 2.0 to reappear.”

Az új verzió megjelenése ekkor ütközött az első problémába. Bár az esemény lejátszódott, a szerver túlterheltté vált, és a honlap is összeomlott a látogatók sokaságától. Ugyanaz a feketeség fogadta az embereket mind az oldalon, mind a játékban. A megoldást a portable verzió egy külön szerverre történő feltöltése jelentette. Ez már egy javított változat volt, mindenki szabadon játszhatta, - mivel az eredeti 2.0, amit a szerencsések még letölthettek az oldal halála előtt -, sajnos kicsit hibás volt. Mindettől eltekintve a rend viszonylag hamar helyreállt, egy órán belül már bárki játszhatott a portable változattal.

Első benyomások - Avagy a régi-új játék

Az első, amit az ember belépve felfedez, az új épületek. Más semmi. Sajnos a sietség miatt még nem került be a játék minden várva várt újítása. Bár a pályát és taktikát színesítő új objektumok remekül feldobják a terepet, néhol el is ütnek tőle. Mindettől eltekintve a pálya óriási lett. A korábbi, talán túl nyitott helyett végre zsúfoltabb helyen lőhetnek egymásra a játékosok. Talán ez kicsit zavaró is lehet az eddig áttekinthető területekhez szokott játékosok számára, mégis könnyen megszokható.

Bekerült a gyártelepet színesítő új, főleg közelharcra tervezett raktárépület, egy új komplexum a felrobbant reaktor helyére. Sokak új kedvenc mesterlövész rejtékhelyét látom benne, főleg kecsességének és jó rejtékhelyeinek hála. Ezen kívül bekerült néhány rom, és egy híd az újonnan ásott csatorna fölé, a kettő közé pedig egy elhagyatott bunkerszerű építmény.

Kikerült ellenben a régi középkori jellegű torony, a fekete torony, és a korábban Banicomp néven ismert épület is. Áthelyezésre került ezen kívül a kék torony.

Ennyi változás történt egyelőre. A sok korábban beígért grafikai szépítés sajnos egyelőre elmaradt, ezt, és más hiányosságokat a 2.0.x verziószámú frissítések fogják a közeljövőben pótolni. Tehát aggodalomra semmi ok, a valós 2.0 megérkezett, a játékot mozgató technika fejlődött, bár ebből a játékosok keveset vesznek észre. A látványosabb frissítések még hátra vannak, a sűrű ütemterv miatt nem volt mindenre idő.

Tehát a játék maradt a régi, csak végre a játéktér változott oly sok idő és ígélet után. Mindenki örülni fog ennek, bár véleményem szerint hamar újra előkerülnek a játékosok követelései. Reméljük, ezen rövid időn belül átjut a játék!

Mit hoz a jövő?

A 2.0 fejlesztése folyamán a játékosok kezébe került a játékhoz szükséges konverter, és ini fájlból módosíthatóvá vált a játéktér is. Ez volt az első lépés annak irányába, hogy a játék szabadon alakítható legyen. A modder evolúció következő lépése lesz, ha majd az adott modokkal, adott realm-eken a játékosok szabadon lőhetnek is egymásra, hibaüzenet nélkül. Továbbá kapunk majd egy animátort is, Stickman mozik készítéséhez. De ez már végképp a távoli jövő.

A grafika megújítására ígéretet kaptunk néhány map típusra, mint például az emitt. A tech fegyverek ragyogásáért lesz ez majdanán felelős. Specular várható még a közeljövőben, de még erre is várni kell. Ezen kívül, - ha minden igaz -, kapunk még átlátszó textúrákat is.

A kérdésre, hogy mit hoz a jövő, a legkifejezőbb válasz talán az lenne, hogy szinte végtelen modifikálhatóságot. A Stickman Warfare ezért indult, és reméljük el is éri célját, hogy a lelkes modellezők kezébe egy végtelenül egyszerű környezetet nyújtson munkájuk elvégzésének érdekében!

A cikk írásakor, és még napokkal utána sem kerültek be a játékba az átlátszó textúrák. Ez azóta megváltozott, most már bárki készíthet a saját modifikációiban transzparens textúrával ellátott objektumokat.

