

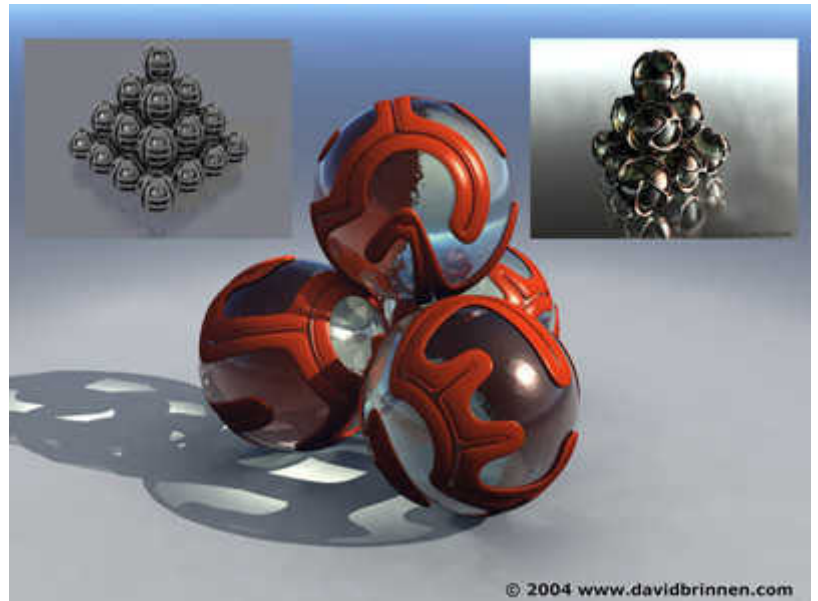
WINGS3D Mini Anleitung

Wie man seltsame Bälle macht

von **David Brinnen**
Februar 2005

Deutsch & HTML Version
von **Hans-Rudolf Wernli**

«Spheres» (links oben, von LitoNico),
«Tenball» (rechts oben) und «Weirdyballs»
veranlassten das Schreiben dieser Mini Anleitung
>



