

Stick Magazin



Textúrakészítés



Híd

Információk az új épületről

Fejfedők

A játékbeli kinézet módosítása

Modellezés 4.rész

Külső helyszín modellezése: növényzet



StickMagazin

2. évfolyam 2-3. szám – 2010. 03. 14. – <http://stickman.hu/magazin/>

Előszó

Üdv mindenkinek, sajnos egy hónap kihagyás után! A jelenlegi számba - mivel nincsenek oldalbeli megkötéseink - megpróbáltunk két hónapnyi olvasnivalót összesűriteni. Reméljük, ezt sikerrel el is értük, és nem lesz feltűnő a múlt havi szám hiánya! Jó olvasást mindenkinek a mostani duplaszámhoz!

Jó olvasást kíván az egész szerkesztőség!

Tartalom

- Kvíz – A csapat – [Mérd fel a tudásod.](#)
- Fegyverleírás - 5. rész, Law - Oli - [A játék egyik gun fegyvere, s egy részletes leírás róla.](#)
- Épületleírás - 2. rész - Sadypisten - [A 2.0 új épületeiről írnak a készítők.](#) A mai számban Sadypisten.
- Stickman WebPage 5.0 – Bolint99 – [Az új oldal.](#)
- Kreg – Bolint99 – [Interjú Kreggel.](#)
- Modolás - 4. rész - fejrevalók - Oli - [A játékbeli kinézet módosítása.](#)
- Textúrák - Kléni – [Mert mit sem ér a model textúra nélkül...](#)
- Modellezés tutorial - 4. rész - Sadypisten - [Külső helyszín modellezése: növényzet](#)

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! ☺

Kvíz

Írta: A csapat

Téma: Kvíz

Úgy érzed eléggé jól ismered a játékot? Tedd próbára tudásodat, és válaszolj a minden számban feltett tíz kérdésre. A válaszokat írd meg Kregnek levélben a következő szám megjelenéséig! Az utolsó forduló végén a tíz legtöbb pontot elérő játékos egy medált kap!

A mai számban a játékkal kapcsolatos kérdéseket gyűjtöttünk össze:

1. Hol van a KB szigetre vezető teleport?
2. Melyik gombbal lehet mikrofonon beszélni a csapattársakkal?
3. Hány BOT-ot lehet maximálisan beállítani?
4. Mit tart a kezében Csiga a Pantheonban?
5. Mennyit kell ölnöd meghalás nélkül, hogy Dominating-ed legyen?
6. Hány fejfedő közül választhatsz a menüben? (A 2.0.5-ös verzióban)
7. Hol készült az alábbi kép?



8. Hol nem lehet még lőni a Pantheonon kívül?
9. Melyik gombbal lehet fotózni a játékban, és hova menti ezeket a képeket?
10. Hol található, és mire jó a Serverstats program?
11. Mit kell tenni, ha beesel Admin szobra alá?
12. Hogyan lehet autóba be-és abból kiszállni?
13. Mennyi ideig respawnolsz?
14. Ki tud pirossal írni a chat-be?

**Jó keresgélést, és ne feledd, a válaszokat Kreg-nek küldd el levélben!
A következő számban a honlappal kapcsolatos kérdések lesznek.**

Fegyverleírás - 5. rész

Írta: Oli

Téma: Fegyverek

A LAW mindig is a legerősebb fegyver volt a játékban, már több, mint háromszor kellett gyengíteni, hogy egyensúlyban legyen a többi fegyverrel. Most erről az halálos, de sok gyakorlást igénylő fegyverről lesz szó.

A LAW legfontosabb tulajdonsága, hogy rakétavető, ezért nem az ellenségre kell lőni, hanem a közelében lévő tárgyakra, vagy a talajra, viszont már mindenki tapasztalhatta, hogy nem egyszerű pontosan eltalálni bárkit is. Szerencsére a robbanás hatótávolsága nagy, és egy lövéssel akár több ellenfelet is ki lehet lőni.

A legfontosabb dolog, amit meg kell tanulni, az a célzás. Mivel a lövedék ívesen száll, ezért ezt a süllyedést is bele kell számolni célzáskor. Azt ajánlom, hogy csatlakozz egy külön szerverre, menj végig a pályán, és próbáld eltalálni a közelben lévő épületek fontosabb részeit. Tedd vállra a fegyvert, hogy lásd a célzóját, és jegyezd meg, hogy milyen távolságra melyik vonalnál kell lennie az épületnek.

Egy egyszerű példa: Ha a piramis tetejéről el akarod találni a világítótorony felső részét, felülről a harmadik vonalnál kell lenni a célpontnak. Ha a mellette lévő bunkert akarod eltalálni, szintén a harmadik vonal a jó. De ha a közelebb lévő kis piramis bejáratához akarsz lőni, akkor a legfelső téglalapban kell lennie.

Tehát a lényeg, hogy a különböző távolságban lévő épületekre máshogy kell célozni. Ha ezt sokat gyakorlod, a kemperek ellen már jól tudsz védekezni. A mozgó célpontok már egy kicsit bonyolultabbak. Távolságtól függően kb. 1-3 másodpercre telik, mire becsapódik a rakéta, plusz még a 2 másodperces töltési idő. Ebből jól látszik, hogy a mozgó célpontok elé kell lőni, de sajnos ez se működik mindig, van amikor nem egyenesen fut, vagy bemegy egy épületbe. Még egy fontos dolog van, ez pedig a közelharc. Mivel nagy a hatótávolsága a rakétának, ezért könnyen előfordul, hogy magunkat is felrobbantjuk, és ilyenkor nem kapunk pontot. Ha összetalálkoztunk egy tech-el, próbáljunk meg ugrálva a lehető legmesszebbre elfutni, és akkor kilőni, így mi nem robbanunk fel. Viszont jól gondoljuk át ezt, mert a lassú újratöltés miatt lehet, hogy nem tudunk még egyszer próbálkozni. Az Antigra vból nagyon egyszerűen ki lehet lőni mindenkit, ha egyhelyben áll, elég csak alá lőni. Viszont ha megy, szinte esélytelen.



A különböző egységek ellen is léteznek taktikák:

Gyakran előfordul, hogy távolról akar leszedni egy MPG-s, ilyenkor nem érdemes visszalőni, inkább fuss fedezékbe. Egyrészt nagyon messze van, és nehéz eltalálni, másrészt ha látja a közeledő rakétát, elfut. Harmadrészt az MPG nagyon pontos fegyver, akár első lövésre is le tud szedni.

A nagyon távolról kempelő QUAD-os elől szintén menekülj inkább, viszont ha közelebb van, könnyű célpont, mert nem mozog.

A NOOB hasonló fegyver, mint a LAW, ezért ismeri ő is a trükkjeidet, nincs ellene taktika.

X72 ellen nehéz védekezni, de mint minden fegyverrel, a LAW-al is szembe kell futni az X72-s egységgel, így nem fog tudni kilőni, vagy csak saját magával együtt.

Ha ezeket már jól begyakoroltad, csökkentsd a célzással töltött időt. A lövés gombot még futás közben nyomd le, és csak a lövés előtt fél másodperccel emeld vállhoz a fegyvert, és célozz vele. Tapasztald ki, hogy mennyi idő kell a pontos célzáshoz, és próbáld meg ezt folyamatosan csökkenteni. Ez a taktika azért jó, mert így nem kell megállnod a lövés előtt, futhatsz, ugrálhatsz, hogy nehezebb célpont legyél.