Modellezés - 3. rész

Írta: sadypisten

Téma: Modellezés

A legutóbbi számban a Wings 3D kezelőfelületét és alapvető funkcióit mutattam be elméleti szinten, a mostani lapban pedig példán keresztül ismertetem a már leírt dolgokat

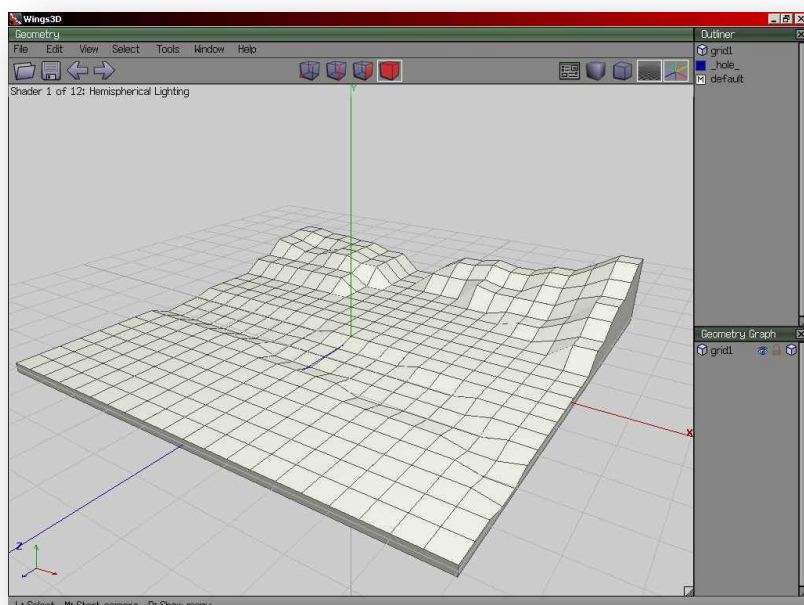
Sokat gondolkodtam, mi lenne a legmegfelelőbb a modellezés megtanításához. Ezért úgy döntöttem, több lépésben fogom ismertetni az alapokat, mivel egy számba semmiképp nem férnek bele. Amit kitaláltam az elkövetkező néhány számba, az egy teljes, később akár bármilyen játékban alkalmazható kis pályaféleség lesz. Vagy csak pusztán egy lerenderelhető, ámbáron sok-sok utómunkára szoruló jelenet. Vágjunk is bele!

Tipp: ne feledjétek bekapcsolni a Geometry Graph-ot és az Outliner-t!

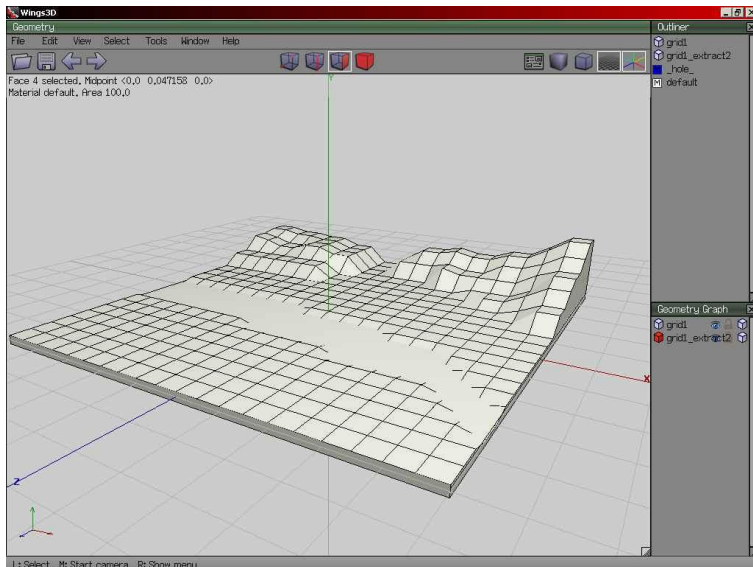
Az első, amire szükségünk lesz, az valamiféle terep. Ehhez hozzunk létre egy 20x20-as méretű grid-et! Ehhez kattogjunk egyet a jobb egérgombbal, és a „Grid” melletti kis négyzetre kattintva az első értéket (Rows/Cols) írjuk át 20-ra! Ha ezzel megvagyunk, ki kell alakítanunk egy nekünk tetsző terepet. Ehhez véleményem szerint legjobb megoldás a Tweak. A Tools/Tweak menü alatt bekapcsolható. Ezzel szabadon mozgathatjuk a kijelölt elemeket, legyen az csúcs, él, avagy lap. Tweak módban dupla kattintással tudunk kijelölni, de erre most nem lesz szükségünk. Ellenben arra, hogy az adott elemeket azok normálisán mozgassuk, sokkal inkább. Ehhez az „Alt” billentyű nyomvatartása szükséges. A módszerrel pillanatok alatt lehet deformálni bármilyen objektumot, ha nem kívánunk a move parancs ismételtetésébe beleőszülni.