— Einführung —

Die Kamera bewegen

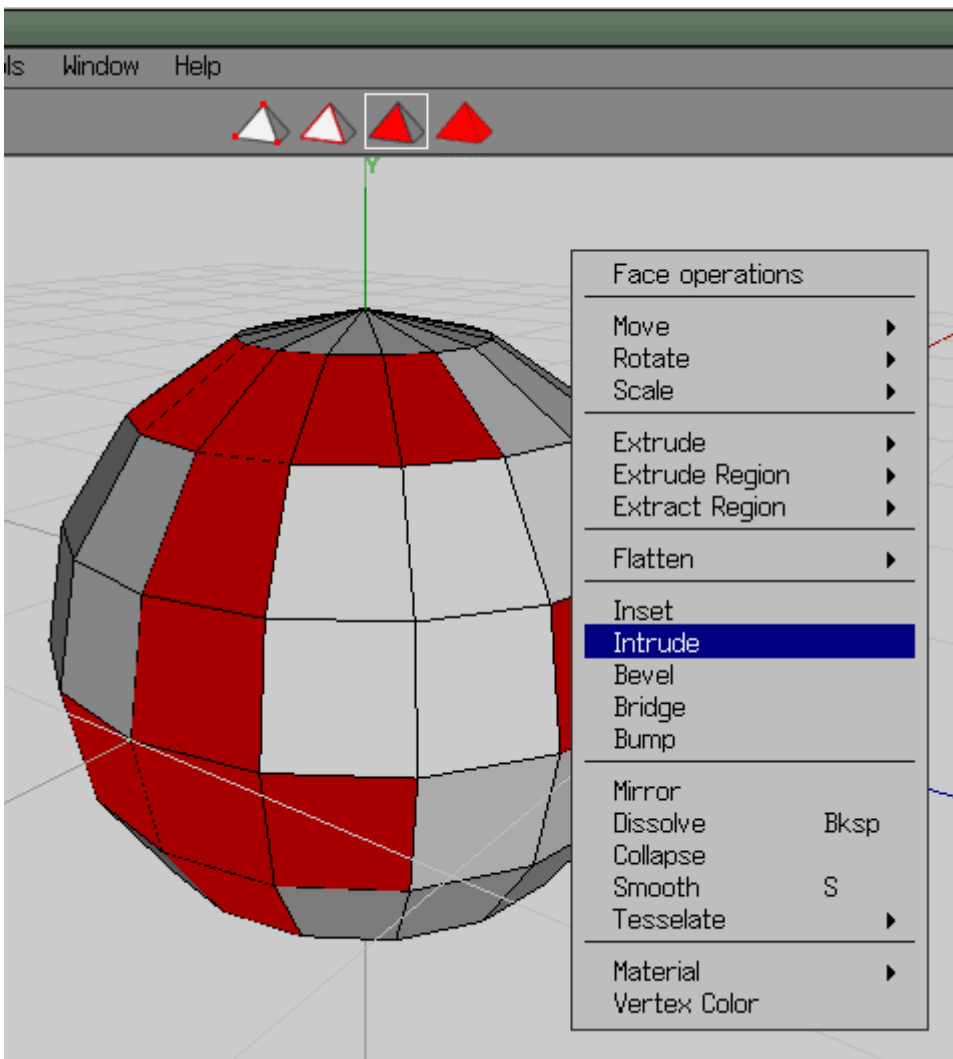
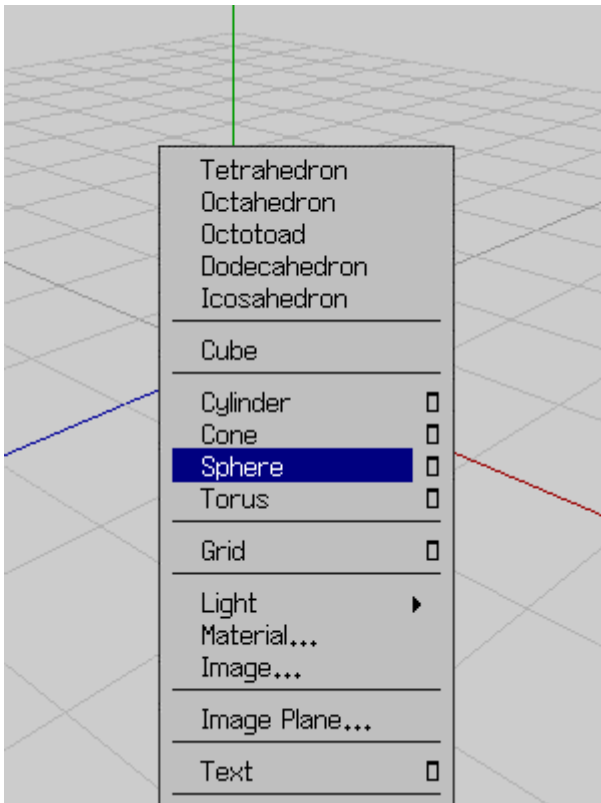
Um die Kamera in der X- und Y-Richtung zu bewegen, den mittleren Mausknopf anklicken und vorsichtig mit der Maus fahren. Einfach auf den linken Mausknopf klicken, um die Einstellung zu fixieren. Um die Kamera in der Z-Richtung zu bewegen, den mittleren Mausknopf gedrückt halten und die Maus bewegen. Wenn der Knopf los gelassen wird, befindet sich die Kamera im X/Y Bewegungsmodus und Sie müssen den linken Mausknopf kurz anklicken um die Einstellung zu fixieren.

An- und Abwählen

Wenn sich die Maus in der Nähe eines wählbaren Teils des Objektes befindet, wird dieser Teil grün. Wird auf den linken Knopf der Maus geklickt, wird dieser Teil rot, was bedeutet, das er gewählt ist. Befindet sich die Maus in der Nähe eines gewählten Teils, wird dieser orange. Klickt man auf einen gewählten Teil, wird er abgewählt. Um alles Gewählte auf einmal abzuwählen, die Leertaste auf der Tastatur betätigen.

