

WINGS3D Mini Anleitung

Wie man fremdartige Sporen macht

von **David Brinnen**
Juli 2005

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



«Alienspore»
veranlasste das Schreiben dieser Mini Anleitung >

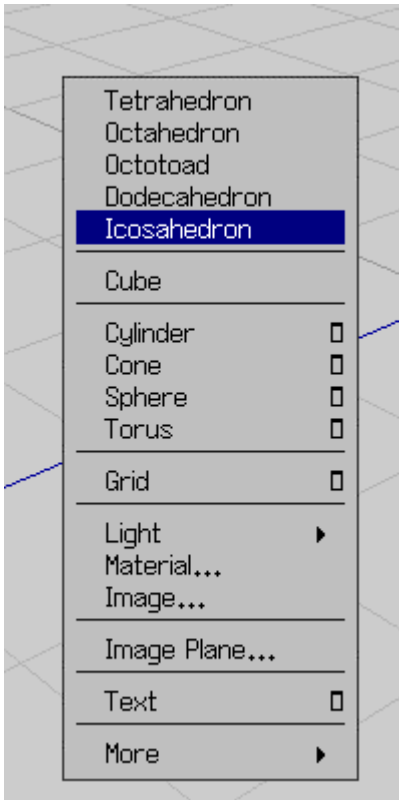
— Einführung —

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.

