

WINGS3D Mini Anleitung

Wie man die Haut zwischen den Rippen macht

von **David Brinnen**
Februar 2005

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

«Subs» veranlasste das Schreiben
dieser Mini Anleitung >



— Einführung —

Die Kamera bewegen

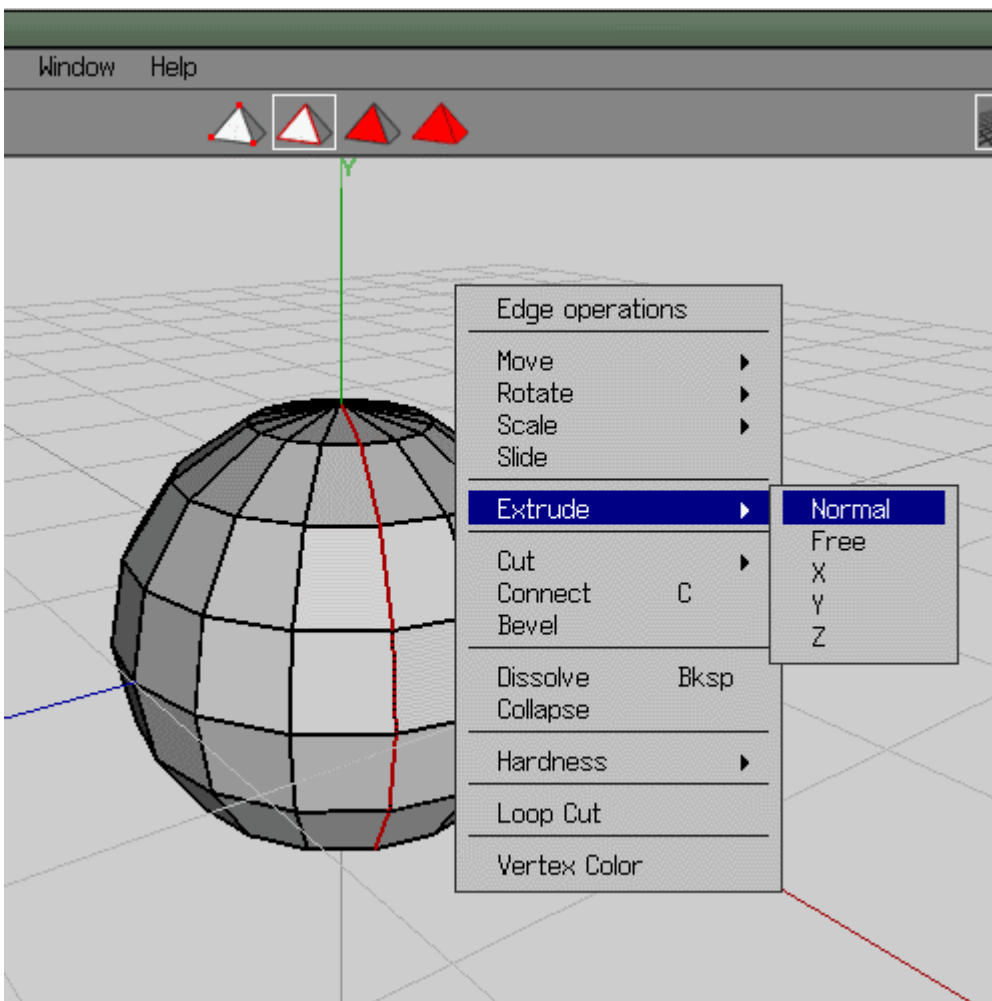
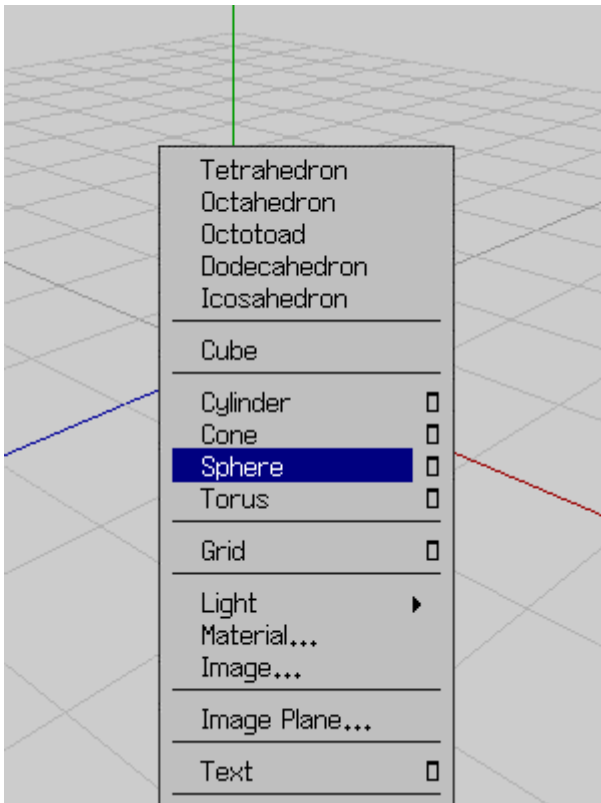
Um die Kamera in der X- und Y-Richtung zu bewegen, den mittleren Mausknopf anklicken und vorsichtig mit der Maus fahren. Einfach auf den linken Mausknopf klicken, um die Einstellung zu fixieren. Um die Kamera in der Z-Richtung zu bewegen, den mittleren Mausknopf gedrückt halten und die Maus bewegen. 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, dass 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.