Los geht's

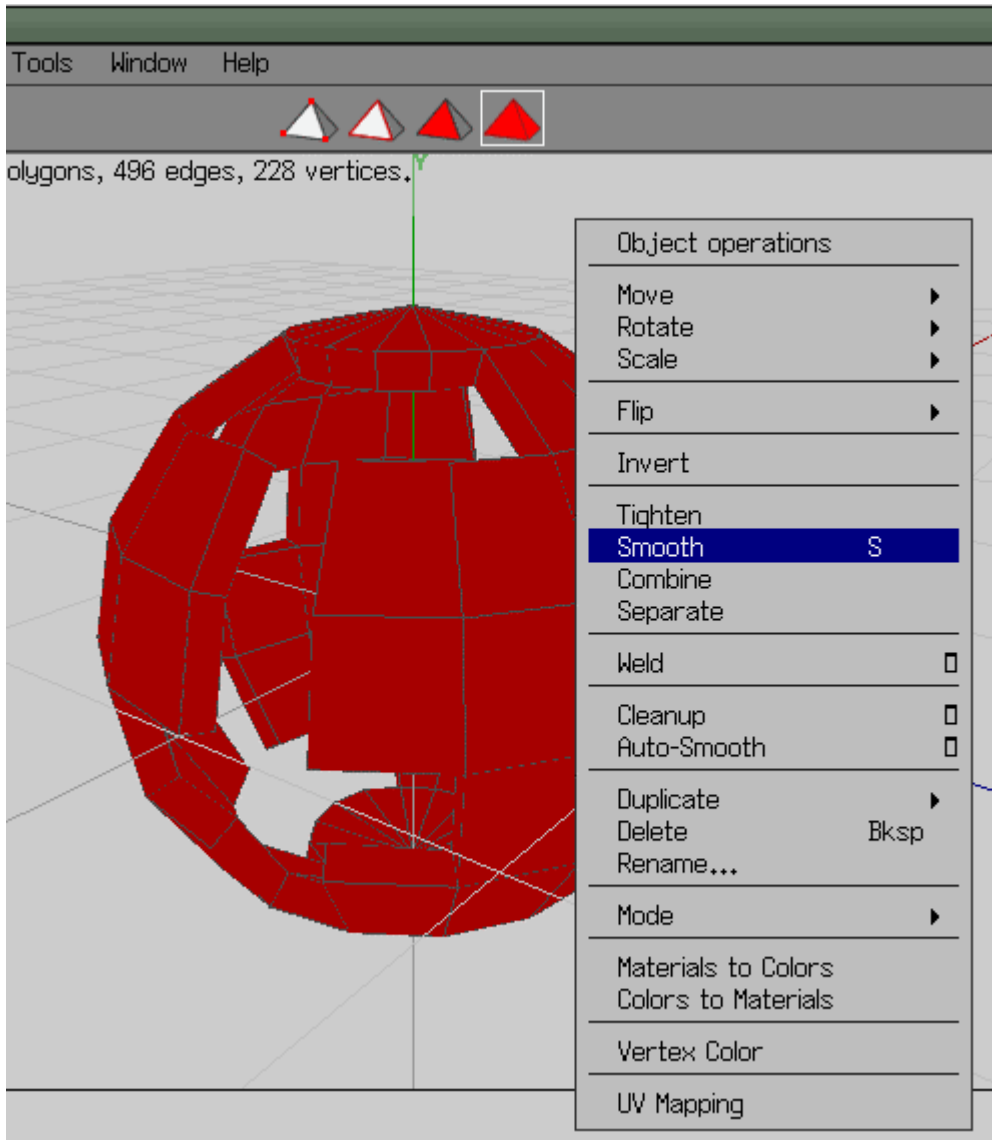
Wings starten und ein Rechtsklick irgendwo in der leeren Welt. Das Kontextmenü öffnet sich. «Sphere» (Kugel) wählen.