Az igazán profik egyáltalán nem rakják vállra a LAW-ot, futás közben lőnek vele, de ezt már nagyon sokat kell gyakorolni.

Remélem segítetttem, jó gyakorlást, és sok killt kívánok!

Épületleírás 2. rész

Írta: Sadypisten

Téma: Épületleírás

A híd, ami a Stickman újonnan ásott kanálisának két partját köti össze, Alex külön kérésére készült, mikor az event előkészületeit rakosgatta össze.

Az egész előkészület egy markolóval kezdődött. Míg a két hétig tartó események le nem játszódtak, mindenből csak annyit lehetett észrevenni, hogy szélesedett, mélyült a két part közti árok. A híd csak a teljes esemény lejátszódása után jelent meg, akkor viszont oszlatlan sikert aratott a játékosok körében.

Amikor Alexszel a híd lehetőségeit fontolgattuk, néhány adatra volt szükségem tőle. A Hummer és a Tech oldali antigravitációs jármű pontos mérete volt az első, amit modellezés szempontjából meg kellett tudnom. Emellett kaptam tőle egy nagy felbontású képet a Stick-szigetről, amin egy egyszerű paintben húzott vonallal meg tudtam állapítani a híd szükséges hosszát.



Mikor a modellezésbe belekezdtem, Alex fejében egy egyszerű, szinte tákolmánynak nevezhető híd jelent meg. Akkor álltam elő a függőhíd ötlettel, amit eleinte kicsit kételkedve fogadott, mert hát egy ötven méteres résre minek is akkora építmény. Végül csak lemodelleztem, először mindenféle sérülés nélkül. A modellezésnél kicsit csaltam. Az emberek nagy többsége - ha függőhídről beszélnek neki -, a Golden Gate Bridge-re gondol, ami elég hosszú ahhoz, hogy a bolygó felületi görbületét is felvegye. Mivel egy elég rövid távot akartam áthidalni egy kimondottan nagy fesztávokra tervezett híddal, ezért a pályát meghajlítottam, ezzel a görbület illúzióját keltve, a látszólagos hossz növelése miatt. Egy kis optika csalódás, de szerintem hasznos. Meg lehet nézni, le lehet mérni, nem olyan hosszú a híd, mint amilyennek látszik.



Elhelyeztem a roncokat, néhol deformáltam az útpályát, az elválasztó betonkordont pedig több helyen szétcsúsztattam, elmozdítottam. Ezzel a modell kész volt, már csak a kipróbálása maradt hátra.

Ekkoriban jött ki a játék modulást segítő ojektumok.ini fájl tartalmazó verziója. A korábban kapott nagy felbontású térkép segítségével elhelyeztem a megfelelő helyre a kész modellt. Végigmentem rajta terepjáróval, majd feltűnt, hogy nem a megfelelő méretűek a járművek. Mint később kiderült, Alex a járműveknek nem a befoglaló méretét, hanem a középponttól a járművek széléig mért távolságát adta meg. Így egy egyszerű 200%-os méretezéssel (a méret duplájára növelésével) megfelelő méretű lett a behelyezett modell. Így az eredetileg ötven méter hosszúra tervezett híd annak duplája, kerek száz méter lett. Ekkor még egy rozsdás textúra volt a kábelekre húzva, ezt később Alex cserélte le a most játékban szereplő, sokkal újabb hatást keltő, fémes mintára. Nagyjából ennyi volt a modell története, ami a technológiai megvalósítást illeti.

A játékba bekerülés után - nem kis megdöbbenésemre - a híd hamar csatatérre változott. Félreeső helyre került, de mégis a legtöbb játékos ezt a területet rohamozta meg. Akkoriban, míg friss volt a 2.0 verzió elég gyakran feljártam, és kissé egoista módon, de mindig a híd környékére mentem. Mindig találtam ott valakit, néha 6-8 játékos is lőtte ott egymást, szabályos háború ment a híd birtoklásáért.

A sok fedezéknek köszönhetően valódi csaták alakultak ki. Én magam kissé nehéznek találtam a tartóoszlopokra való feljutást, mégis mindig találtam ott valamelyik féltől néhány, a többire vadászó játékost. A legtöbben a híd alatt, főleg annak az újonnan bekerült romok felé eső oldalán harcoltak. A modellem, bár egyszerű, átjutást segítő objektumnak indult - főleg, hogy azt a legnehezebb rajta, leginkább járművel - az egyik legfontosabb, és leglátogatottabb csatatérre vált, - nem tagadom -, legnagyobb örömömre és büszkeségemként.

Stickman WebPage 5.0

Írta: Bolint99

Téma: Weboldal

Már rég óta tervezve volt egy nagyobb felújítás az oldalra, amiben a teljes oldal fel lesz újítva, majd egy hirtelen jövő ihlet után nekiálltam a oldal felújításának.

„De mi is fog változni?” – kérdezték sokan a megjelenés előtt. Nos, azt hiszem első ránézésre mindenki megkapja a választ.

Ássunk egy kicsit mélyebbre, és vegyük sorban, hogy melyik oldalon mi változott:

Teljes oldal: Új almenüt kapott, mely ezentúl felül helyezkedik el, nem oldalt.

Főoldal: Új elrendezést kapott, fölül a lényeges három kép, alatta a toplista, és a köszöntő szöveg.

Letöltés: Új elrendezés, az installer és a portable link egymás mellett, szebb összhatást keltve.

Account rendszer: Új „loginkezdőlap” (ez az, amit bejelentkezés után látsz), sok új elrendezés, megkönnyítve a kezdők számára a weblap használatát, és a régiek is könnyebben el tudnak igazodni rajta.



Klán rendszer: Az admin rész bele lett építve a klán adatlapjába, kattinthatóak a játékosok nevei és új klánforum lett az üzenőfal helyett.

Levelezés: Egy barátlista lett téve a levélírás mellé, illetve a levél olvasása egy kicsit szebb designt kapott, ezen kívül lehet törölni közvetlenül is és jelenteni a levelet.

StickPlusz: Javítva lett egy kicsit a belseje, egy helyre lettek rendezve a fájlok, megkönnyítve a későbbi munkákat...

Ötletek beküldése: Fel lett vértézve az olyanok ellen is, aki tele próbálja szemetelni, illetve új, szebb designt kapott.

Főleg ezek a látható újdonságok, de sok-sok minden változott a honlap motorjában is, illetve pár hibajavítás is történt.

Még egy apró, de fontos dolog: Megszületett a bannrendszer, szóval ezentúl könnyebb lesz visszafogni a bolondokat.

Remélem, hogy örültök az új honlapnak! =)

Kreg

Írta: Bolint99

Téma: Interjú

Két hónapja eljött közénk Kreg, hogy segítsen a KlánBázisban, a játékosoknak és a készítőknél egyaránt. Leküzdött már meteoritot, és megmentett két Tectet a reaktor felrobbanásától. A mostani számban vele készítettünk interjút.