Tipp: az Insert billentyű lenyomása után saját gyorsbillentyűt adhatunk a funkcióknak, a gyakran használtaknál érdemes is létrehozni egy-egy hotkey-t.

Tehát hozzuk létre a terepünket! Amire mindenképp szükség lesz, az a háttérben valamilyen magaslát, és egy keresztbefutó patakocsk. Az én térképem így sikerült:

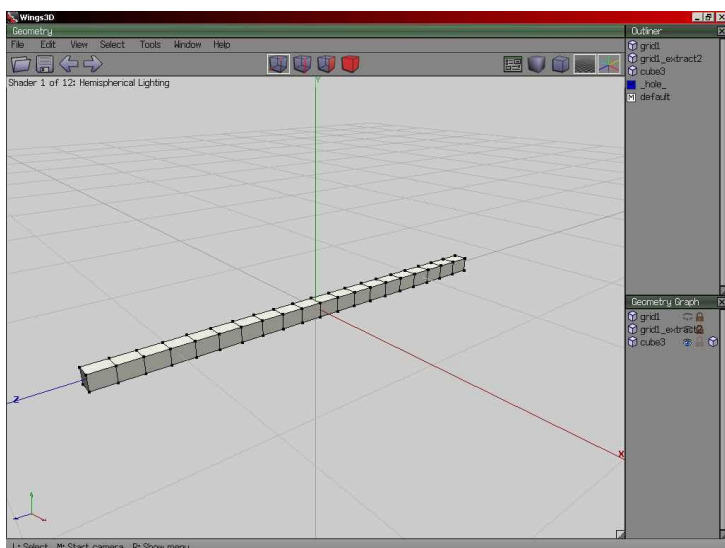


Most viszont kapcsoljuk ki a Tweak mode-ot, ne zavarjon a későbbiekben. A következő lépésként létrehozunk egy vízfelületet, hogy a kis patakunk felület szép sima legyen, tudjuk majd a későbbiekben, hol fog elhelyezkedni a víztükrör. Erre két lehetőségünk van, az egyik, hogy létrehozunk egy 20x20 egység XZ élhosszúságú kockát, és kitörölve alsó lapját, egyszerű síkot hozunk létre, majd Y irányban mozgatjuk. Erre több szót nem is pazarlok, egyértelmű. A másik megoldás, ha a már létrehozott grid alsó lapját egyszerűen megduplázzuk és feljebb mozgatjuk. Az egész művelet annyiból áll, hogy kijelöljük az alsó face-t, nyomunk egy jobb kattot, és az „Extract Region” parancson belül az Y-t választva felfelé mozgatjuk a megfelelő helyre. A végeredmény mindkét esetben valami ilyesmi kell, hogy legyen:

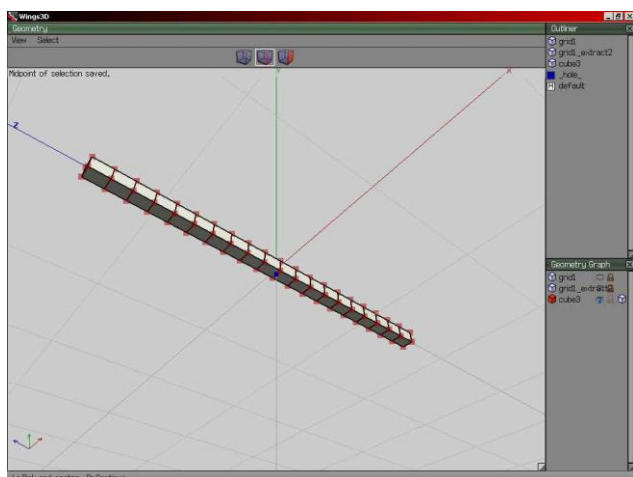


Ezzel elkészült a teljes terület, amire majd a különböző objektumokat fogjuk pakolni. Egyelőre a két létrehozott objektumot zárhatjuk és el is rejthetjük. Lezárni a Geometry Graph-ban a kis lakat ikonnal, rejteni pedig a szemmel tudunk. Próbáljuk is ki! A harmadik ikon a rácshálós nézet, erről majd később.