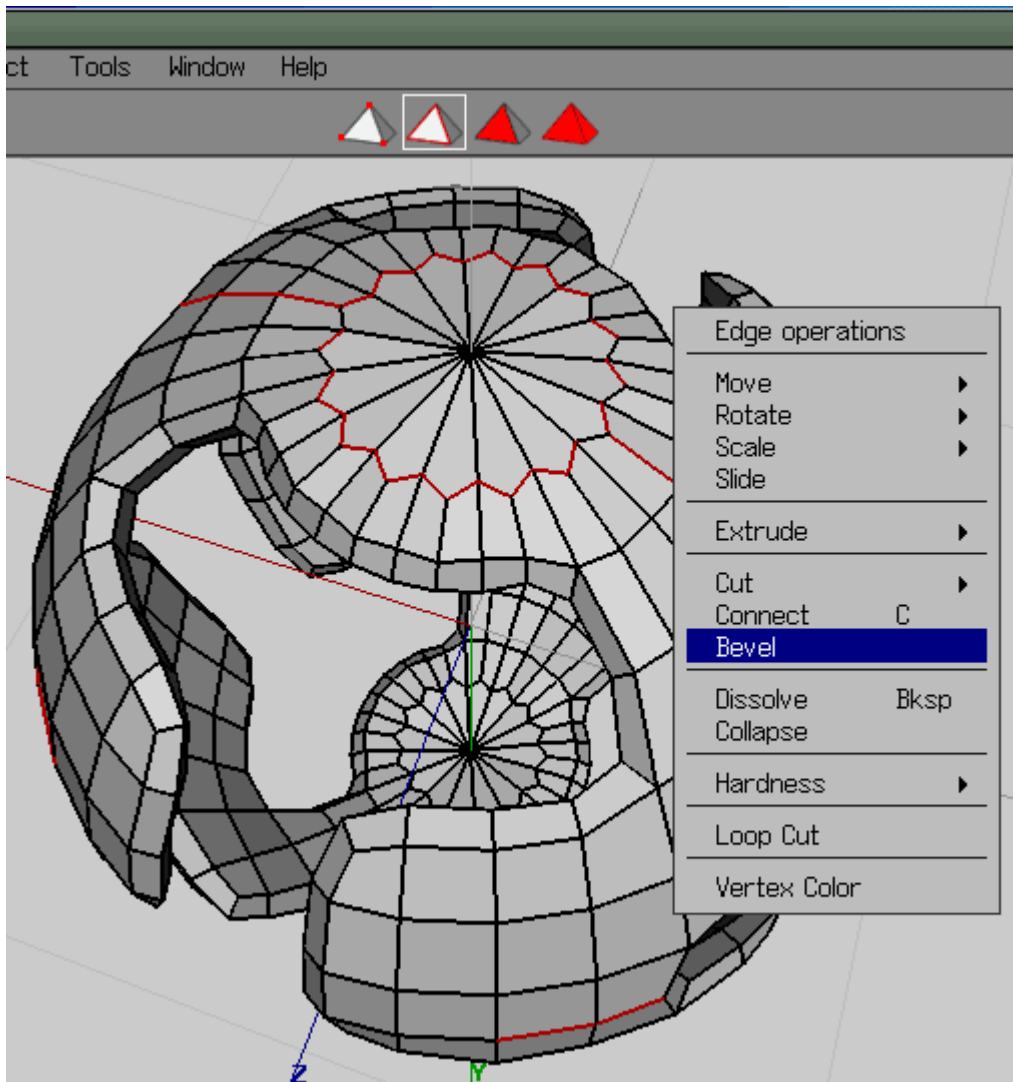
Die Pyramide mit einer roten Seite aus der Menüleiste wählen und Flächen auf der Oberfläche der Kugel markieren. Welche markiert, bzw. ausgewählt werden, ist der eigenen Phantasie überlassen. Die ausgewählten Teile werden verschwinden.

Wenn das getan ist, das Kontextmenü mit einem Rechtsklick öffnen und daraus **Intrude** (eindringen) wählen. Die gewählte Option ist sofort aktiv.

Die Maus vorsichtig seitwärts bewegen bis die Wand des übrig gebliebenen Teils der Kugel die gewünschte Dicke aufweist. Wenn zufrieden, linke Maustaste klicken, um die Einstellung zu übernehmen (siehe nächstes Bild).