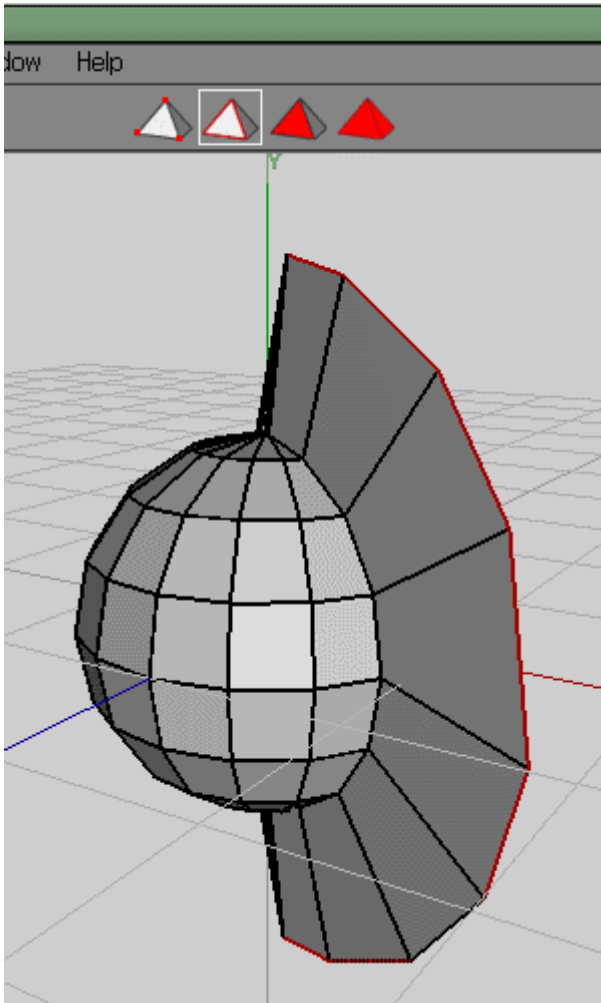
Los geht's

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

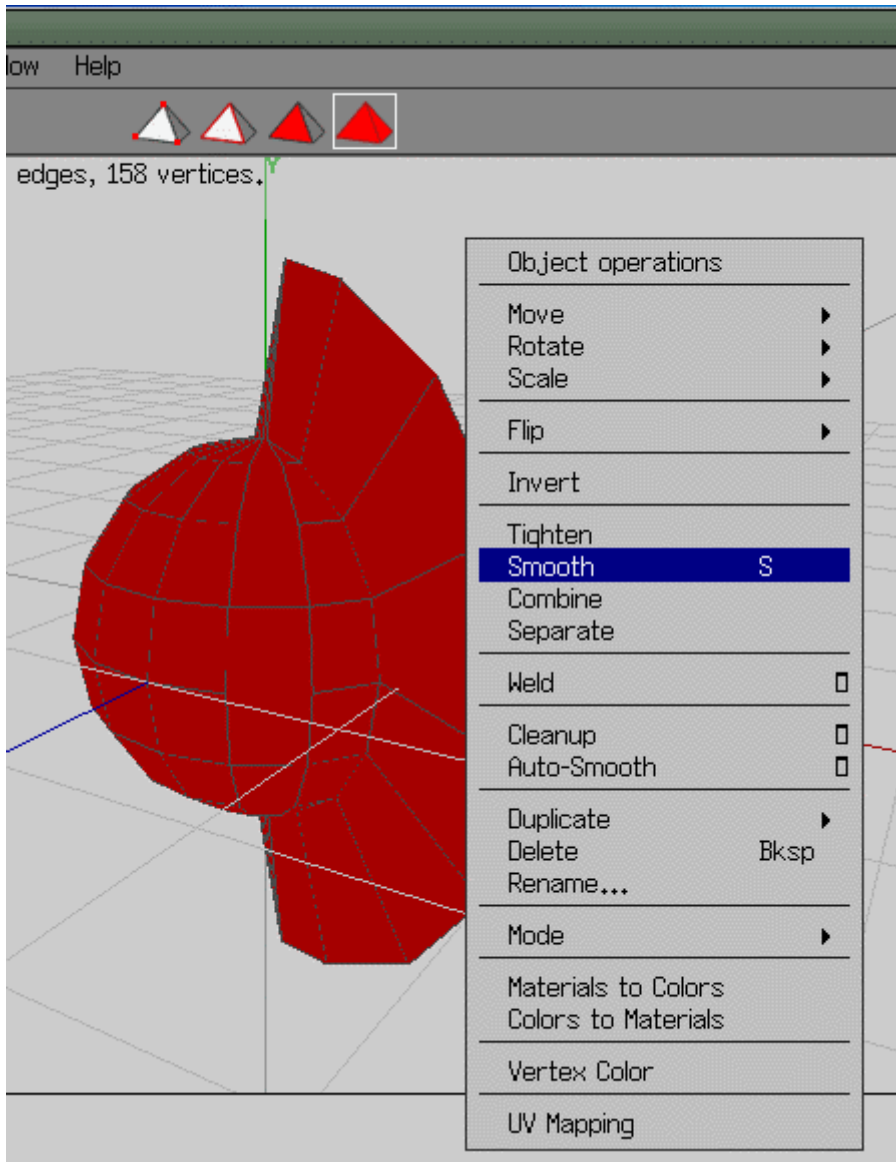


Auf der Kugel ein Meridian von Pol zu Pol wählen. Dazu zuerst die Pyramide mit den roten Linien auswählen. Auf alle Teile der Linie von Pol zu Pol klicken.