- Üdvözelem Kreg! Remélem, hogy minden kérdésemre válaszolni fogsz, amire a nép kíváncsi! Meg persze amire én is!
- Természetesen! De előre leszögezném, hogy nem árulhatod el, hogy hol találkoztunk!
- Miért nem?
- Mert akkor mindenki ide jönne! Én egy titokzatos személy vagyok, ezt te is jól tudod ;)
- Hát jó, legyen... Akkor az első kérdésem, hogy miért is jöttél el hozzánk?
- Mert hírt kaptam, hogy a KlánBázisban jól jönne a segítség!
- Elégedett vagy a munkáddal?
- Teljes mértékben! Sok embernek segítettem, és ez nagyon jól esik!
- Mi a kedvenc részed a KlánBázisban?
- Hát természetesen Én ☺!
- Jójó, de rajtad kívül?
- Tetszik a klán fórum, hogy a katonák végre tudnak egymással beszélni, illetve jó ötletnek tartom a Kp-logót, mert így végre nyomon tudják követni, hogy ki mennyit költött!
- Szabad megkérdezni, hogy tényleg igaz a hír, hogy ott voltál, amikor egy meteorit becsapódott a szigetbe?
- Hát persze! És most örülj, hogy nem csinállok veled semmit, mert ezt meg merted kérdőjelezni!!
- Mi lett a meteorittal?
- Abból csináltam a KlánBázis szigetét!
- Még egy kérdés: Oli azt mondta, hogy idézem: „Kreg teremtette a KlánBázist. Chuck Norris Kreget.” Erről mi a véleményed?
- Húúúúú, most nagyon mérges lettem! Megígérte, hogy nem mondja el senkinek!!!
- Tehát igaz?
- Most már nincs mit tenni, bevallom, igen. De most ennyi elég volt, már így is túl sokat tudsz! Viszlát!

Modolás – fejrevalók

Írta: Oli

Téma: Modok

Az eddigi számokban megismerkedtünk a modellek egyik fajtájával, az épületekkel. E havi számban egy másikkal fogunk, a fejrevalókkal.

Ezek azok a data/hs mappában található a kis modellek, amikből a menüben kiválaszthatod a játékbeli kinézeted. Sokan nem is tudják, hogy ezeket lehet módosítani is. Sajnos tényleg csak módosítani, új darabot hozzáadni nem. A másik korlátozás, hogy nem lehet akármilyen textúrát használni, csak a mappában lévő hstex.bmp-t. Szerencsére ennek még nagy része üres, és rá lehet rajzolni.

Ezek a fájlok .obj formátumban vannak, így egyszerűbb konvertálni, csak Wings-ben a File-Export-Wavefront(.obj) opciót kell választani. Az így konvertált modellt nevezzük át az egyik fejfedő nevére, például "szivar"-ra. Ezután másoljuk be a már említett data/hs mappába, felülírva az eredeti fájlt. Lépünk be a játékba, válasszuk ki menüben, és kész is! Ölni sajnos nem lehet vele, és mások se látják, de azért jó móka. Még két dolgot fontos megemlítenem, az egyik az, hogy nincs korlátozva a modell mérete, így akár ilyen különlegességeket is csinálhatunk:



A másik hasznos tudnivaló, hogy a stickman feje azonos méretű a Wings alap gömbjével (2.0;2.0 unit), így könnyen lehet egy fejfedőt hozzá igazítani.

Textúrák

Írta: Kléni

Sok helyen szükségünk van textúrákra a játékban, mint például fegyvereken, autón, épületeken, vagy talajon. Itt most azzal foglalkozunk, amik épületekre, vagy talajra kellenek, vagyis sokszorozni lehet őket.

Téma: Modellezés

Textúra letöltése

Az interneten számos, előre elkészített, nagyon jó minőségű textúrából választhatunk. Ha ezeket használjuk, időt spórolhatunk meg a készítéssel, valamint ezek tökéletesen illeszkednek sokszorozva. Pár kiemelt letöltő hely:

- <http://www.openfootage.net/?cat=3>
- <http://texturak.z7server.com/>
- <http://pityuli.homedns.org/?dir=textures>

Pityuli oldalán nagyon sok jó textúra található, érdemes válogatni közülük.

Textúra készítő programok

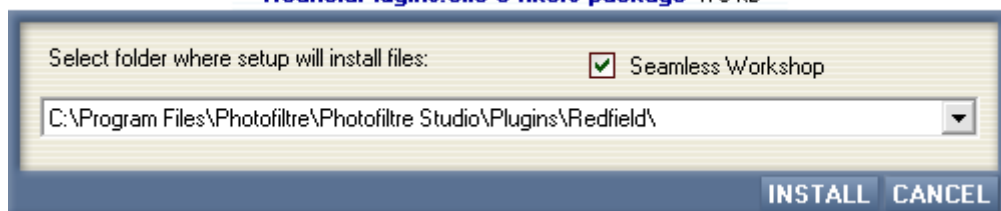
Van olyan, hogy néha nem találni az interneten megfelelő textúrát. Ilyenkor magunknak kell elkészítenünk. Textúra készítésre különböző programok állnak rendelkezésünkre, ezek többsége fizetős, de vannak ingyenesek is. Általán kiemelt programok:

- [Adobe PhotoShop](#)
- [PhotoSEAM](#)
- [XFader](#)
- [PhotoFiltre Studio](#)

Én most a PhotoFiltre Studio-t mutatom be.

Magában a programban nincs textúrázáshoz való funkció, viszont bővítmény van, mégpedig a [Seamless Workshop](#) nevű kiegészítő. Ez PhotoShop-ra lett tervezve, de nem csak abban működik. Ha letöltöttük, a telepítőjében a mappának adjuk meg a PhotoFiltre Studio Plugins mappájának elérését.

✓ RedfieldPlugins.exe 9 filters package 473 kb



Ha telepítettük, és esetleg elindítottuk volna a programot, indítsuk újra. Ezután a kezelő felületét a Szűrők / /Szűrők 8BF/ Redfeld / Seamless Workshop helyen találjuk. Körbenézve az első kérdés: mire való az a sok gomb?

Középen látod az előnézetet.

Fellette, és balra van két gomb, azok arra valók, hogy eltoljuk a képet egy kicsit, ha esetleg nem férne ki az előnézeti helyre az egész kép, amit szerkesztünk.

Jobb oldalt vannak a beállítások:

A Single Tile ki-be kapcsolásával állíthatjuk, hogy az előnézetnél ismétlődjön-e a kép, vagy csak egyszer lássuk.

A Blur csúszkájával kicsit elhomályosíthatjuk a képet, ez pl akkor jó, ha nem mintás képet formázunk, hanem mintázatlant, vagy nagyon kis, szinte észrevehetetlen mintásat.

Láthatunk még két szögletes gombot is. Ezek előre elkészített sablonok váltogatására alkalmasak.

E két gomb mellett található egy függőleges csúszka is. Ennek állítgatásával tudjuk szabályozni, hogy a kép levágásakor - feltéve ha van - mennyire simítsa el a kép szélét, vagyis pontosan vágja le, vagy szép fokozatosan.

A lenyitható mezőben állíthatunk egy másik beállítást, mondhatni azok is elkészített minták.

Jöjjön a lényeg, az előnézet alsó, és jobb oldalán lévő 4-4 gomb. Ezek valók arra, hogy eltolják a képet, és állítsák a vágás átmeneti értékét. Érdeemes próbálgatni, kitanulni, mennyire érdemes elhúzni ezeket a gombokat.