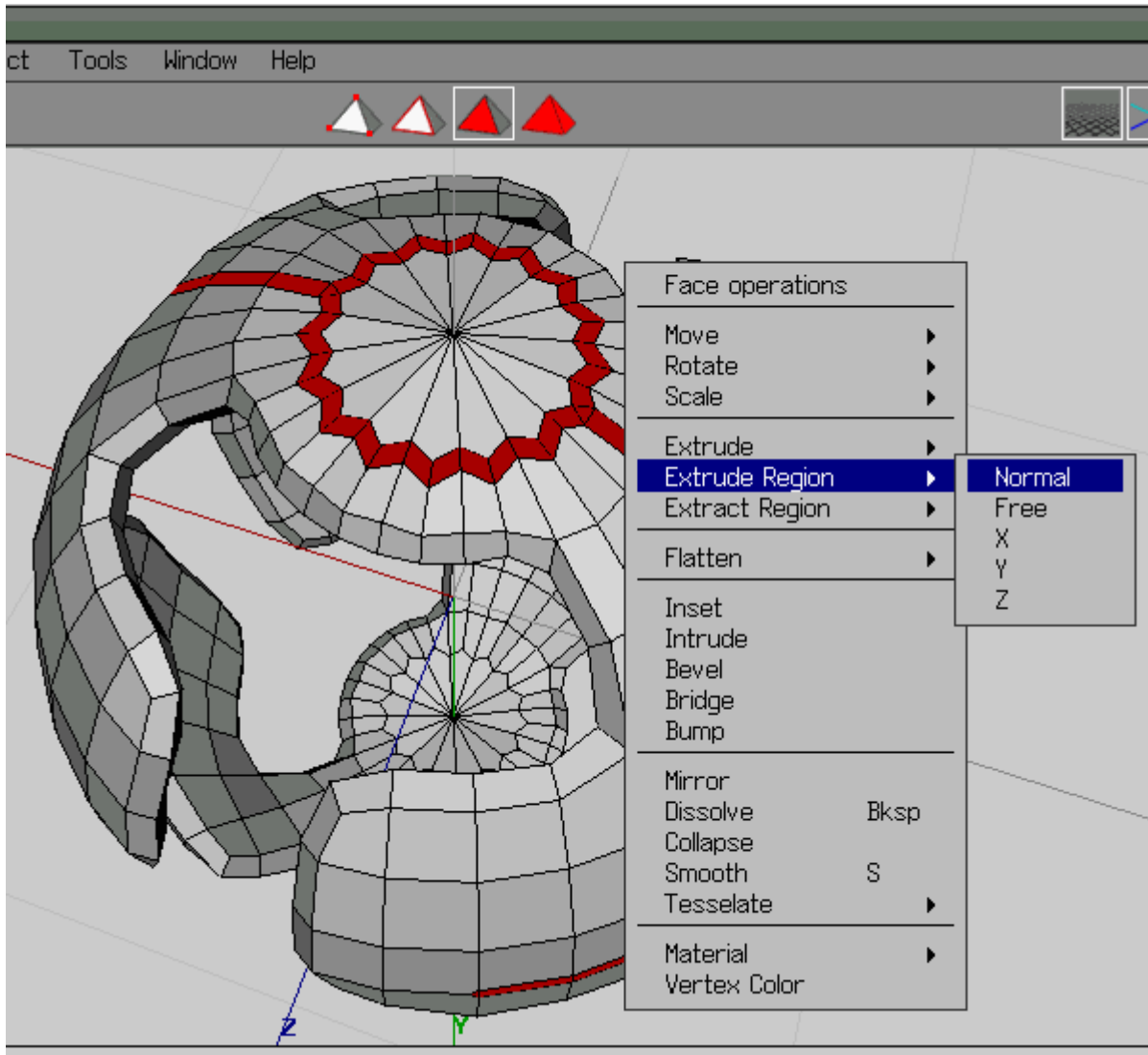


Die vollständig rote Pyramide aus der Menüleiste auswählen um das ganze Objekt zu markieren. Dann das Kontextmenü mit einem Rechtsklick öffnen und daraus **Smooth** (glätten) wählen.



