



Poziomka Team – Tutorial cz.1 Od zera do Moddera

Tutorial pokaże jak w praktyce szybko zrobić ładny świat, w tym przypadku opiszę jak zrobić system jaskiń, czyli coś co jest rzeczą problematyczną dla większości osób.

Program na którym pracuję to 3d Max v. 8.

Podstawowe narzędzia z którymi będziemy pracowali:

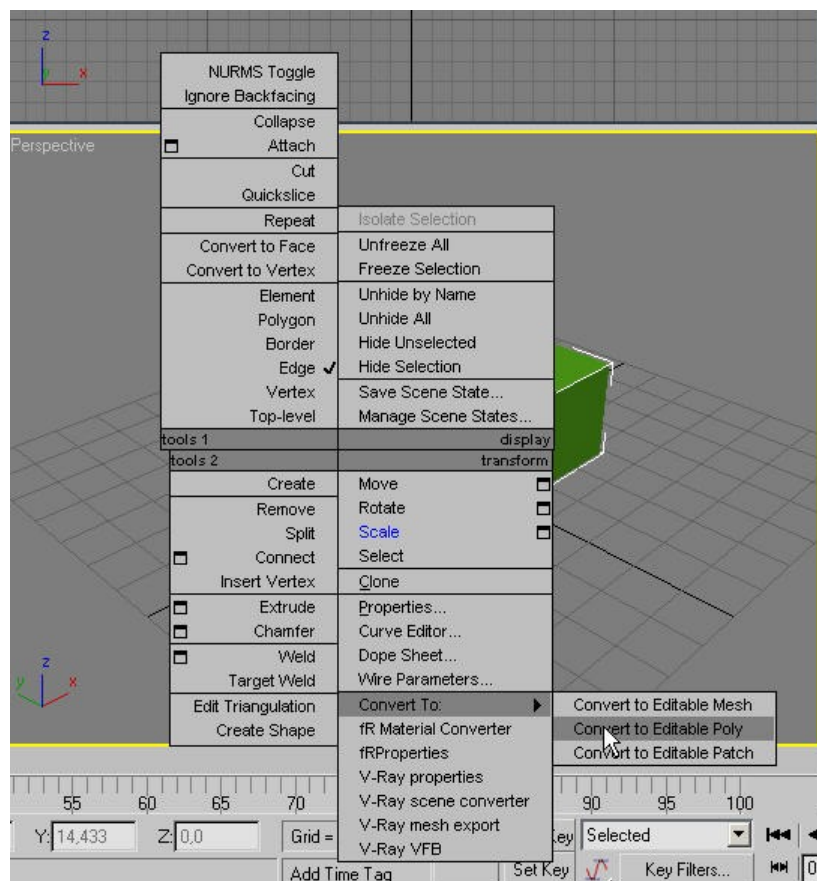
Zestaw narzędzi Edit Poly, tu skorzystamy z:

- Extrude
- Veld target
- MsSmoth
- cut
- connect

Narzędzia podstawowe (Przesuwanie, skalowanie, obracanie)

Pierwszeco to tworzymy jakiś obiekt na którym będziemy pracować, ja tworzę zwykłego Boxa z panelu po prawej. Potem proponuję kliknąć F4 by pojawiły się krawędzie.

By przejść do właśnie zestawu narzędzi (trybu pracy) Edit poly trzeba kliknąć prawym na obiekcie, wybrać convert to -> Edit Poly i jesteśmy w trybie pracy Edit Poly.

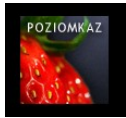


W Edit poly jest kilka trybów pracy:

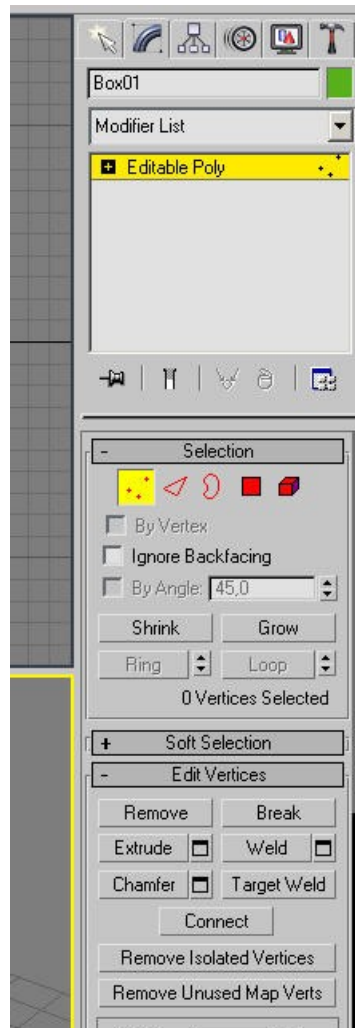
Vertexami (wierzchołkami) – te trzy kropki.