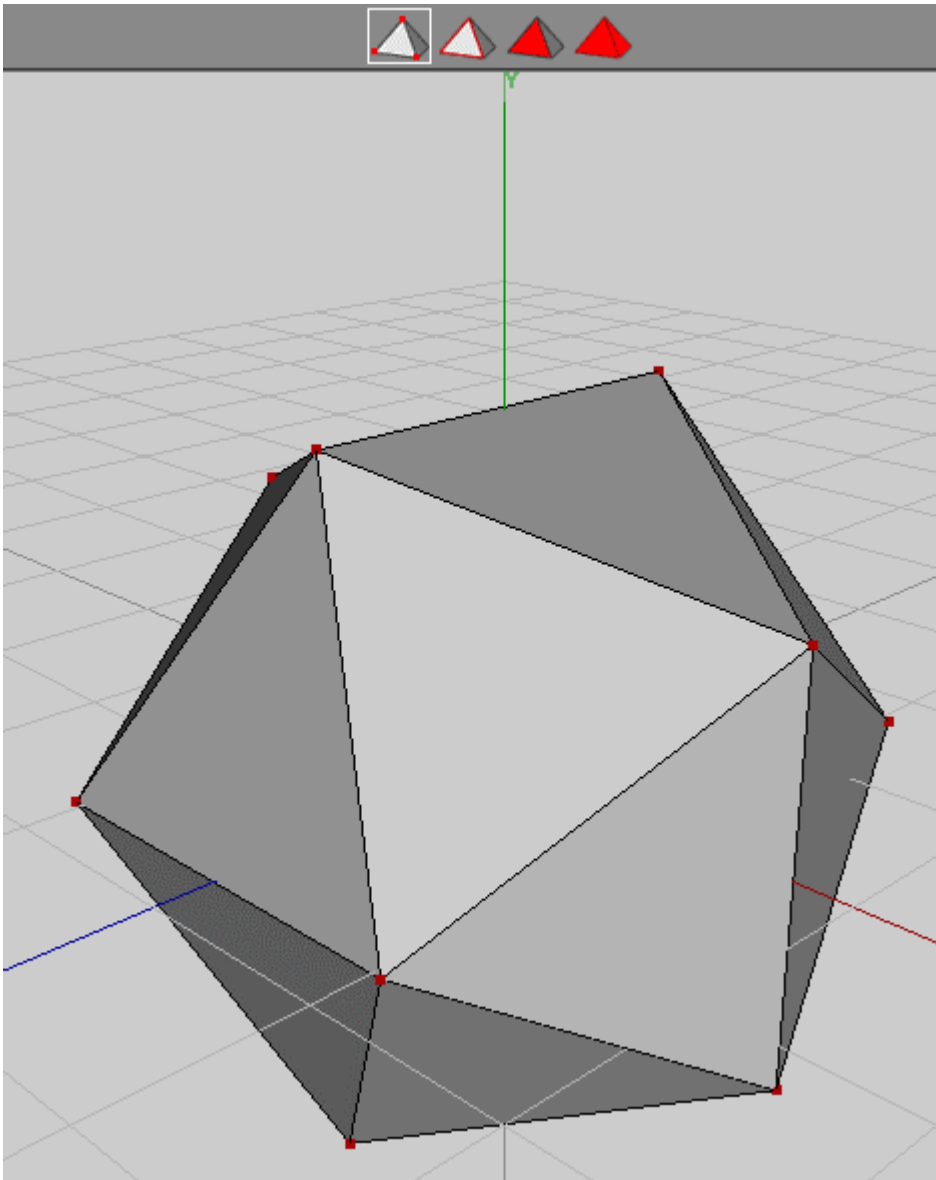
An- und Abwählen

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.



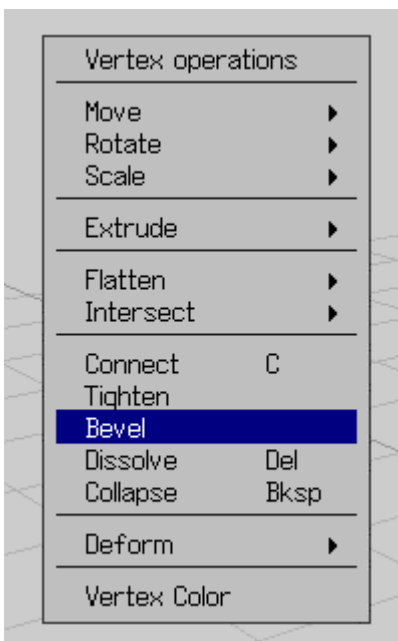
Los geht's

Wings starten und ein Rechtsklick irgendwo in der leeren Welt. Das Kontextmenü öffnet sich. «Icosahedron» (regelmäßiger Körper mit 20 gleich großen Seiten) wählen.

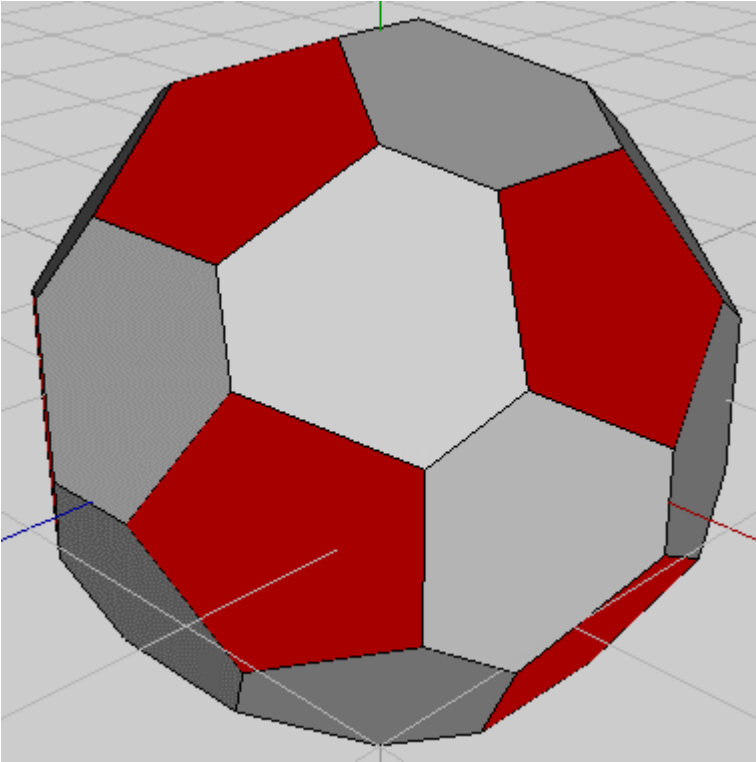


Die Pyramide mit den roten Punkten aus der Menüleiste wählen und eine beliebige Ecke auf der Oberfläche des Körpers markieren.