Kavicsos képből textúra

Ha már kicsit megismertük a beállításokat, kezdjünk neki a készítésnek! Először egy kavicsos képet mutatok meg, abból hogy lehet sokszorozható textúrát készíteni



Ha betesszük a vágó kiegészítőnkbe, láthatjuk, hogy bizony nagyon feltűnő a szélénél lévő vonal, ami a sokszorozásból adódik. Mivel alaptól nem sokszorozhatóra van tervezve ez a kép (vagyis a kavicsok a kép szélénél nem pont ugyanazok), feltűnés nélkül nem tudunk sajnos belőle textúrát készíteni, viszont ha elsimítjuk kicsit a széleit, akkor messziről nem lesz annyira feltűnő, hogy egymásba lógnak a kavicsok. Ha nagyobb kavicsokat formázunk, ez a megoldás csúnya lehet. Levágni úgy tudjuk, hogy az előnézet alatt és bal oldalán lévő gombokat csúsztatjuk. Az, hogy mennyire csúsztassuk el, főleg a képtől függ. Úgy csúsztassuk, hogy viszonylag illeszkedjenek a kavicsok az előnézetnél.



Ezt a módszert ajánlom még fű, víz, rozsda, fém, alumínium, és hasonló csak kicsit mintás képeknél alkalmazni is.



Kettévágott fa

Sok helyen van a játékban fa textúra használva, most egy fa lapot csinálunk. A képen szerepelnek a rostok, és az ágnak a görcse. A görcs sajnos épp a kép szélén van, amit ha vagdosunk is, túl feltűnő lesz.

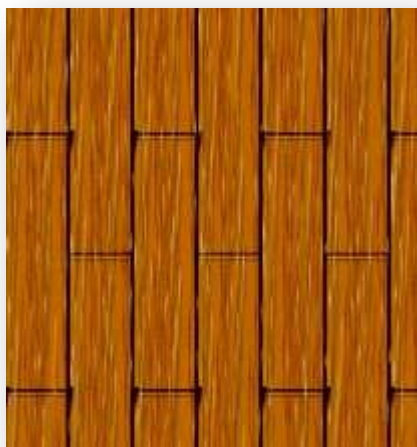
Jelöljük ki az egész képet (), majd jobb katt, és Másolás (Ctrl + C). Ha megvan, duplázzuk meg a lap szélességét. Ezt a  ikonra kattintva tehetjük meg. Az én képem szélessége 140px, vagyis 280px-re állítom a szélességet. A mező alatt láthatunk 9 kis fehér négyzetet. Ha a görcs a kép jobb oldalán van, akkor kattintsuk a jobb oldali oszlopból a középső négyzetre, így a kis kép átmegy oda. Ha viszont bal oldalt van a görcs, akkor a bal oldali középső négyzetre kattintsunk. Így beállítottuk, hogy merre adjon hozzá plusz helyet. Most kattintsunk egyet a jobb egérgombon, majd illesszük be a nemrég másolt képet (Ctrl + V). Mozgassuk úgy, hogy pont betakarja az előbb hozzáadott részt. Ez után nyomjuk meg felül a  gombot, amivel megfordítjuk a réteget. Így megkaptuk a kép tükörképét, és a görcs is középre került. Viszont még eléggé zavaró, túl látszik a tükrözés, ezért a réteget kicsit toljuk arrébb, de vigyázzunk, hogy a rostok még illeszkedjenek egymáshoz. Ha megvan, egyesítsük a két réteget (Rétegek / Egyesítés minden réteggel, Shift + Enter). Amikor arrébb tettük, oldalt maradt üres hely. Jelöljük ki a képet úgy, hogy ami maradt lelógó hely, az kívül essen a kijelölésen, majd jobb klikk, és Kép beültetése. Most tegyük be a kiegészítőbe a képet. Láthatjuk, hogy most már sokszorozható. Ha még mindig zavaró a rostok azonossága, csavarjunk rajtuk néhol egy kicsit ( Csavarás) viszont arra figyeljünk, hogy a kép szélén ne csavarunk, hogy az továbbra is illeszkedjen sokszorozáskor. Esetleg rajzoljunk bele, de óvatosan, mert szabad kézi rajz csúnya is tud lenni!



Fa lécek

A képem feldarabolt, és egymás mellé tett fa léceket ábrázol. Az a baj vele, hogy oldalt rossz a vágás, és ha sokszorozni próbáljuk, eléggé csúnya mintát kapunk. Ha kicsit levágunk belőle, akkor viszont pont jó lesz.

Kezdjük felülről vágni. A lécek arányosan vannak elosztva, így nincs túl nehéz dolgunk, csak ki kell számolnunk, alul hány pixel van, és felülről annyit hozzáadnunk a lécek végéhez, majd a maradékot levágni. Ezt legegyszerűbben úgy tehetjük meg, ha kijelöljük az alul, a lécek vége előtt és a kép alja között lévő helyet, és utána alul az állapotsorban megnézzük, hány pixel magas a kapott kijelölés. Az enyém 29px-es. Most egy ugyanekkora kijelölést létrehozok a felső lécek vége felett (jobbklikk a kijelölésen, Kézi beállítások), majd széthúzom a kép két széléig, és az alsó kijelölés-vonalat a kép aljáig. Jobbklikk / Kijelölés beültetése. Kész is, felülről már sokszorozható. De oldalról még nem. Oldalról ugye folyamatos csíkok vannak. Egyszerűbb, ha egy csíkot teljesen a lap szélére teszünk, így nem kell újra számolgatni. Kijelölöm úgy a képet, hogy a kijelölés széle pont a vízszintes csíkkal érintkezzen, tehát pont benne legyen, de más már ne. Ezután megint jobbklikk, Kijelölés beültetése. Kész is, ha megnézzük, már sokszorozható tökéletesen a kép.



Modellezés - 4. rész

Írta: sadypisten

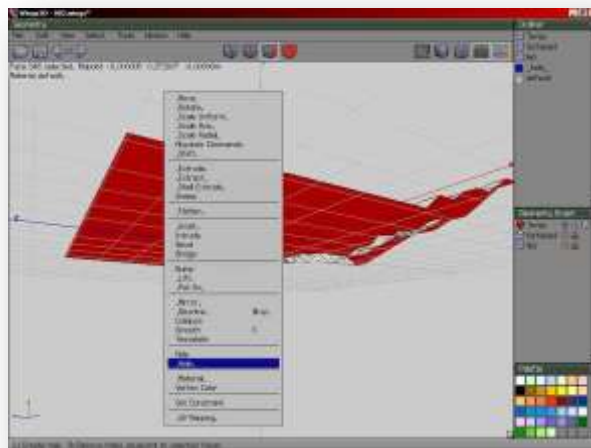
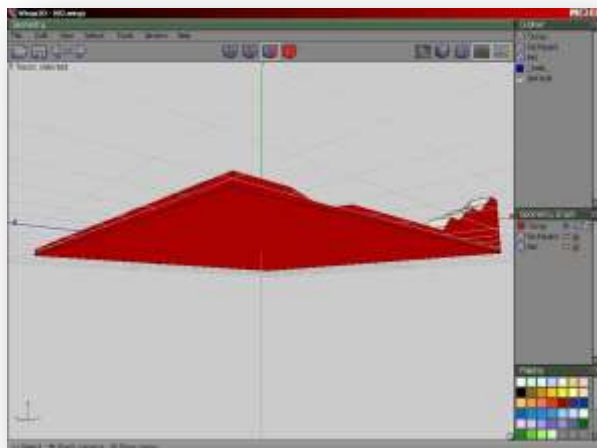
Téma: Modellezés

A mostani számban tovább folytatjuk a legutóbb megkezdett külső helyszín modellezését. Ebben a cikkben növényzetet készítünk, majd, ha minden jól megy, a következő számban már a textúrázással ismerkedünk!