Edgami (krawędziami) – ten trójkąt

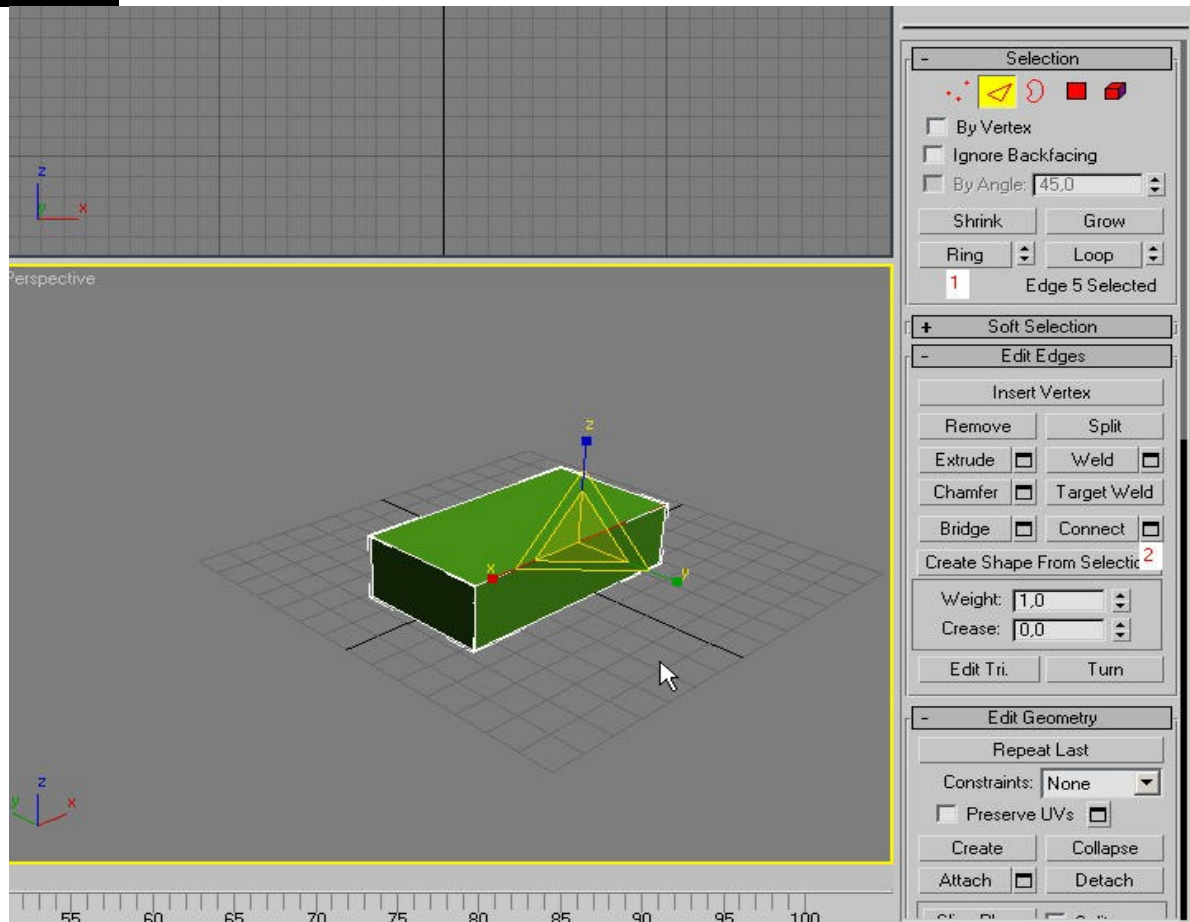
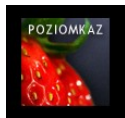
Orderami (obramowaniem) – to ucho, ale tego nie będziemy używać



Poligonami (płaszczyznami) – ten pełny kwadrat
Elementem – ten sześciąt, też nie będziemy używać.