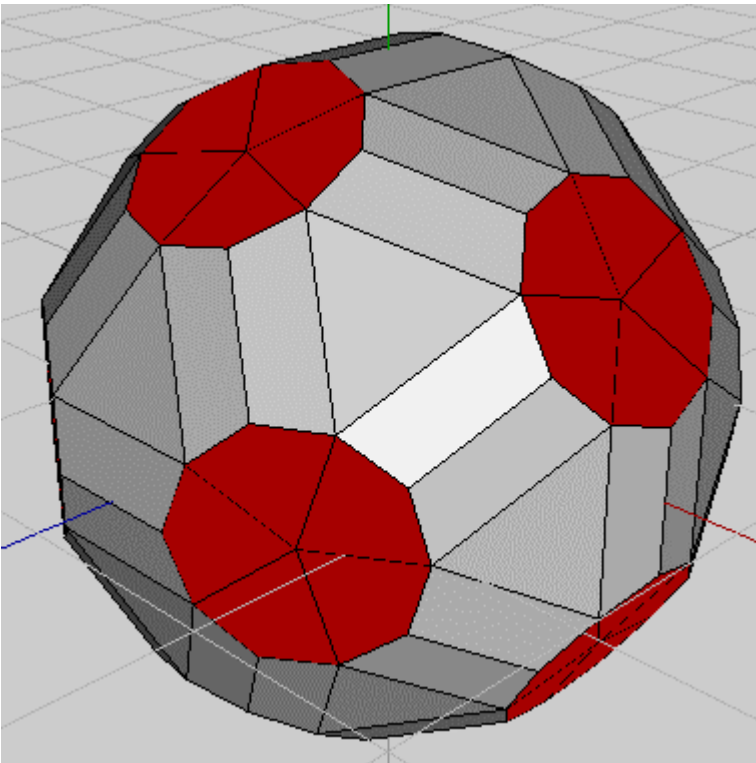
Anschließend alle Ecken markieren, indem man entweder über das Menü **Select > Similar** wählt, oder einfach die Taste «i» drückt (i für identisch wählt identisches des schon gewählten).



Mit einem Rechtsklick der Maus öffnet sich das Kontextmenü. «Bevel» (abflachen) wählen. Durch Ziehen der Maus vergrößern sich die ausgewählten Ecken. Wenn man zufrieden ist (nächstes Bild), kurz linke Maustaste anklicken, um den Zustand zu fixieren.

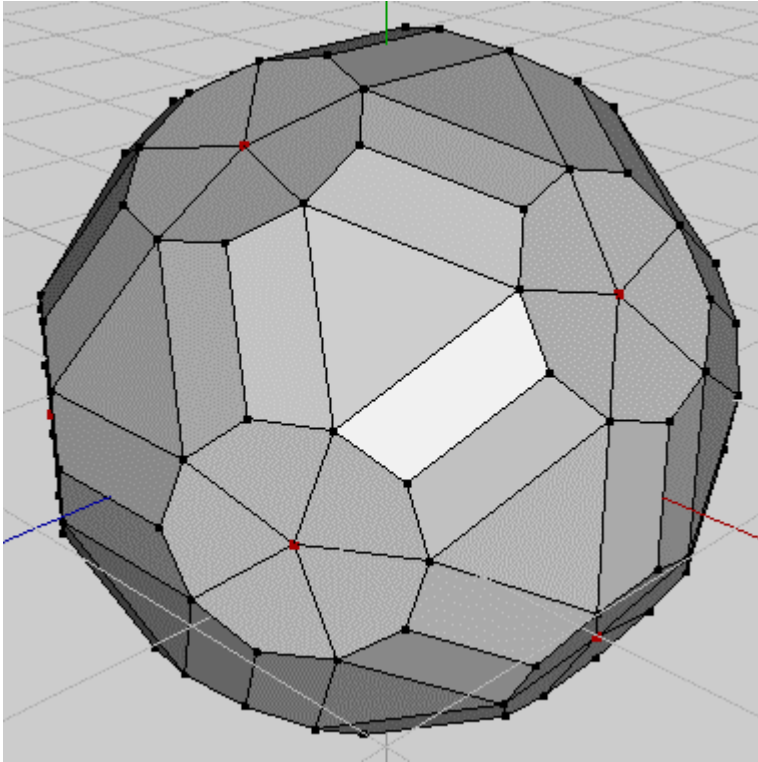


Links oben, unter der Menüleiste, können Sie verfolgen, wie stark abgeflacht wurde. Wenn ein Wert um 0.8 erreicht ist, sieht der Körper mit den roten Seiten aus, wie ein Fussball. So möchten wir's haben.