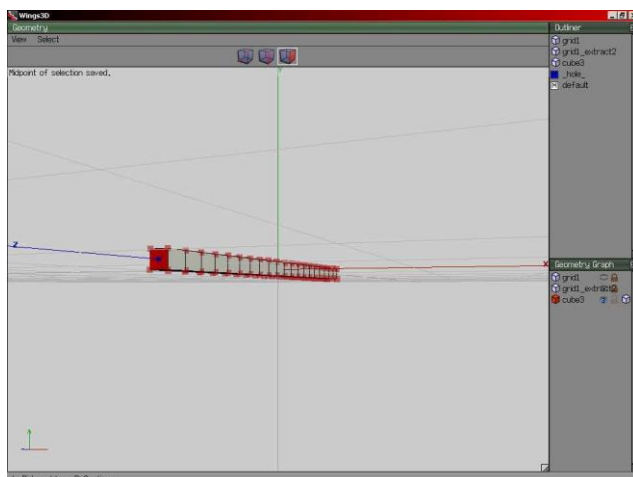
Mivel valami kis idilli környezetet szeretnék létrehozni, következő lépésben egy apró fa hidat hozunk létre. Ehhez először szükség lesz egy kiindulási testre. Egy $X(0,1)Y(0,1)Z(3)$ méretű hasábot hozunk létre. Jobb klikk, „Cube” melletti kis négyzet, és írjuk be neki az adott értékeket. Osszuk ezt fel 10 részre! Ehhez jelöljük ki a négy leghosszabb élt, kattogjunk jobb egérgombbal, válasszuk a „Cut” parancsot, alatta a megnyíló menüből pedig az „Enter number...”-t és a vágás értékének adjunk meg 20-at. Ezzel a hasáb hosszabb élein megjelenik 19-19 új vertex. Nyomjuk meg a „C” billentyűt, ezzel össze is kötöttük őket! (A „C” a jobb klikkel megnyíló menüben lévő Connect gyorsbillentyűje)



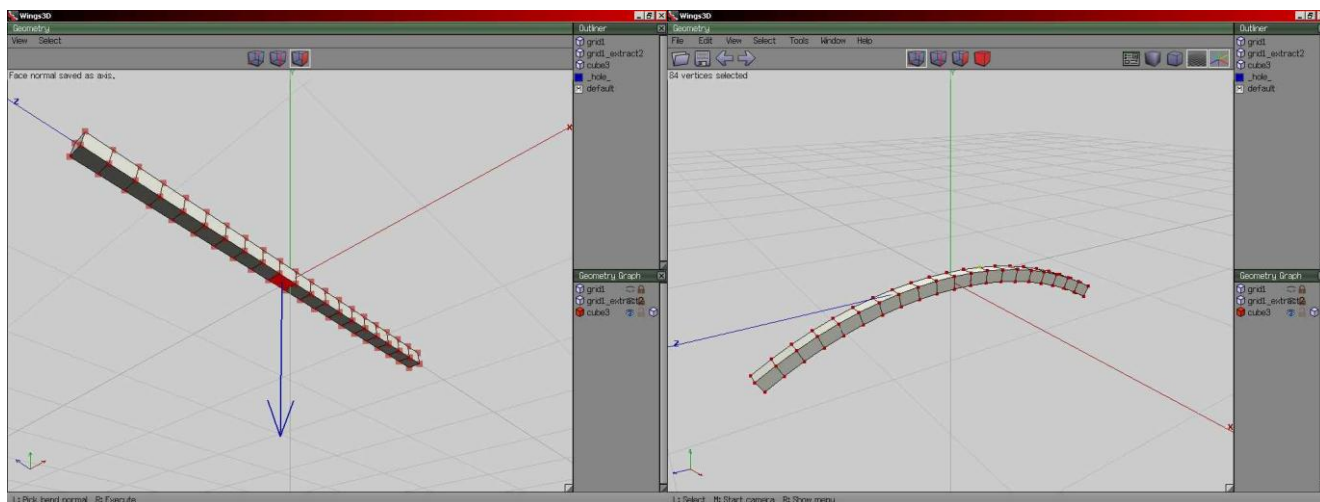
A következő lépés a létrehozott gerenda meghajlítása. Ehhez a „Bend” parancsot alkalmazzuk. Jelöljük ki a hasáb minden vertexét, majd jobb klikk, és „Bend”. Bal oldalon alul, mint minden funkciónál, most is írja, mi az első teendő. Jelen esetben a hajlítás középpontját kell megadni. Ehhez váltsunk át „Edge selection”-re, és jelöljük ki középen az alsó élt!