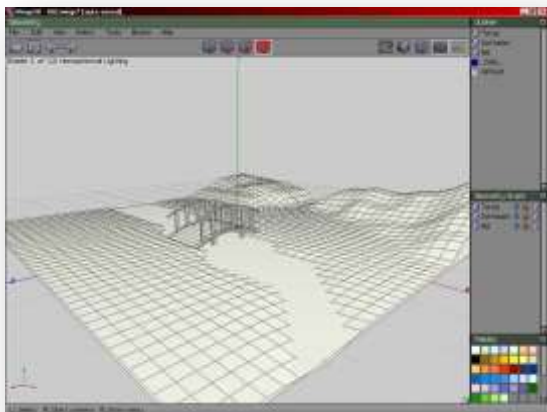
Akik a legutóbbi munkájukat nem mentették el, avagy nincsenek megelégedve a végeredménnyel, vagy csak nem akarják előlről kezdeni a teljes munkát, az alábbi linken letölthetik a projekt éppen aktuális állását, és a hozzá tartozó fájlokat: <http://tiny.cc/modell>

Egy fontos dolgot megemlítenék, mielőtt még folytatnám a tutorial anyagot. Megjelent a Wings 3D legfrissebb, 1.2-es verziója. Ajánlom, hogy mindenki töltsse le és telepítse, mivel mostantól én magam is ehhez igazodom, és használni fogok pár dolgot, amik ebben a verzióban lettek bevezetve. Ilyen a máris tárgyalásra kerülő ".Hole."

A Wings 3D korábbi verzióiban az üres részeket, amiket például rendernél a programok nem vettek figyelembe, egy ".hole." nevezetű materiallal (anyag) oldhattuk meg. Az új verzióban ténylegesen el is lehet tüntetni ezeket a lapokat, így végre elérhetővé vált, hogy egy egyszerű lap négy csúcspontja ne kettő, hanem mindösszesen egy lapot határozzon meg. Használjuk is gyorsan a lehetőséget! Jelöljük ki a terep objektum alsó és oldalsó lapjait, majd töröljük őket a "Delete" billentyűvel. Az így kapott, csúnyácska, mindenben átlógó lap kijelölését megtartva kattogjunk jobb gombbal, a lenyíló menüben pedig válasszuk a ".Hole." lehetőséget. Ezzel el is tüntettük a terep teljesen felesleges alsó részét. A vízfelület alsó lapját kijelölve ismételjük meg a műveletet, hogy ott is csak a felső lapja maradjon meg a felületnek.

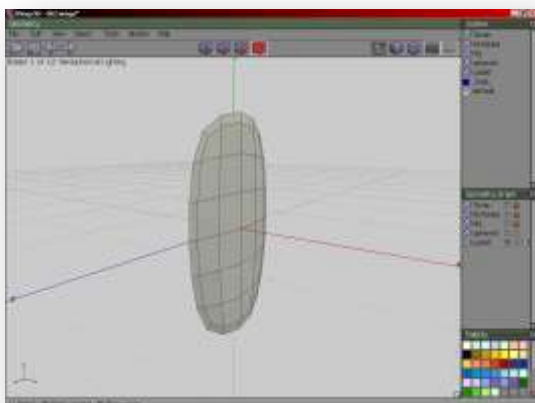


Mielőtt tovább haladnánk, és elkezdenénk "begazosítani" a jelenetet, kicsit szépítsük meg a terepet. Ehhez jelöljük ki body selection módban, majd üssük le egyszer az "S" billentyűt (jobb klikk menü/Smooth). Ettől a terep vonalvezetése sokkal simább lesz, emiatt nem volt fontos végletekbe menően kidolgozni a talajt. A jelenlegi végeredménynek valahogy így kell kinéznie:



Most, hogy kész vagyunk a tereppel, rejtünk le minden eddigi objektumot ("Geometry Graph"-on belül a szem ikon). Ezután hozzunk létre egy egyszerű gömböt, majd Y irányban nyomjuk össze nagyjából 25%-ra (scale axis/Y). Ez lesz majd egy készülő virág közepe. A szirmok elkészítéséhez hozzunk először létre egy X(0.02)Y(2)Z(1) élhosszúságú téglatestet. Váltunk át "Orthogonal View"-ba, és üssük le az X billentyűt! Az így létrehozott test hosszabb oldalait vágjuk három részre (egyszerűen üssük le a 3-as billentyűt, vagy a jobb klikk menüben a "Cut"-on belül válasszuk a "3" lehetőséget), majd ezeket kössük össze (Jobb klikk/Connect, vagy "C" billentyű).

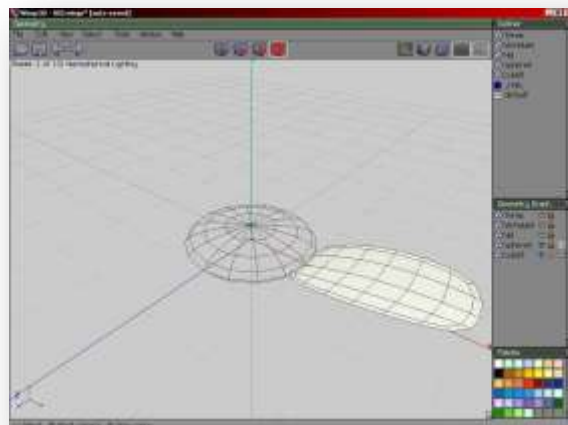
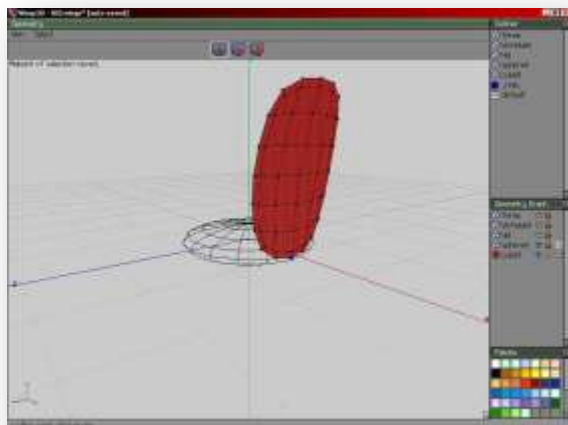
A vertexek kijelölését megtartva nyújtsuk meg kicsit Z irányban (scale axis/Z) a szirmot. Vágjuk még ketté függőlegesen is, majd felülről nézve ("Y" billentyű) mozgassuk kicsit X irányba a függőleges vágást. Nyújtsuk meg a vágást is függőleges irányban, majd a teljes testet kijelölve üssünk egy "S" billentyűt (jobb klikk/smooth). A félkész szirm valahogy így kell, hogy kinézzen:



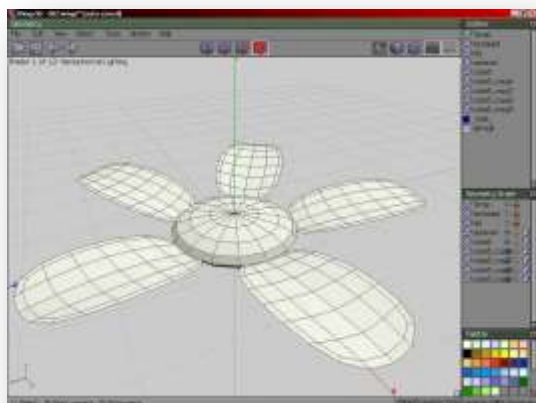
Az előző számban megismertetett módhoz hasonlóan hajlítsuk meg kicsit a szirmot! Jelöljük hát ki az összes vertexet, majd jobb katt, és válasszuk a "Bend" lehetőséget. "Rod center"-nek (bal alul tessék figyelni, mit kér a Wings!) válasszuk a középső él mentén lévő legalsó csúcsot. Jobb katt után, amikor a "Rod top"-ot kéri, szintén a függőleges él mentén, de most a legfelső vertexet válasszuk. Újabb jobb egérekattintás után válasszuk ki a "Bend normal"-nak a szirm közepén található pontot, ami a pozitív X irányba fog mutatni. Szokásos jobb kattintás után nagyjából 20°-al hajlítsuk meg a szirmot.