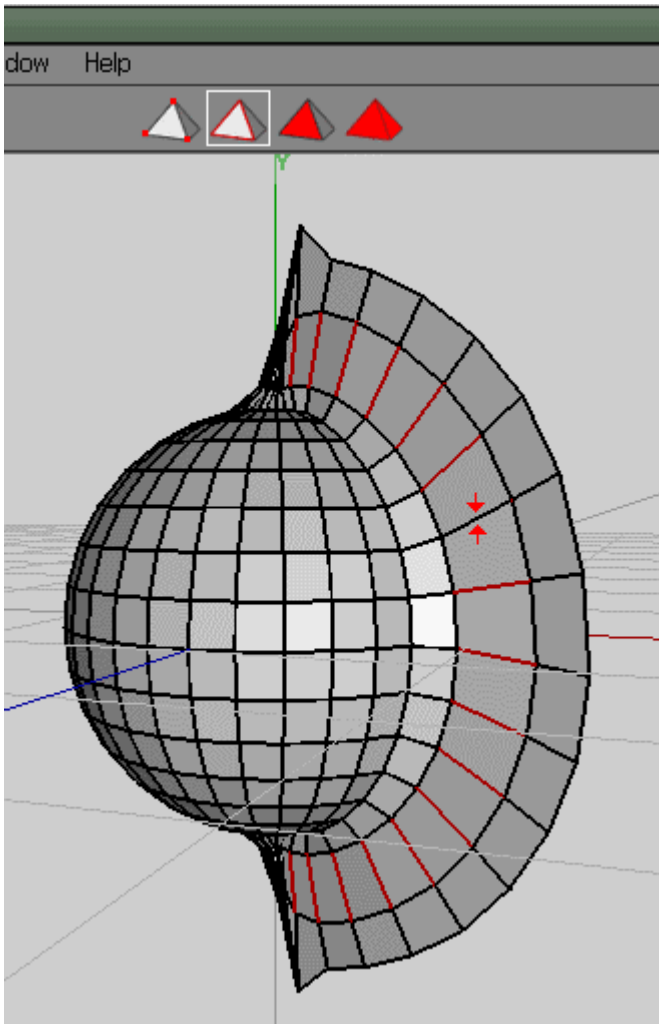
Wenn der Meridian gewählt ist, durch einen Rechtsklick das Kontextmenü öffnen und **Extrude, Normal** (normal ausbrechen) wählen. Die Funktion ist sofort nach dem Klick aktiv.



Die Maus vorsichtig bewegen bis die «Flosse» die gewünschte Größe aufweist. Kurz die linke Maustaste anklicken, um das eben Ausgeführte zu fixieren.