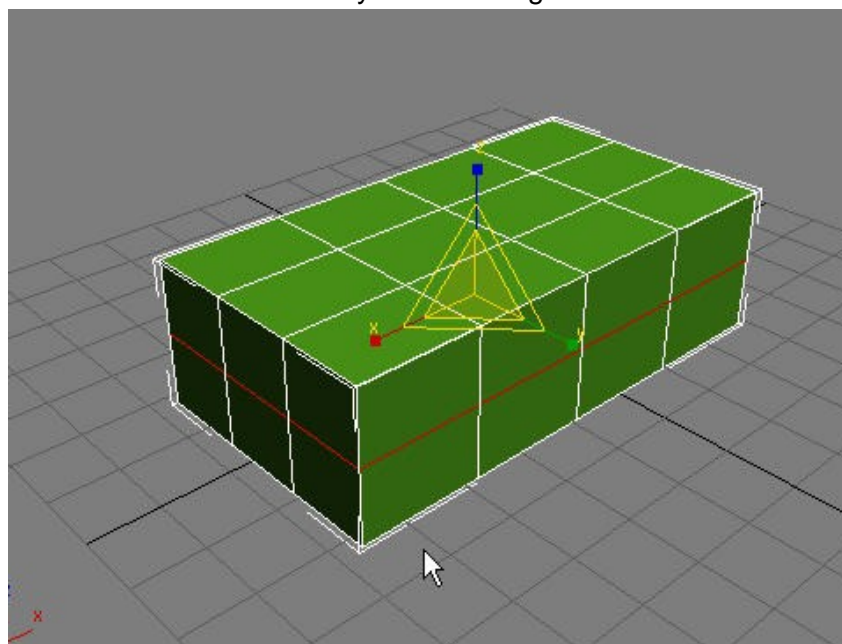


Jeśli mamy stworzony ten box i jest już przekonwertowany do Edit poly to musimy się zastanowić jak duży ma być ten kawałek który z niego stworzymy i jak bardzo szczegółowy. Jachcę z niego stworzyć małą grotę, więc włączam sobie edycję edgami. Zaznaczam jedno Edge()



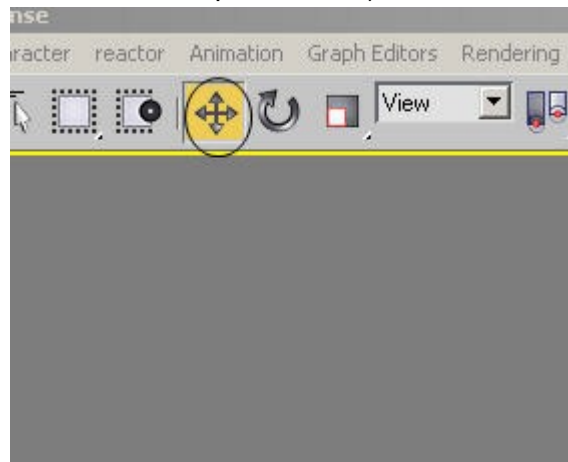
przyciskam Ring(1) by zazaczyły mi się edgi dookoła i biorę ten guzik przy connect, powinno otworzyć się okienko w którym ustalamy ile ma być nowych krawędzi i jak mają być rozmieszczone, w moim przypadku chcę by były 3 nowe krawędzie dookoła, więc wpisuję w segments 3 i klikam ok. Jakwidać pojawiły się trzy krawędzie. Chcę by na innych płaszczyznach także pojawiły się krawędzie, robię analogicznie do powyższego (nie daję screenów i pozostawiam Wam możliwość próbowania).

Mi wyszło coś takiego:



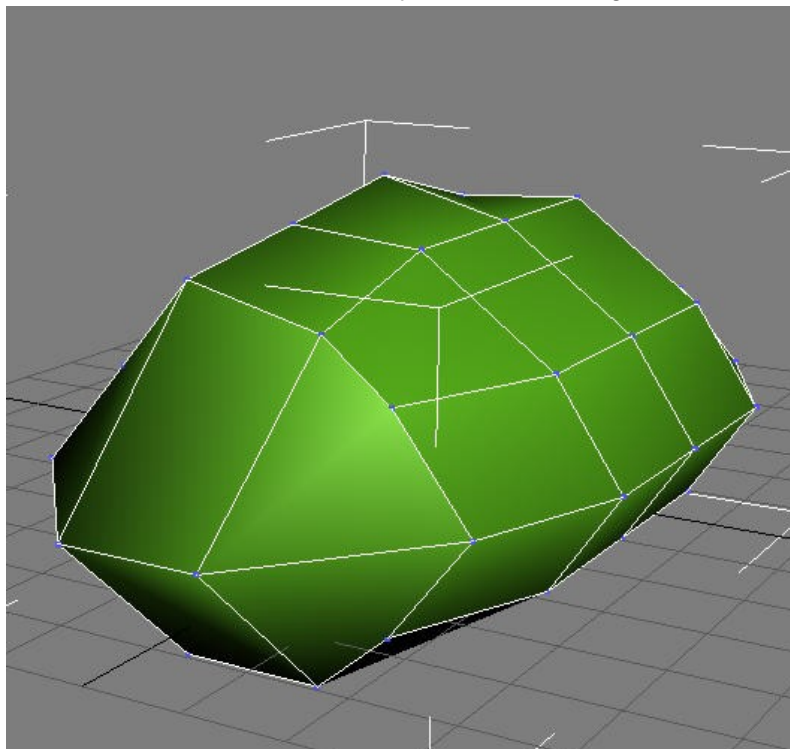


Teraz by wymodelować kształt grotu użyjemy edycji vertexami.
Zaznaczamy pojedyncze vertexy i przeciągamy je w odpowiednich kierunkach (włączamy przesuwanie)



Jeśli ktoś nie ma opanowane przesuwania vertexów oraz obracania przestrzennego to może być problem, nie opiszę jak najłatwiej bo to kwestia tylko i wyłącznie wprawy (do pracy rodacy 😊)

Po krótkim czasie wyszło mi coś takiego:



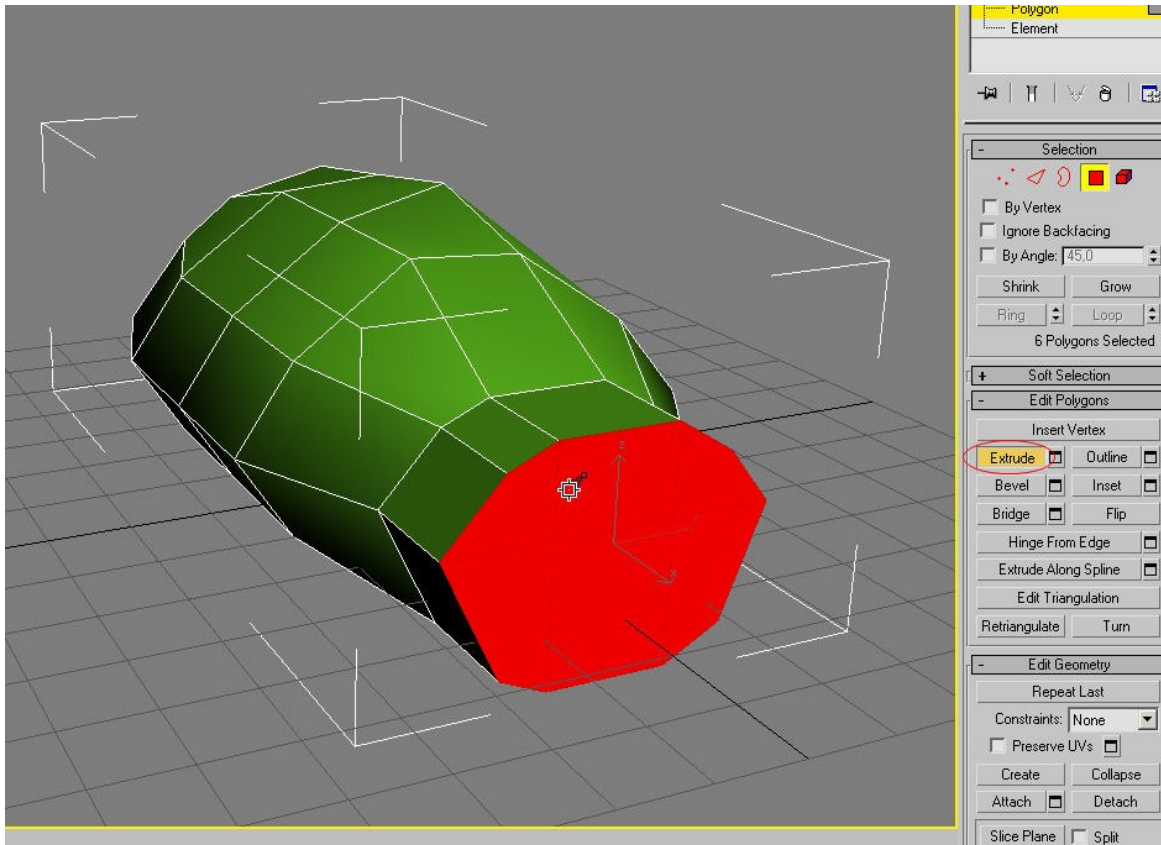
Kwestią problematyczną w tym co wyszło może być brak vertexów po wyciągnięciu tyłu, by tył jaskini nie miał prostych ścian. Tu na ratunek przychodzi cut (Edit poly, tryb edycji vertexów). Najeżdżamy na jeden vertex, gdy zmieni się na taki mały krzyżyk to klikamy, i dojeżdżamy do drugiego, jak się zmieni na ten mały krzyżyk to klikamy. Screen przedstawia moment po kliknięciu pierwszego przed kliknięciem drugiego

Trzeba tą operację powtórzyć dla jeszcze 3 takich miejsc.