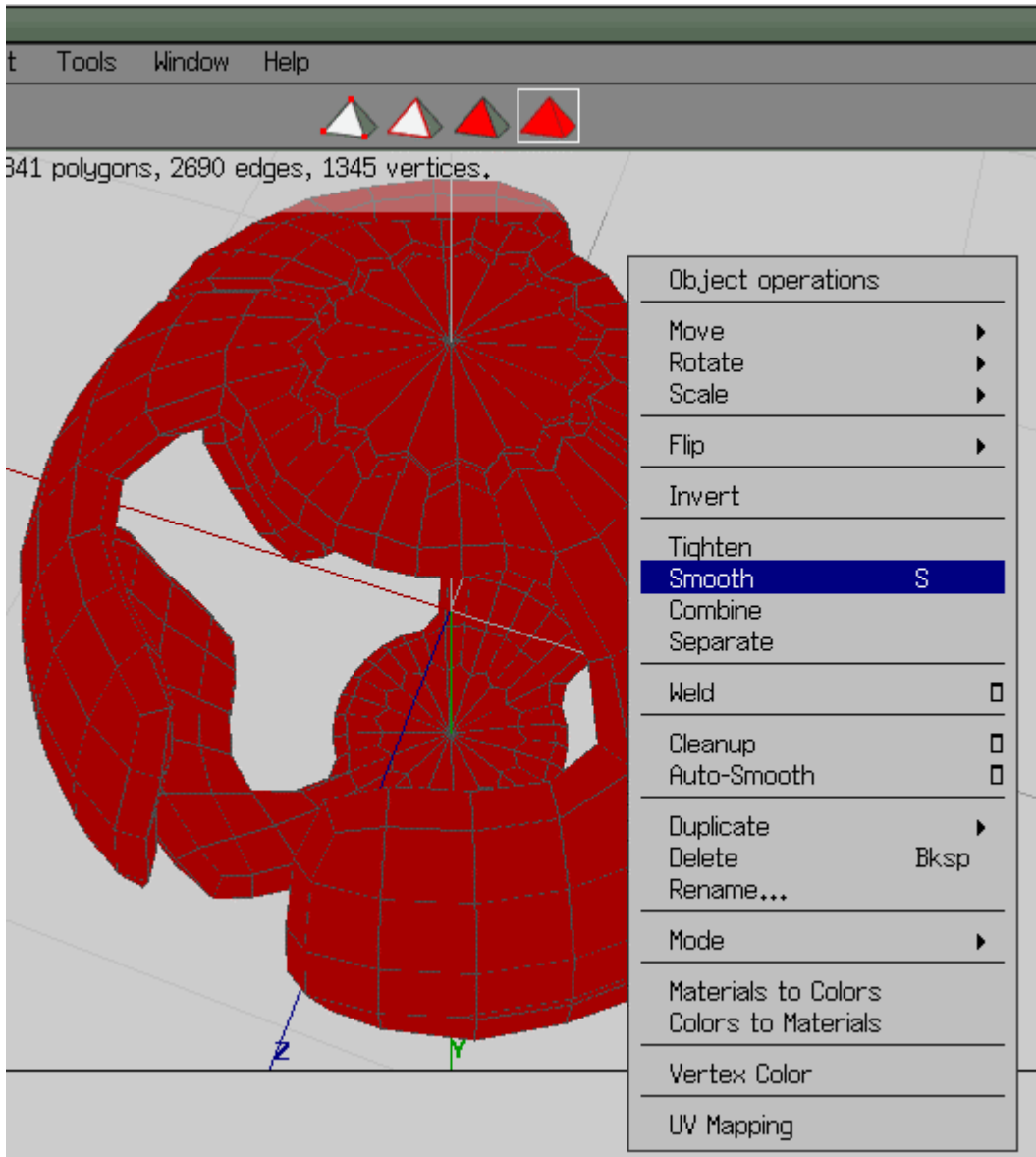
Die Pyramide mit den roten Kanten in der Menüleiste auswählen und die Leertaste drücken, um alles markierte abzuwählen. Jede gewünschte Linie, welche eingedrückt erscheinen soll, einzeln markieren. Durch Rechtsklick das Kontextmenü öffnen und daraus **Bevel** (abschrägen) wählen.