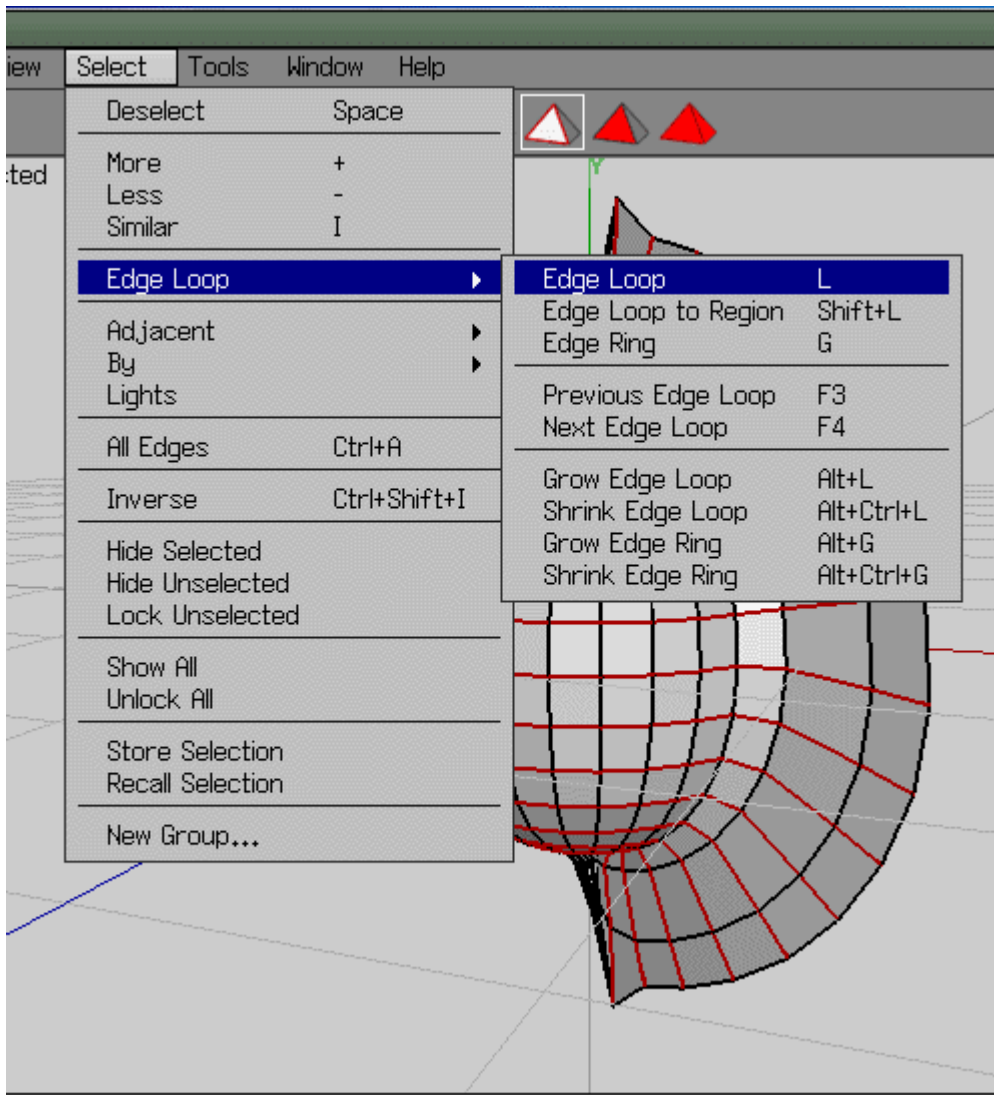


Die vollständig rote Pyramide in der Menüleiste anwählen. Weil bereits einige Teile gewählt sind, ist nun das ganze Objekt gewählt. Ein Rechtsklick bringt das Kontextmenü zum Vorschein und hier **Smooth** (glätten) wählen.