Kattogjunk egyet jobb egérgombbal. A következő lépés a hajlítás végének kiválasztása. Ehhez váltsunk „Face selecton”-re, és jelöljük ki a középponttól legtávolabb eső, a gerenda valamelyik végén lévő lapot!

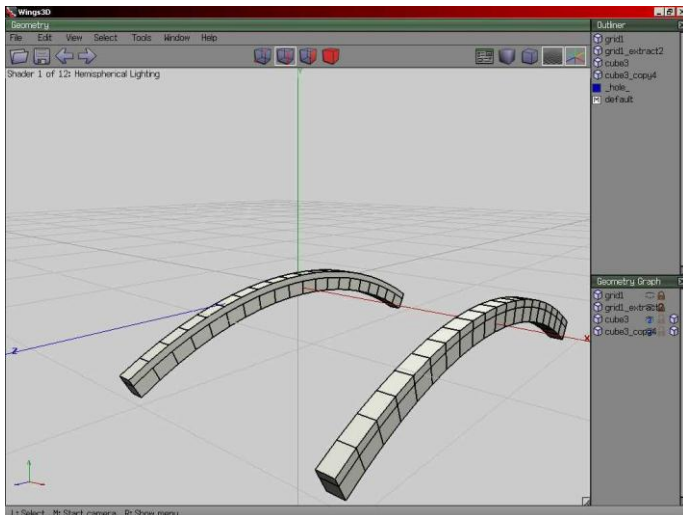


Ismét jobb katt, most a hajlítás normálisának megadása következik. Maradjunk „Face selection”-ben, és válasszuk ki valamelyik alsó lapot. Ezután ismét jobb katt, és máris csak hajlítani kell. Én numerikusan (tab billentyű) 30°-ot adtam meg, de lehet tetszőleges is, szemmérték alapján.



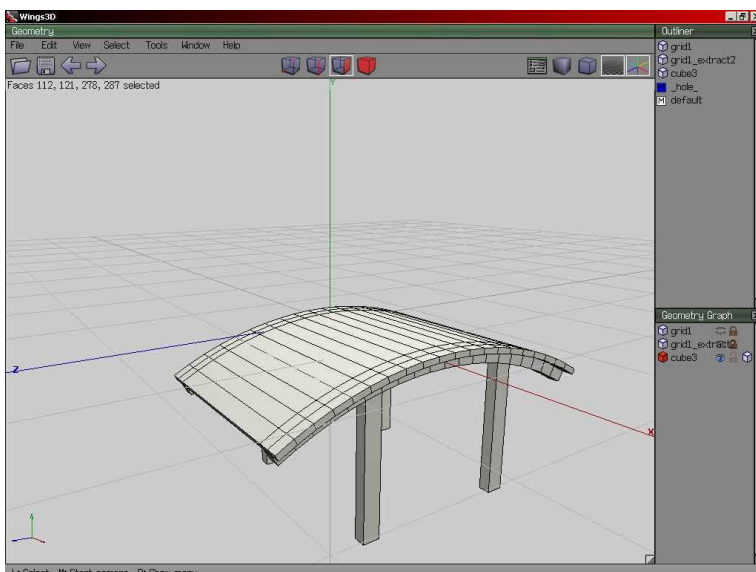
Duplikáljuk az elkészült gerendát X irányba. A szokásos jobb kattintás után válasszuk a „Duplicate” lehetőséget, azon belül az X-et, és mozgassuk nagyjából 1,5 egységgel pozitív irányba a gerendát. Szintén el lehet intézni numerikusan, a tab billentyű lenyomása után.