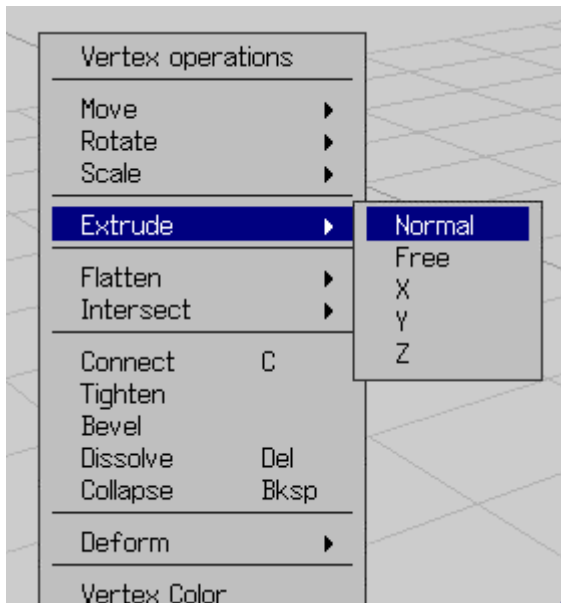


Nun entweder mit einem Rechtsklick der Maus das Kontextmenü öffnen und «Smooth» (glätten) wählen oder ganz einfach die Taste «s» auf der Tastatur drücken (denken Sie s für sanft).

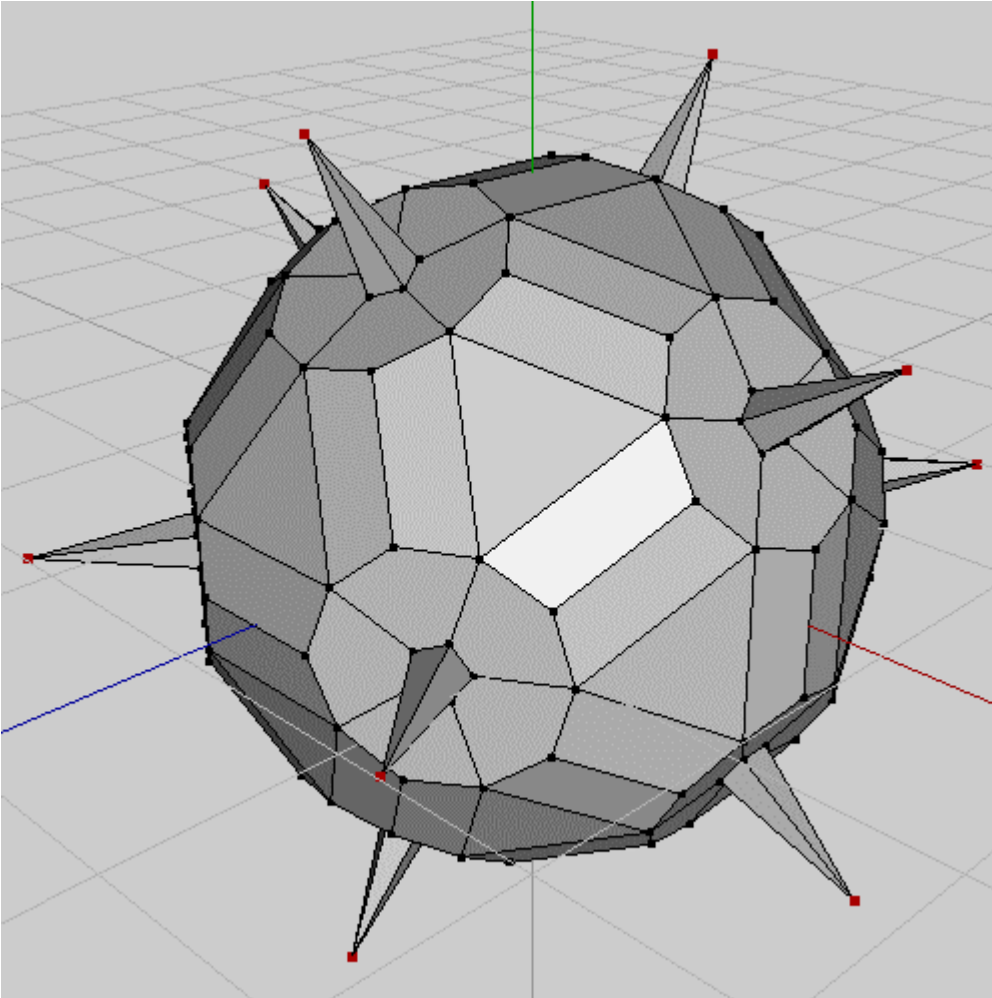
Ihr "Fussball" sieht nun so aus, wie gezeigt. Drücken Sie nun die Leerschlagtaste, um alle Flächen abzuwählen.