Manchmal scheint es, eine Linie sei unwählbar, sie ändert die Farbe nicht. Das ist ein Schabernack, der Ihnen die Bildschirmauflösung spielt. Drehen Sie einfach die Kamera ein Bisschen.

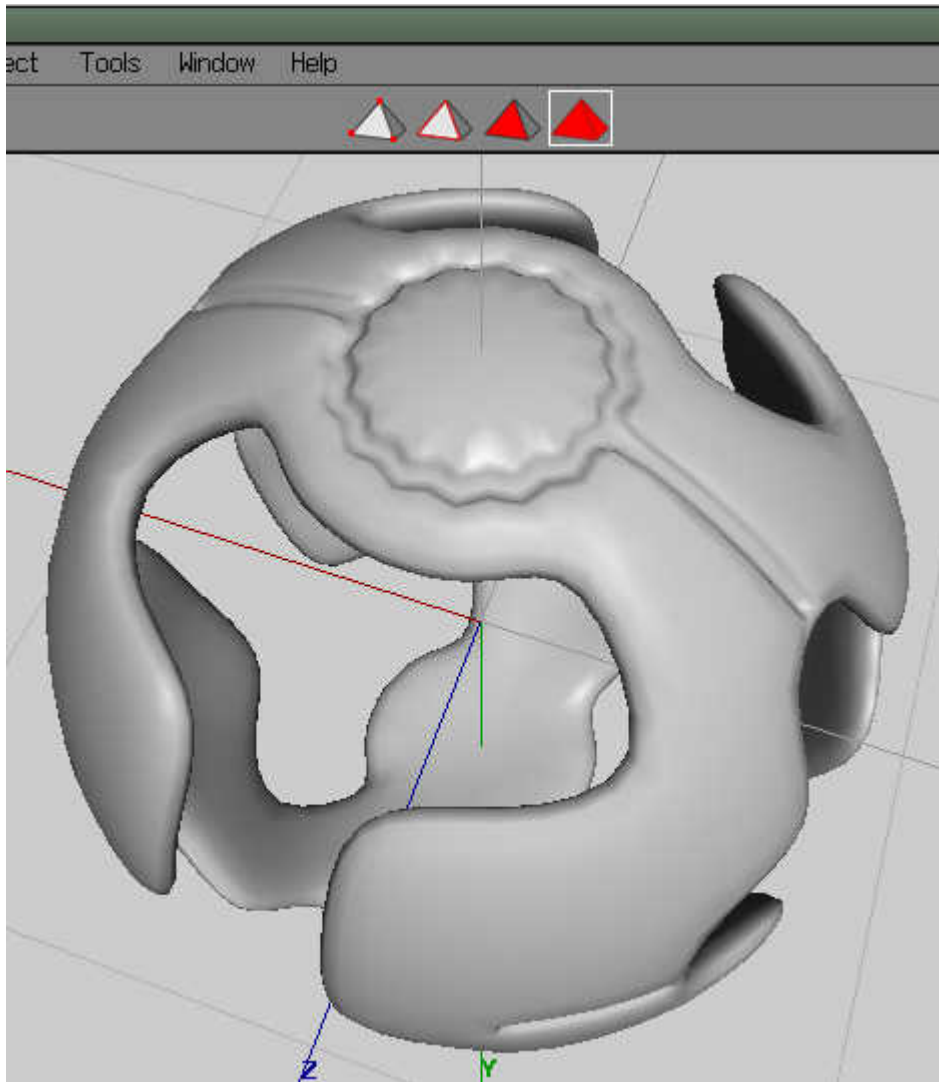


Wenn die Linien als nicht markiert erscheinen, die Maus vorsichtig seitwärts bewegen, bis die Linien die gewünschte Dicke haben. Dann die Maus anklicken, um die Einstellung zu fixieren.