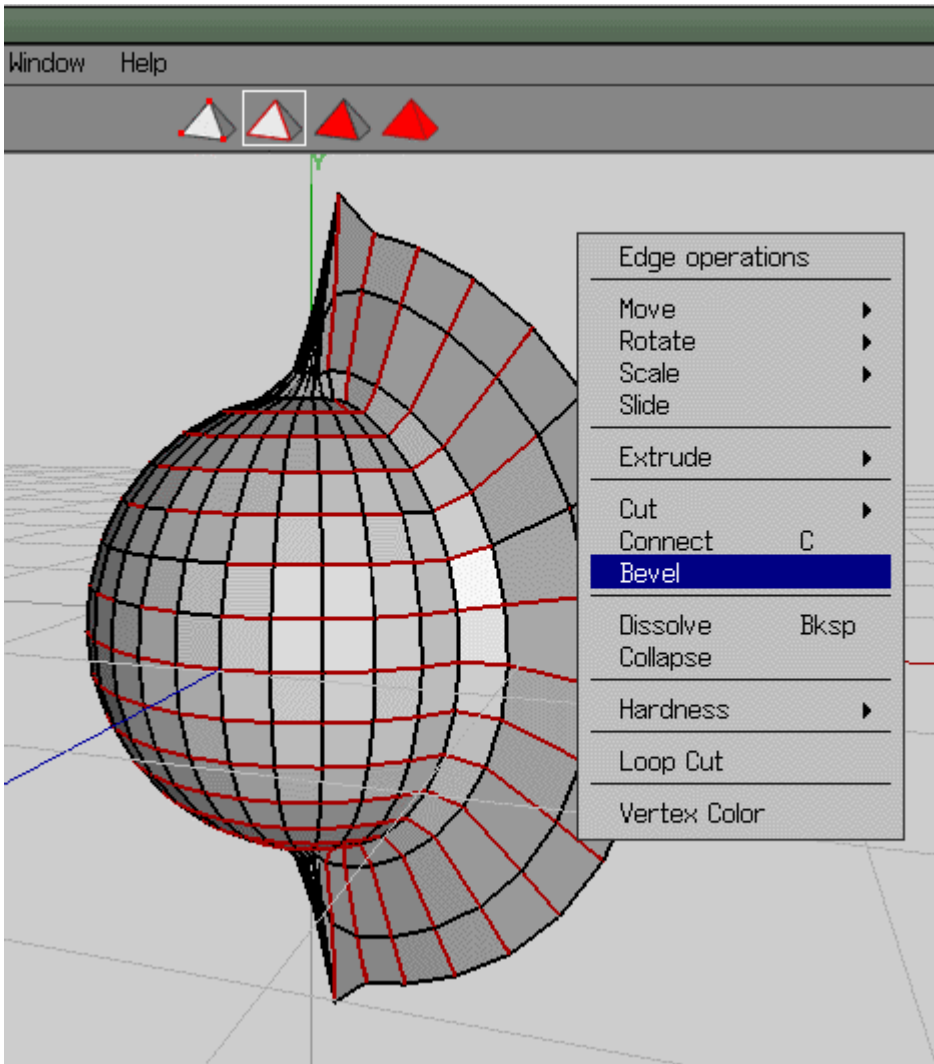


Die Pyramide mit den roten Kanten in der Menüleiste anwählen. Nun sind alle Linien gewählt (rot) und Sie müssen die Leertaste drücken, um alles abzuwählen. Nun können die einzelnen Linien auf der «Flosse» in der gezeigten Weise gewählt werden.