Wählen Sie nun irgend einen Punkt im Zentrum einer der abgewählten Flächen. Dann drücken Sie den Buchstaben «i» um alle ähnlichen zu selektionieren. Das hatten wir schon mal.

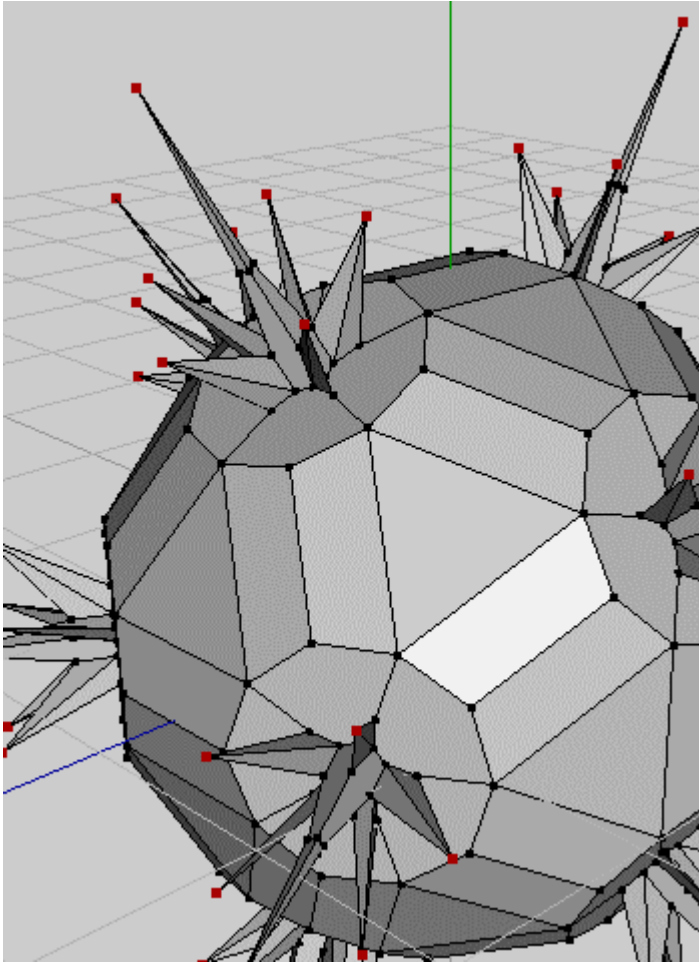


Holen Sie sich das Kontextmenü mit einem Rechtsklick und wählen Sie daraus «Extrude > Normal» (normal ausstossen).



Ziehen Sie nun die Maus um die Spitzen aus dem Körper zu bringen. Ziehen Sie bis sie oben links den ungefähren Wert 0.75 sehen, dann stabilisieren Sie mit einem Linksklick.