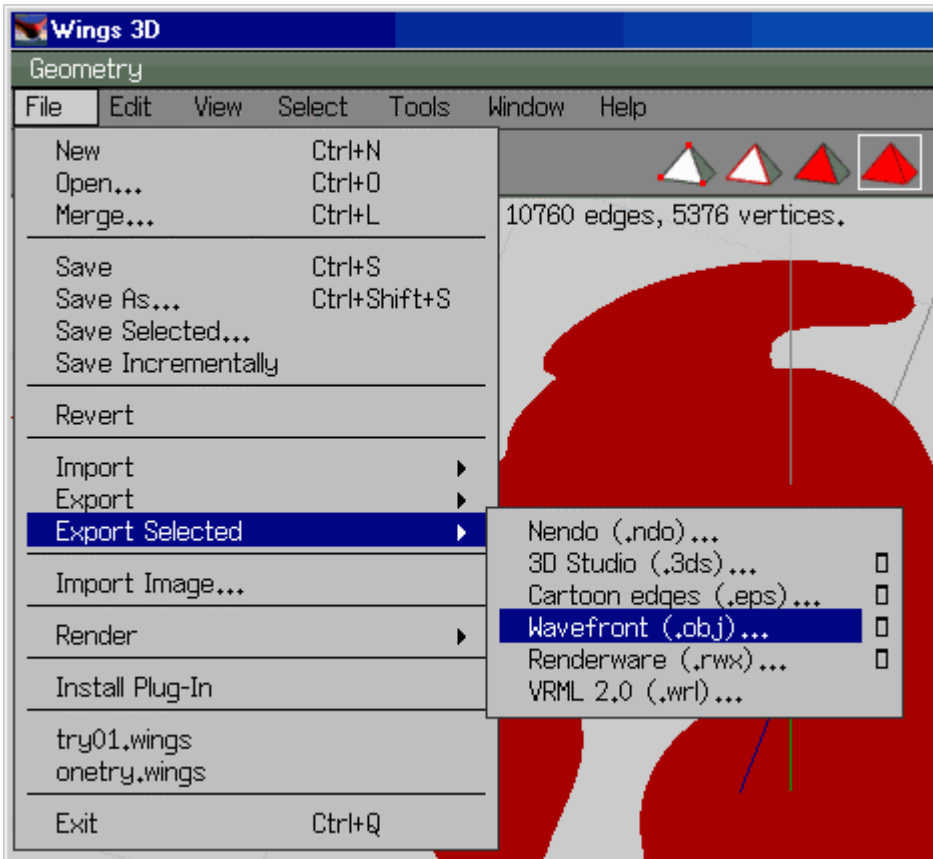
Kontextmenü öffnen, **Extrude Region** und **Normal** wählen (Region normal ausbrechen). Maus nach links: ausbrechen, nach rechts einbrechen. Wenn die gewünschte Tiefe erreicht ist, mit einem Mausklick die Einstellung fixieren.



Die vollständig rote Pyramide aus der Menüleiste auswählen, um das ganze Objekt zu markieren. Rechtsklicken für das Kontextmenü und **Smooth** (glätten) wählen. Das war's denn auch schon.



Man kann eine gerenderte Ansicht bekommen, wenn man die graue, leicht verschwommen erscheinende Pyramide ganz links in der Menüleiste auswählt. Was man vollbracht hat, kann man nun in Wings speichern.



Höchstwahrscheinlich soll das Objekt in Bryce eingebunden werden. Also zuerst die vollständig rote Pyramide in der Menüleiste anwählen und auf das Objekt klicken, damit es gewählt ist.

Dann das Dateimenü (**File**) öffnen und in **Export Selected** (Ausgewähltes exportieren) das Format **Wavefront (.obj)** wählen. Man kann auch in das **3D Studio (.3ds)** Format exportieren.

Ersteres gibt dem Objekt ein helles, weißes Material, letzteres ein graues.



Das in Bryce importierte und gerenderte Objekt. Nicht vergessen: In Bryce das Objekt nochmals glätten.

German and HTML Version by Horo - 18. February 2005.