Jelenítsük meg újra a virág középső részét! Továbbra is "Orthogonal view"-ban Z irányból. Jelöljük ki a szirmot, és mozgassuk "Free" módon, hogy nagyjából jó helyen legyen. Ezután zárjuk le a virág közepéről szolgáló összenyomott gömböt (lakat a "geometry graph"-ban), váltsuk át wire nézetbe (kis kocka a lakat mellett). Most jön a trükkös rész, ami miatt a Wings könnyen és gyorsan használható, mindenféle pivot pontok megadása és mozgatása nélkül.

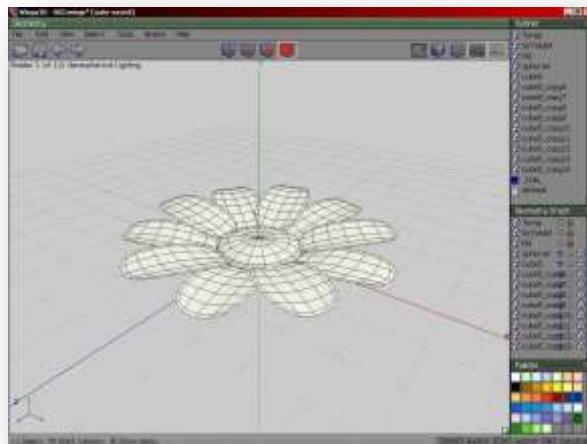
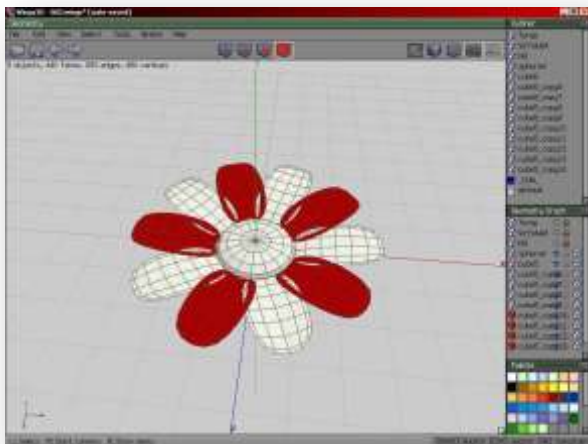
Jelöljük ki a szirmot, jobb kattintás, bal kattintás a "Rotate"-re, majd jobb kattintás (a jobb kattintás fontos!) a "Z" irányra. Itt írja bal oldalon alul, hogy egy pontot kell kijelölni. Ez lesz a forgatás középpontja. Váltunk át vertex kijelölésre, és jelöljük ki a legalsó pontot a szirmon. Ezután ismét jobb katt, majd a pont körül forgatva vízszintestől kicsit feljebb álljunk meg a forgatással (nekem 70° jó eredményt hozott).



Most jön a szirmok megsokszorozása. Tegyük fel, hogy egy egyszerű, két sorban öt szirmot tartalmazó virágot készítünk. Először is duplikálnunk kell a már elkészített szirmot, mindenféle mozgás nélkül. Ehhez jobb egérgombbal kattintsunk, és válasszuk a "Duplicate" lehetőséget. Teljesen mindegy, milyen irányban csináljuk, menjünk biztosra, üssünk "Tab" billentyűt, és állítsuk a lehetséges értékeket nullára. Ilyenkor a kijelölt elem duplikálódik, de az eredeti objektum helyén marad. A kijelölést semmiképp se szüntessük meg, viszont oldjuk fel a virág közepének szánt összenyomott gömböt a Geometry Graph-ban. Ismét jobb egérgomb, majd válasszuk a "Rotate" funkciót, azon belül pedig kattogjunk jobb gombbal az "Y" lehetőségre! Váltunk át vertex kijelölésre, és jelöljük ki a virág középső részének középső [egyébként X(0)Z(0)] koordinátáján lévő pontot. Jobb kattintás, majd a tab billentyű lenyomása után forgassuk el 72 fokkal a szirmot a megadott tengely körül (azért 72-vel, mert öt szirmhoz 360-nak az egyötödével kell forgatni). Hagyjuk meg a kijelölést, majd egészen a duplikálástól kezdve még háromszor ismételjük meg a műveletet, míg az alábbi eredményt nem kapjuk:



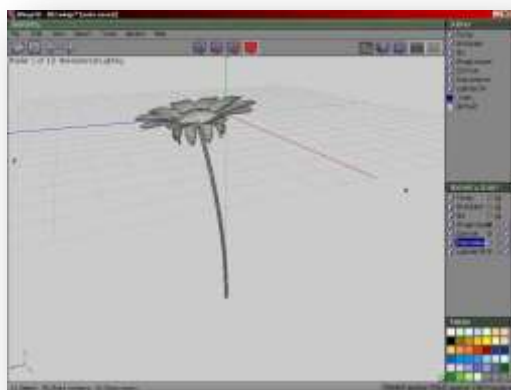
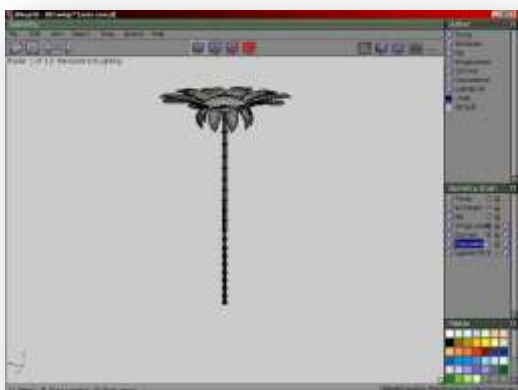
Mivel két sor szirmlevelekről beszéltem, még egy dolog hátramaradt. Meg kell duplázni a szirmokat. Hogy miért nem csináltuk meg egyből mind a 10 szirmot? Az egyszerűség kedvéért. Meg lehetett volna, de így valamivel gyorsabb. Jelöljük ki mind az öt szirmot! A fent ismertetett módon duplikáljuk őket (ismét nulla legyen az elmozdulás értéke), majd a szintén az előző bekezdésben használt módszerrel forgassuk el mindet, egyszerre 36°-al. Mivel most még egymásba lógnak a szirmok, mozgassuk őket az Y tengely mentén (Move/Y) egy keveset vagy fel, vagy le, ízlés szerint. Természetesen további szirmlevegél rétegek is közbeiktathatók a szebb eredmény elérése végett, de én most a helyszűke miatt ennyivel is megelégszem.