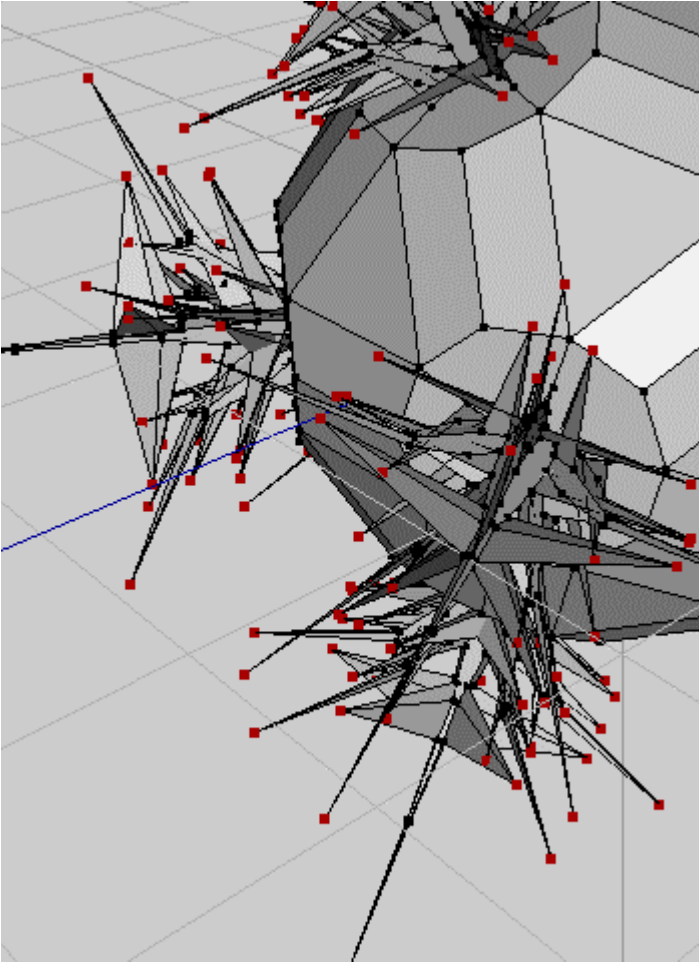
Zu einem späteren Zeitpunkt werden Sie mit diesen Werten experimentieren wollen. Das Resultat verändert sich aber sie erhalten möglicherweise eher das, was Sie sich vorgestellt hatten.



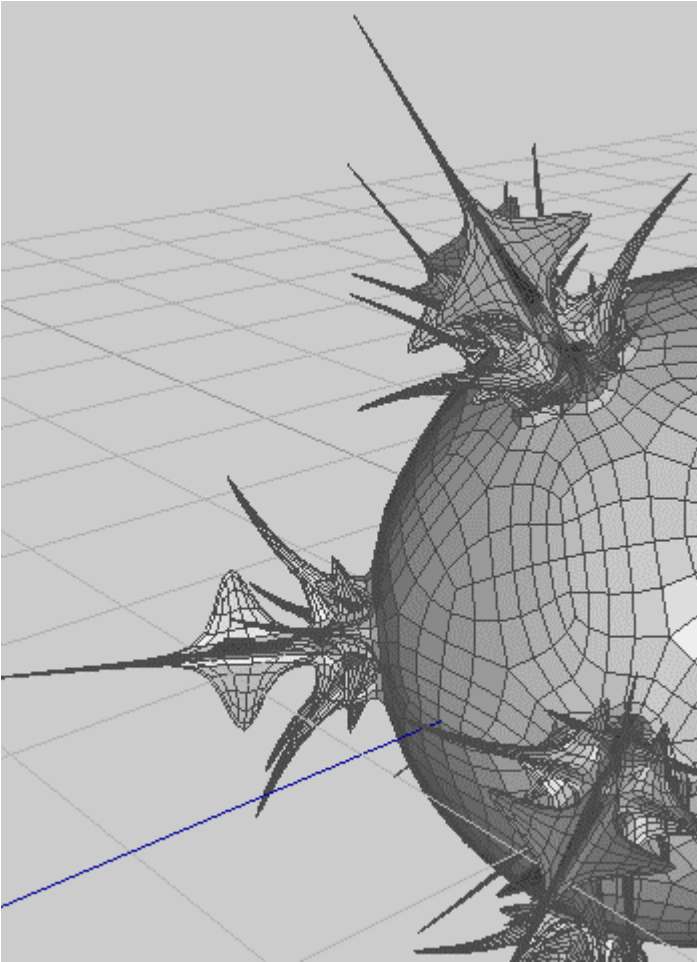
Nun werden weitere Punkte gewählt. Das tun Sie entweder über das Menü «Select > More» (mehr wählen) oder einfach durch drücken auf die «+» Taste.

Wieder «Extrude > Normal» aus dem Kontextmenü wählen und mit der Maus fahren, bis oben links ungefähr der Wert 0.65 angezeigt wird.

Auch hier: Andere Werte, andere Resultate.