Odwracamy obraz właściwie o 180 stopni, by widzieć tą ściankę która została płaska i która ma być



wyjściem z tej grotę. Bierzemy zaznaczanie poligonami i zaznaczamy te poligony na płaskim (warto tu zaznaczyć opcję ignore backfacing) najlepiej jest zaznaczać pojedynczo z przytrzymanym guzikiem Lewy-CTRL. Po zaznaczeniu uruchamiamy opcję extrude (powiedzmy że automatyczną, nie klikamy w ten guzik obok napisu extrude). Gdy opcja extrude jest aktywna to naciskamy na zaznaczone wcześniej poligony, przytrzymujemy i przesuwamy myszką, by powiększyło się tak jak chcemy.



Przesuwamy vertexy tak by korytarz nie wyglądał identycznie w różnych częściach, ekstrudujemy, i znowu przesuwamy, do czasu gdy osiągniemy odpowiedniej długości korytarz.

Możemy także obracać zaznaczone Poligony, tą strzałką w kółko przy opcji przesuwania w górnym panelu, dzięki czemu nasz tunel może iść w górę, w dół, w bok i w ogóle jak chcemy.

Przy bardziej rozbudowanych rzeczach przydatna jest opcja Veld Target (dostępna przy edycji vertexami) działa na zasadzie że klikamy w jeden vertex potem w drugi i vertexy się łączą (można w ten sposób łączyć kilka obiektów, np. grotę ze światem zewnętrznym).

Jeśli chcemy zrobić więcej szczegółów w danym miejscu (by np. zrobić popękana ścianę) to zaznaczamy poligony w tym miejscu i naciskamy M S Smooth.

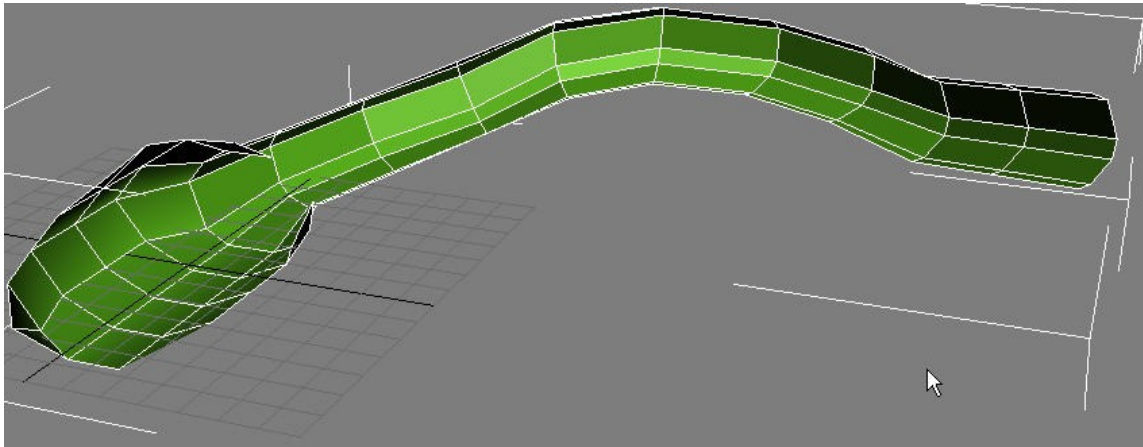
Po skończeniu modelowania jaskini bierzemy edycję poligonami, używamy skrótu L-CTRL + A by zaznaczyć wszystkie poligony i szukamy opcji Flip w panelu po prawej. A to po to by ściany były od środka a nie od zewnątrz. Ściany będące na zewnątrz po prostu ułatwiają pracę, w szczególności początkującym.

Ten tutek to ogólny opis ważniejszych opcji przy tworzeniu świata tak by poznać narzędzia, nie jest to tutek jak stworzyć super świat, lecz jakie są potrzebne do tego narzędzia i jak się je używa. Jest on raczej dla początkujących z większym zapalem. Oczywiście jeśli Wam nie wychodzi to się nie



martwicie, nie od razu Rzym zbudowano.

Mi ogólnie wyszło coś takiego, podkreślam że była to robota właściwie na 2 minuty.



Zapraszamy na www.PoziomkaZ.pl