Tipp: A könnyebb kezelhetőség érdekében az objektumokat össze lehet vonni. Tegyük is ezt meg a szirmlevelekkel! Ehhez csak annyit kell tennünk, hogy "Body selection" módban kiválasztjuk mindegyiket, majd jobb kattintás után a "Combine" lehetőségre kattintunk. Lehetőségünk van objektumokat szétválasztani is, ezt szintén "Body selection" módban, jobb klikk menüben a "Separate" finkcióval érhetjük el.

Lehetőség szerint máris simítsuk le kicsit az eddig elkészült modellt, a jelenlegi cikkben kétszer is említett "Smooth" lehetőséggel (avagy "S" billentyű). Egy dolog van hátra, a virág szárának elkészítése. Előtte azonban készítsünk el a virágzat aljára a csészeleveleket. Ezt a szirmlevelekhez hasonló módon tehetjük meg, mindenkinek külön a fantáziájára bízom, nem kívánok erről hosszas leírást készíteni, a lépések ugyanazok, mint amiket fentebb is leírtam (legfeljebb a fokértékek lesznek mások). Egy apróságot ide viszont még megjegyeznek. Bár valószínűleg a virág eléggé apró lesz a végső jelenetben, az ilyen formák soha nem tökéletesen szabályosak. Ezért érdemes kipróbálni a "Deform" lehetőséget (vertex módban elérhető), amivel különféle módokon szabálytalanná tehető egy-egy alakzat. Erről majd később akarok írni, most csak megemlítettem, hátha valaki kedvet kap a kísérletezgetéshez. Azért csak óvatosan vele!

Most már tényleg csak egy dolog maradt hátra. Nem más, mint a virágunk szára. Ehhez egy egyszerű, "Bend"-el meghajlított "Cylinder" primitívre lesz szükségünk. A 16 szegmens bőven elég lesz, viszont a szélességét (ahol diameter van, top és bottom egyaránt) vegyük le 0.2 körüli értékre. Egy egyszerű Move/Y paranccsal vigyük le nagyjából annyira, hogy a felső határoló lapja a virág aljához essen, majd az alsó lapot "Y" irányban mozgatva nyújtsok nagyjából reális méretűre a virág szárát. Ezután vágjuk a szárat 20, de nem baj, ha még annál is több részre. Jelöljük ki a szárat, majd a "Bend" paranccsal tetszőleges mértékben hajlítsuk meg úgy, hogy a hajlítás normálvektora valamelyik tengellyel essen egybe, középpontja (Rod Center) a szár alsó lapja, végpontja pedig (Rod Top) a szár felső lapja legyen! Ha ezzel megvagyunk, forgassuk úgy a virágzatot (jelöljük ki minden elemét), hogy a forgatási tengely az előző "Bend" funkció normálisára merőleges legyen (ezért írtam, hogy a "Bend normal" mindenképp tengelyre essen). Jobb gombbal kattogjunk természetesen a forgatási tengelyre, forgatási középnek pedig válasszuk ki a virág szárának legalsó lapját. Forgassuk a korábbi hajlítás fokértékének felével a teljes virágzatot. A kiindulási és végállapotról egy-egy kép:

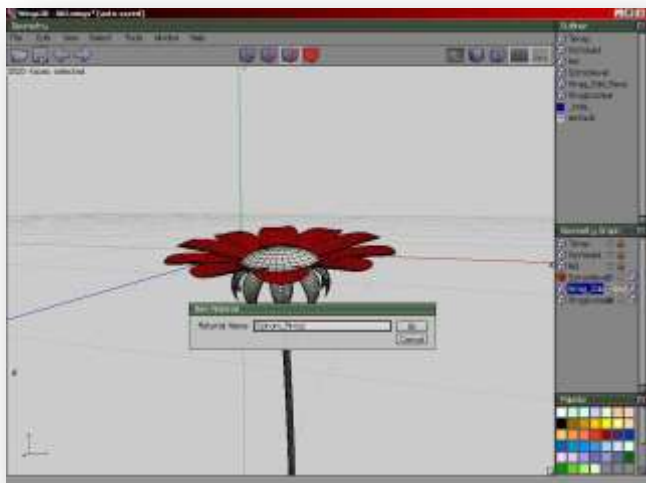


Természetesen valamely modellezési eljárással leveleket is készíthetünk a virághoz, de ezt mindenkinek a fantáziájára bízom. Mivel egy kerek szirmú virágot készítettünk, maradjunk továbbra is a kerekded formáknál, ha leveleket is modellezünk.

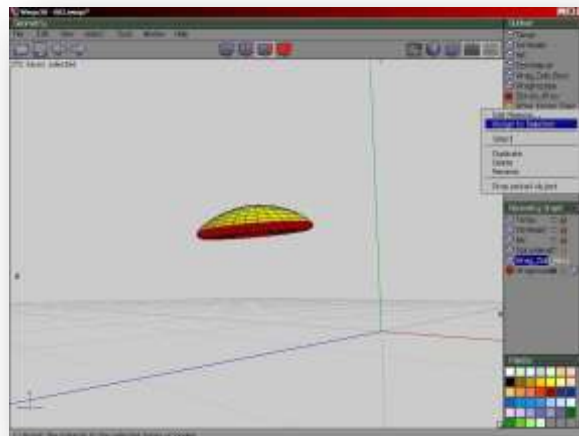
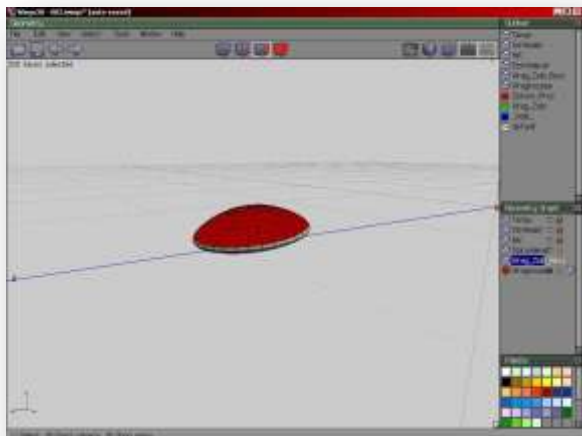
Ha kész vagyunk mindennel, amit szerettünk volna (én most hanyagolom a leveleket), nyugodtan vonjuk össze "Combine" paranccsal a virág egyes részeit, méretezzük át akkorára, hogy a jelenetben is normálisan el tudjuk helyezni, majd rakjuk egy általunk megfelelőnek vélt helyre. Maga a virág nem lesz textúrázva a későbbiekben, csak egy színt fog kapni. Viszont ehhez már most előre intézzünk el egy apróságot, ne később kelljen.

Újra szedjük szét a virág egyes részeit ("Separate"), és egyesítsük azokat az elemeket, amik egymáshoz tartoznak (sziromlevél, csészelevél, szár - ez utóbbi kettő nyugodtan tartozhat egybe). El kell döntenünk, hány féle színben szeretnénk, ha ez a fajta virág pompázna. Én megelégszem a két színnel, ennyi épp elég lesz, hogy bemutassam, amire szükség van. Ha többet szeretnétek, tetszés szerint megadhatjátok.

Jelöljük ki a sziromleveleket! Váltunk át "face selection" módba, és a jobb kattintásra megnyíló menüben kattogjunk a ".Material." lehetőségre jobb gombbal. Ekkor a program új anyag készítésére ad lehetőséget, adjunk is itt nevet neki, legyen mondjuk "Szirom_Piros". Okézzuk le, majd a megjelenő "Material Properties" ablakot szintén. Esetleg a Diffuse értéknek adhatunk valami pirosat, de ez a későbbiek szempontjából nem fontos, csak hogy a materialok (anyagok) nevei megkülönböztethetők legyenek. Jelöljük ki a zöld részeket (szár, csészelevél, adott esetben levelek), majd ismételjük meg a műveletet, ezúttal mondjuk "Virag_Zold" nevet adva az anyagnak.