Ha ezzel megvagyunk, jelöljük ki mindkét gerenda felső lapjait (az összeset), majd jobb kattintás után válasszuk az „Extrude region” funkcióban a „Normal” lehetőséget. Húzzuk nagyjából 0,05-ig (bal oldalon felül látszik az érték, szintén megadható numerikusan), majd kattogjunk egyet (numerikus megadás esetén egyszerűen üssünk entert). A két gerendán az egymással szemben lévő oldalon töröljük ki az újonnan létrehozott vékony részből az összes élt! A végeredmény ilyen legyen:



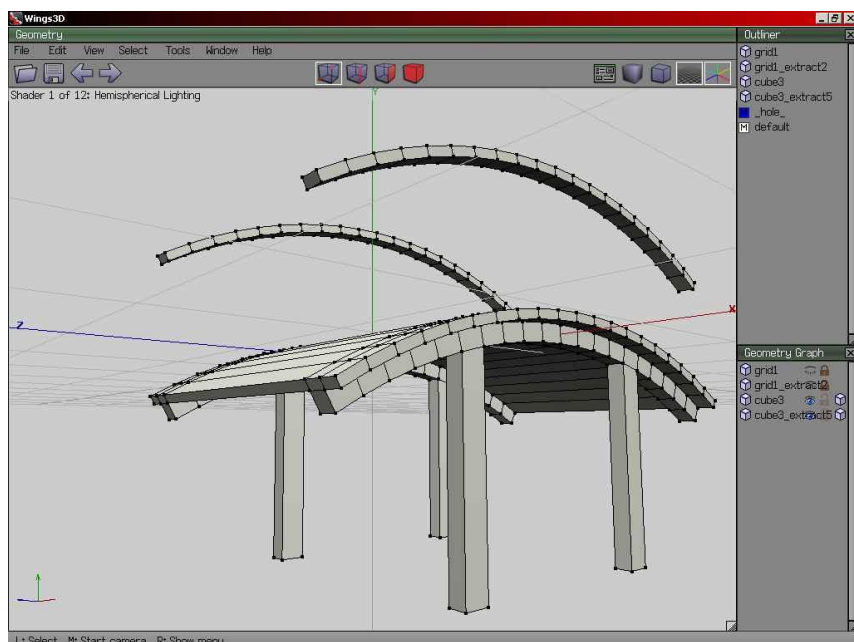
A két vékony sávot, amiben kitöröltük az edge-eket, jelöljük ki, majd jobb kattintás után válasszuk ki a „Bridge” lehetőséget. Emiatt volt fontos, hogy töröljük az éleket, mivel egyszerre csak két face bridge-elhető, aminek a határoló éleken lévő vertexek száma megegyezik.

Csináljunk egy kis peremet is a hídnak! Ehhez válasszuk ki a külső oldalakon a vékony sávban található összes lapot, és „Extrude region/Normal” paranccsal nagyjából 0,1 egységgel húzzuk ki. Csináljunk még lábat is a hídnak, ehhez válasszuk ki a híd közepétől mindkét irányba, mindkét gerendán egy-egy (összesen négy) face-t, és „Extrude” (elegendő a sima is) paranccsal húzzuk ki negatív Y irányba. Egy egységgel éppen elég lesz, annyi a lényeg, hogy az alja majd semmiképp ne látszódjon, ha a helyére tettük az objektumot. Simítsuk még ki az imént kihúzott face-eket. Ehhez egyszerűen jobb katt, majd itt „Flatten”, azon belül pedig Y. A végén a híd hasonlóképp fog kinézni:



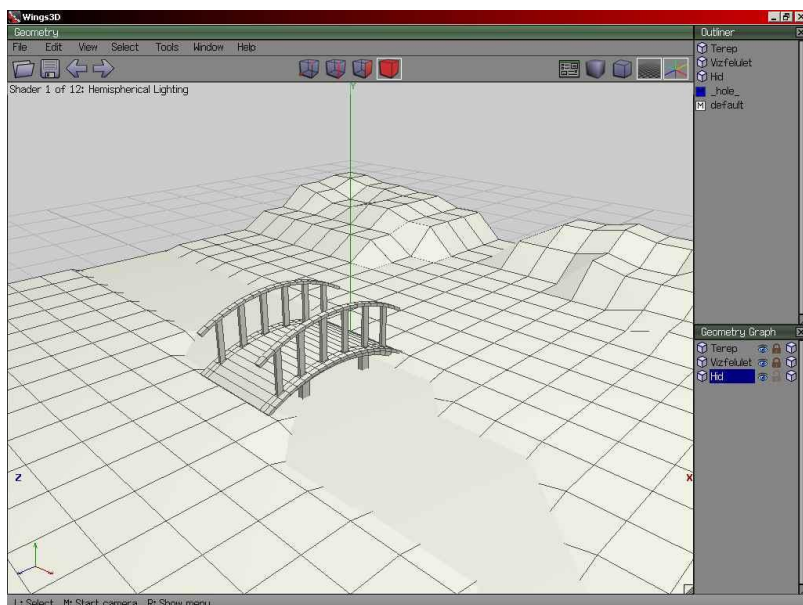
Utolsó lépésként készítsünk egy korlátot még a hídra. Ehhez jelöljük ki a híd középső, széles sávja melletti két keskenyebb összes lapját, majd egy „Extract Region” paranccsal Y irányban nagyjából 0,7-0,8 egységre másoljuk. Hagyjuk meg a kijelölést, és „Extrude Region” paranccsal 'normal' irányban húzzunk ki nagyjából 0,05 egységet.