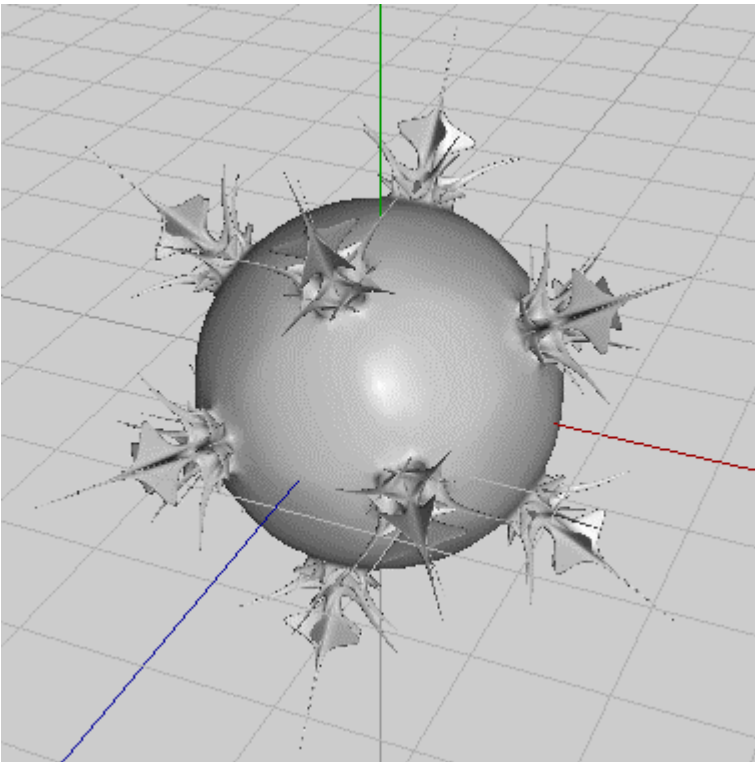
Was wir eben getan haben, tun wir gleich nochmals. «+» Taste drücken, «Extrude > Normal» aus dem Kontextmenü wählen, die Maus bewegen bis etwa 0.6 erreicht ist, dann links klicken.



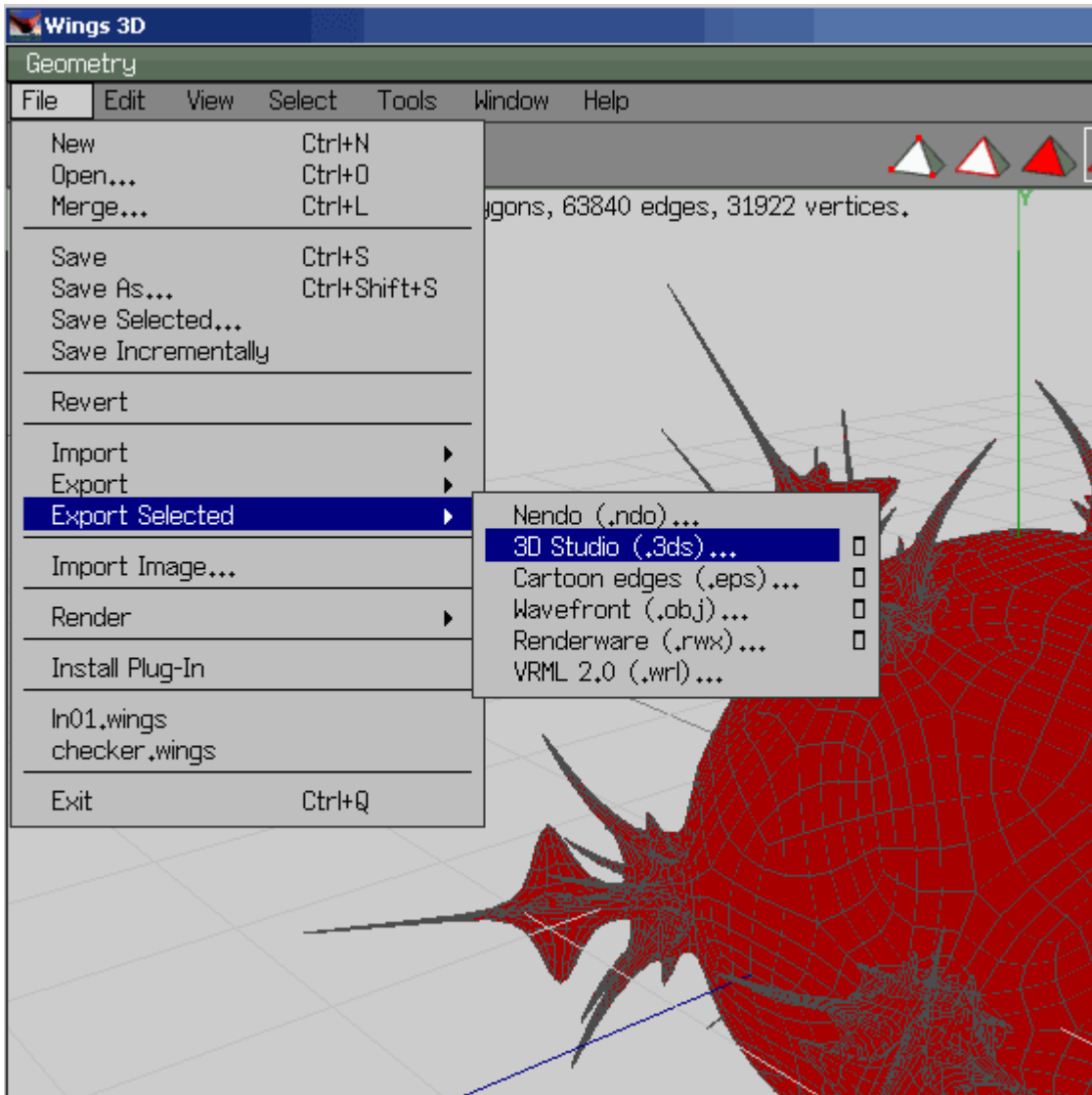
In der Menüleiste die vollständig rote Pyramide wählen. Damit wird das ganze Objekt gewählt.