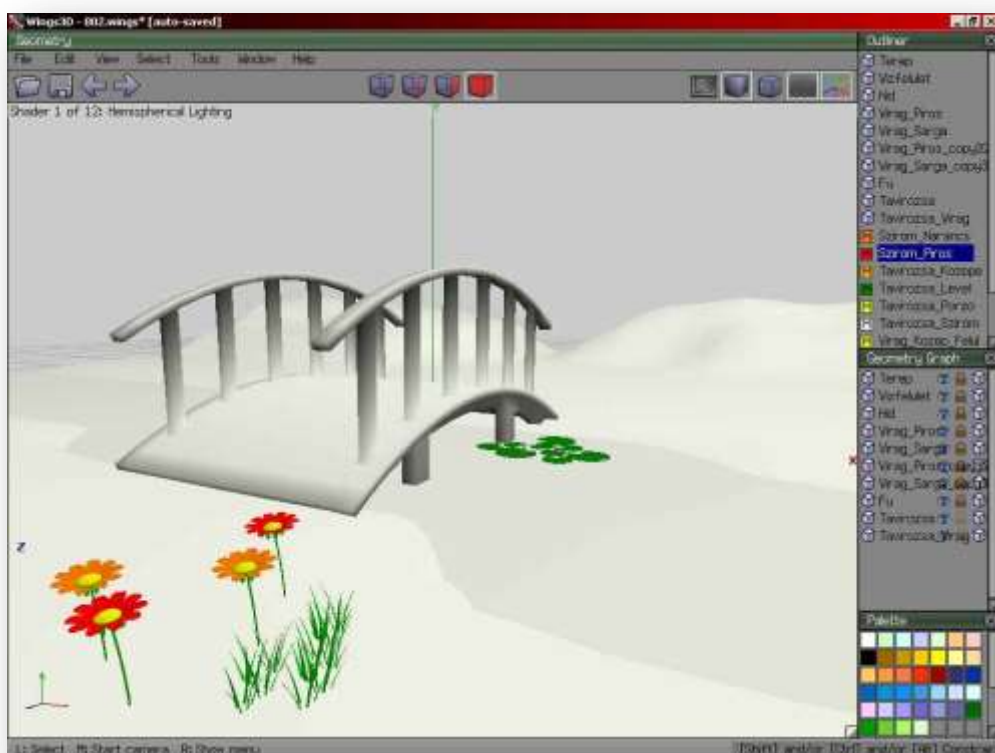


Utolsó lépésként a virág közepének befestése maradt. Mivel itt két színre lesz szükségünk (alulról zöld, felülről valami más, legjobb talán a sárga szín), tüntessük el a felesleges részeit a virágnak, és csak azt a részt jelöljük ki, amit sárgává kívánunk tenni. Újból jobb kattintás, és végezzük el a fent tárgyalt műveletet, a material neve pedig legyen mondjuk "Virag_Kozep_Felul". Most jelöljük ki az alsó részt. Mivel már van egy elkészített zöld színű anyagunk (Virag_Zold), nem kell újat készíteni, elég, ha ezt ráhúzzuk a kijelölt részre (természetesen igény szerint új anyagot is létre lehet hozni - ebben az esetben teljesen felesleges). Ehhez egy dolgot kell tennünk, az "Outliner" ablakban kiválasztani (legyen kijelölve, fontos!) a "Virag_Zold" anyagot, jobb egérgombbal rákattintani, és kiválasztani az "Assign to Selection" lehetőséget. Másik módszer, ha az elemeket kijelölve a jobb klikk menüből a ".Material." lehetőségre bal egérgombbal kattogunk, és kiválasztjuk az alkalmazni kívánt anyagot. Mindkét lehetőség ugyanazt a végeredményt hozza, így szabadon lehet ki lehet választani a kényelmesebbet.



Ezzel meg is volnánk. Mivel két féle virágot szeretnék készíteni, ezért duplikálnunk kell a virágot, hogy újabb anyagot hozzassunk létre, immáron valamilyen más színű virág számára. Jelöljük hát ki egyszerűen a teljes virágot, majd duplikáljuk. Jelöljük ki az újonnan létrehozott virág szirmoleveleit "Face Select" módban, majd a jobb klikk menüből a ".Material." lehetőségre jobbal kattogva létrehozunk egy teljesen új, más színű anyagot. Legyen ez most valamilyen narancssárga, adjuk is neki a "Szirm_Narancs" nevet. Ezzel végezve nyugodtan egyesíthetjük az egyes virágokat (nem az összeset, csak azokat a részeket, amik egy virágot alkotnak), hogy utána duplikálgatva nyugodtan sokszorosíthassuk őket a jelenetben. Ilyenkor a megfelelő face-ek megtartják a rájuk jellemző anyagmintát exportáláskor is, erre majd a későbbiekben rendereléskor lesz szükség. Szórjunk is szét igény szerint néhányat (én memóriahiány miatt most csak egyet-egyet csináltam pluszba mindkettőből), és ezzel el is értünk a mostani lecke végéhez.

Kedvünk szerint létre lehet hozni néhány fűszálat (mi sem egyszerűbb, néhány háromszög alapú gúlát - "Cone" - összenyomunk vékonyra, felvágjuk az oldalait, majd "Bend" és egyszerűen szétszórjuk), vízinövényeket, ezeknek is adva valamilyen egyszerű színt anyaggal, csak a megkülönböztetés végett. Egy hónap múlva még készítünk egy fát, aminek még valamivel bonyolultabb a geometriája, de reményeim szerint akkor már rátérünk a textúrázásra is, hogy utána már végképp csak a különböző renderbeállításokkal kelljen foglalkozni. Legközelebb elérhetővé teszem a most általam készített jelenetet, addig is tessék gyakorolni, szépítgetni a sajátot!



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, Kléni

Lektorok: Ádám, Jelackland, Rudi

Címlap: Green

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

Egy kis ráadás

Chuck Norris 70. születésnapja alkalmából a szerkszesztőség, élén Olival egy kis köszöntőt írt Neki:



Chuck Norris bizonyítottan
macska alakban is létezik.

Chuck Norris futva lő a quaddal.
Valójában Chuck Norris miatt robbant fel a reaktor. Melléütött.
A Pantheon üres helye Chuck Norris-nak van fenntartva.
Egyszer Chuck Norris leugrott outlandről, és túlélte.
Chuck Norris tud láthatatlan lenni. Lángszórával is.
Ha megölöd Chuck Norris-t, 2.000.000 pontot kapsz. Fradinak is csak 110.000 van...
Kreg teremtette a KlánBázist. Chuck Norris Kreget.
Chuck Norris tud pirossal írni a chatbe. Feketével is.
Ha kifagy a játék, valójában Chuck Norris ölt meg.
A Médiacenter nem bírta Chuck Norris-t.
Chuck Norris vezetné a klánátlag toplistát, ha számítanának az egyszemélyes klánok.
Chuck Norrist senki nem meri barátnak jelölni.
Az összes toplistá 0. helyén Chuck Norris áll.
Amikor teleportálsz, valójában Chuck Norris rúg át a Klánbázis szigetre.