Alulról megnézve a korlátot látszik, hogy nincsenek meg rajta a szükséges edge-ek, hogy összekössük a híd felületével. Ehhez jelöljük ki a korlát összes alsó vertex-ét, és egy „Connect” paranccsal (avagy „C” billentyű) kössük össze ezeket, valahogy így:



Az utolsó, amit el kell végeznünk, a korlát híddal való összekötése. Ehhez jelöljünk ki minden harmadik face-t mindkét korlát alsó részén (tehát minden kijelölés között kettő maradjon ki, akkor pontosan szimmetrikusra jön ki, lásd később a képet), és pontosan ugyanezeket a lapokat jelöljük ki a híd felületének megfelelő részén (a két sávon belül). Jobb katt, majd „Inset” paranccsal nagyjából 50%-ig húzzuk a kijelölt részeket. Végül már csak a megfelelő lapok „Bridge”-elése maradt hátra, ezt a fentebb ismertetett módszerrel (sajnos egyesével) kell megoldani.

Ennyi volt, elkészült a híd. Egy dolog maradt hátra, el kell helyoznünk valahová. Ennek érdekében szüntessük meg a terep rejtettséget. Jelöljük ki a kis hidat, váltsunk „Orthographic view”-ba („O” billentyű), majd az „Y” lenyomásával szemléljük felülről a jelenetünket! Helyezzük el a megfelelő helyre a hidat a „Move”-on belül a „Free” lehetőséget választva mozgassuk a megfelelő helyre. Valószínűleg a híd, mint nálam is, túl nagy lesz, ezért jobb kattintás után a „Scale Uniform”-ot választva hozzuk valamennyivel kisebbre. Helyezzük el immáron végleges helyére, majd nyomjuk le az „X”, vagy a „Z” billentyűt, attól függően, honnan jobb a rálátás a jelenetre. Egy egyszerű „Move/Y” paranccsal helyezzük a hidat a megfelelő magasságba. A végeredmény, ha jól dolgoztunk, valahogy így kell, hogy kinézzen:



Tipp: a Geometry Graph-ban az adott objektumra jobb egérgombbal kattintva megváltoztatható annak neve. A könnyebb navigálás érdekében érdemes használni, ha már túl sok tárgyat pakoltunk a jelenetbe!

Azt hiszem, ezzel betelt a rendelkezésemre álló hely az aktuális számban... Sajnos, most csak eddig tudtam eljutni a tutoriállal, bár a lényegesebb funkciók nagy részével így is megismerettem az olvasókat. Egy hónap múlva, ha minden jól megy, innen folytatjuk ezt a jelenetet. Szeretnék még növényzetet és egy kisebb bungallót elhelyezni még benne, de addig is merjétek szabadjára engedni a fantáziátokat, próbáljatok ti magatok is alkotni! Ha minden jól megy, a következő számban befejezzük a modellezést, és két hónap múlva a textúrázással és textúra készítéssel ismeretlek meg benneteket! Addig is sok sikert az alkotáshoz!

Zárszó:

Reméljük tetszett a magazin! Az új szám egy hónap múlva jelenik meg! Várjuk észrevételedet, írásaidat a Stickman fórumába, a magazin témába! A következő kiadás dátumát megtalálod a fórumban!

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

Impresszum:

Főszerkesztők: Bolint99 és Oli

Újságírók: Mark575, Sadypisten, Goulash, Kléni

Lektorok: Ádám, Jelackland, Rudi

Címlap: Green

© 4919Software 2010. január – <http://4919soft.try.hu>