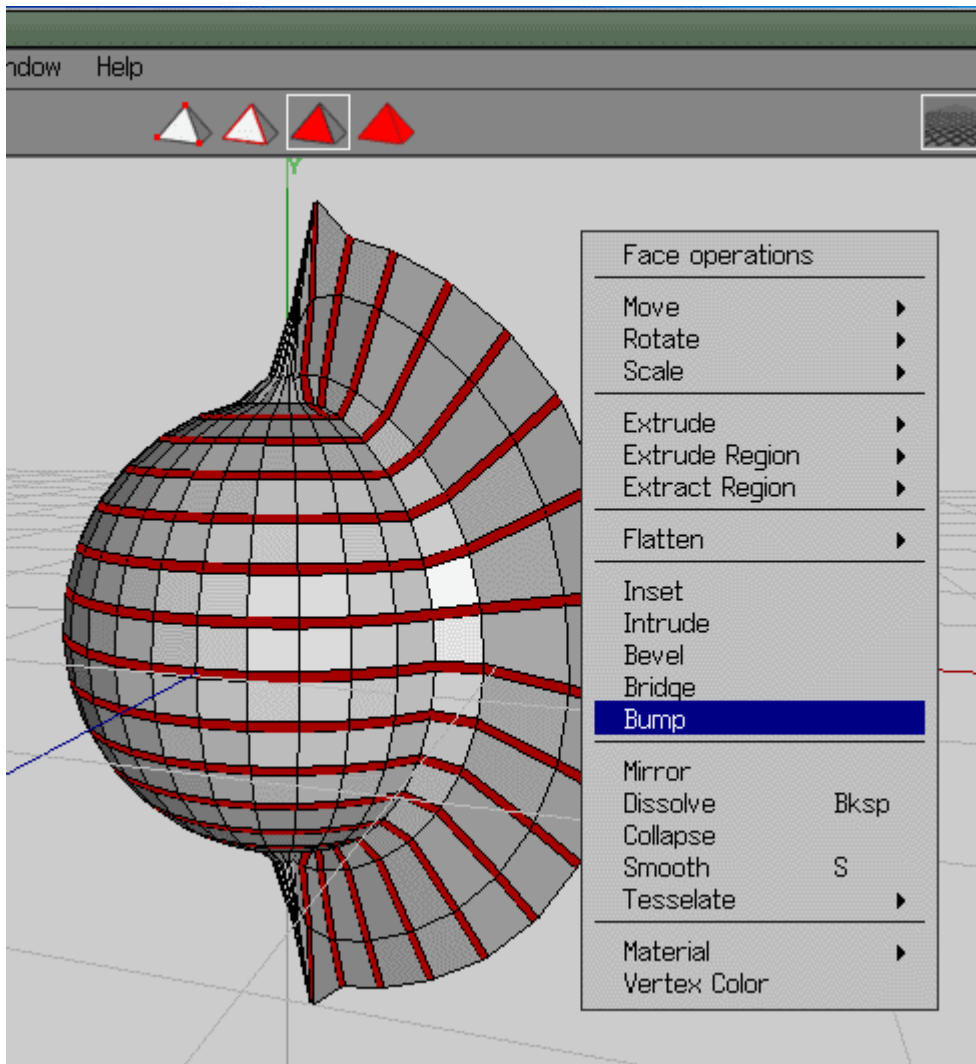
Manchmal scheint es, eine Linie sei unwählbar, sie ändert die Farbe nicht. Das ist ein Schabernack, der Ihnen die Bildschirmauflösung spielt. Drehen Sie einfach die Kamera ein Bisschen. Das Beispiel zeigt eine Linie, die als nicht gewählt erscheint, obwohl sie gewählt ist.