Anstatt mühsam über das Kontextmenü glätten, wird die «s» Taste gedrückt.

Anschließend, gleich nochmals **s**. Diesmal dauert es eine kleine Weile, bis das Objekt geglättet ist, aber keine Sorge, wir sind am Ende.



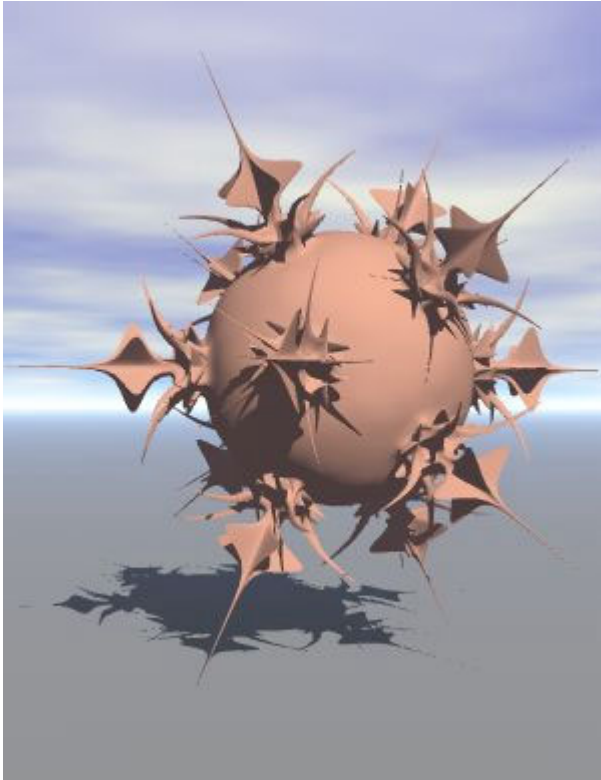
Man kann eine gerenderte Ansicht bekommen, wenn man die graue, leicht verschwommen erscheinende Pyramide ganz links in der Menüleiste anwählt. Was man vollbracht hat, kann man nun in Wings speichern.



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.

Das Objekt hat 63'840 Polygone.

Ich habe 0.9 abgeflacht (bevel), nicht 0.8 wie in der Anleitung empfohlen. Ich habe auch stärker ausgestossen (extrude) als oben bemerkt: Anstatt 0.75, 0.65 und 0.7, jedes Mal 1.0. Das soll Ihnen ein Hinweis geben, was passiert, wenn man den Grad der Abflachung (bevel) und Ausstoßung (extrude) ändert.

German and HTML Version by Horo - 31. July 2005.