Aus der Menüleiste **Select** (Auswahl) öffnen, daraus **Edge Loop** (Kantenschleife) wählen und von da nochmals die Option **Edge Loop** wählen. Dies wählt alle Linien um die Kugel (die «geografischen» Breiten).

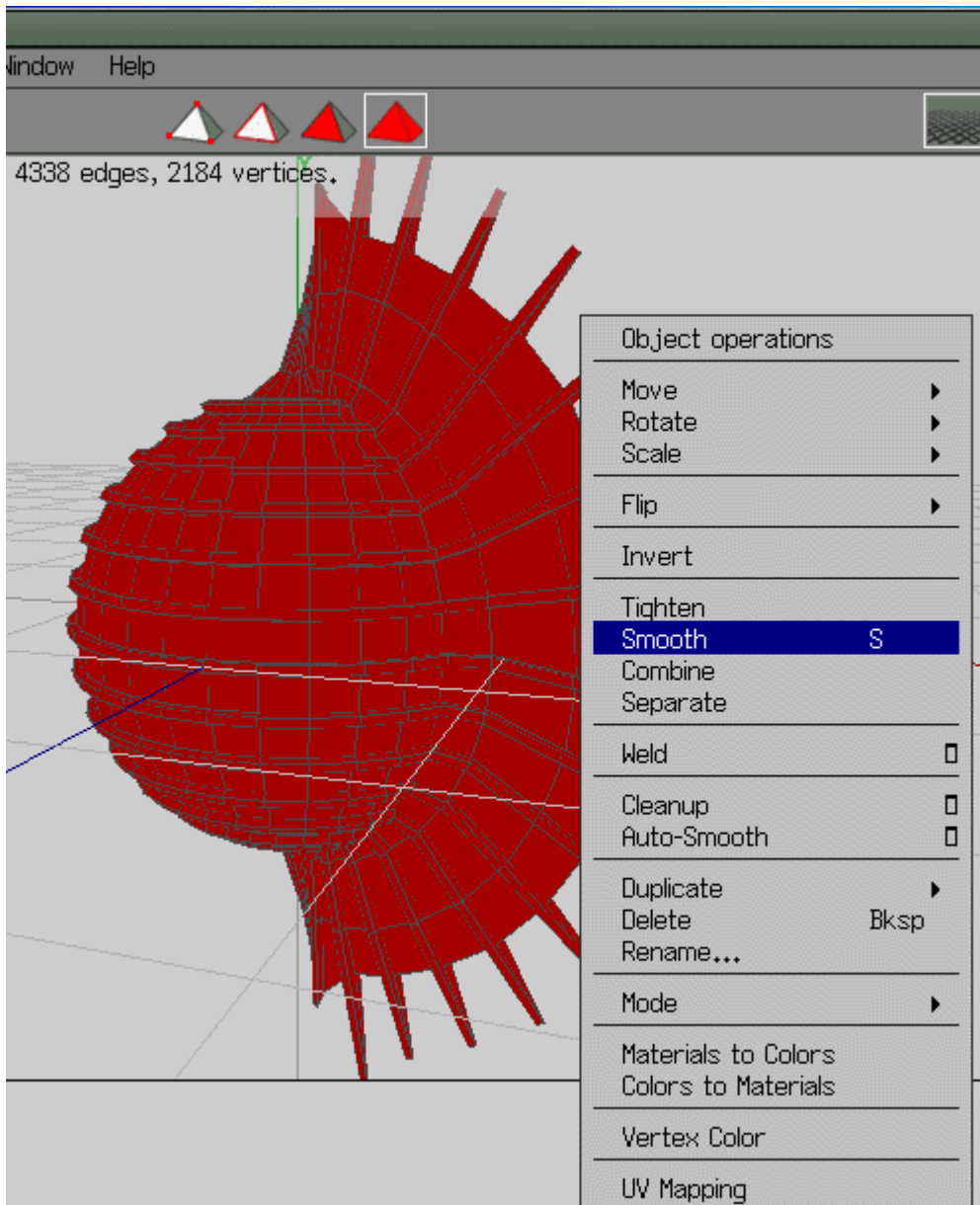


Ein Rechtsklick bringt das Kontextmenü zum Vorschein, hier **Bevel** (abschrägen) wählen. Eine Sanduhr erscheint und je nach der Geschwindigkeit des Rechners, nach einigen Sekunden, verschwinden die roten Linien.

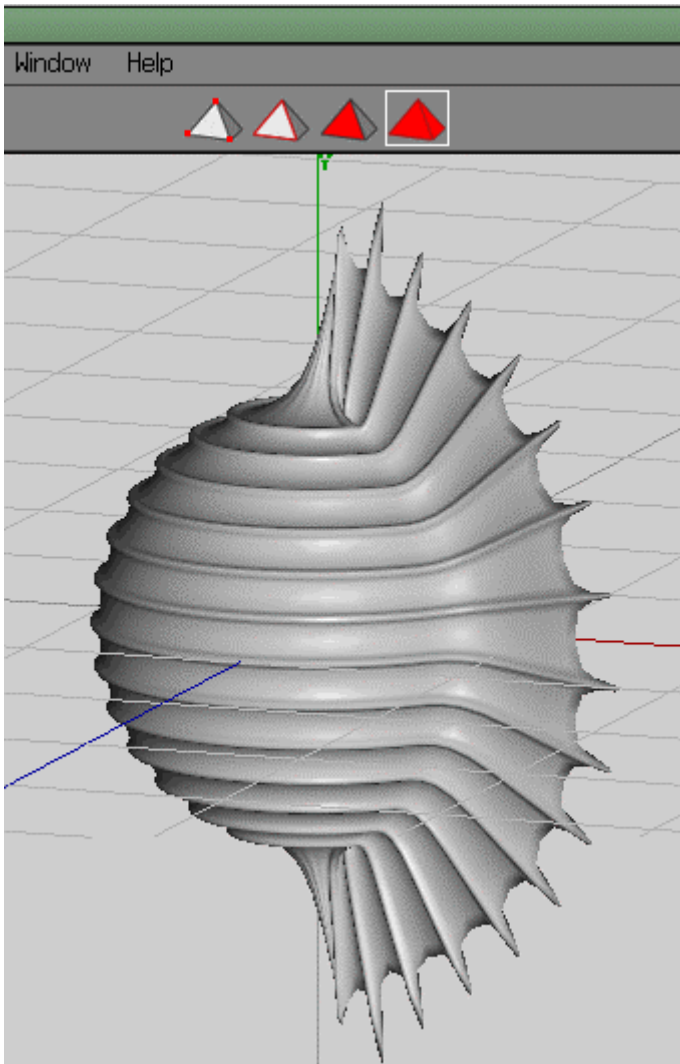


Vorsichtig die Maus bewegen um die Linien dicker zu machen. Wenn zufrieden, Einstellung mit Linksklick fixieren.

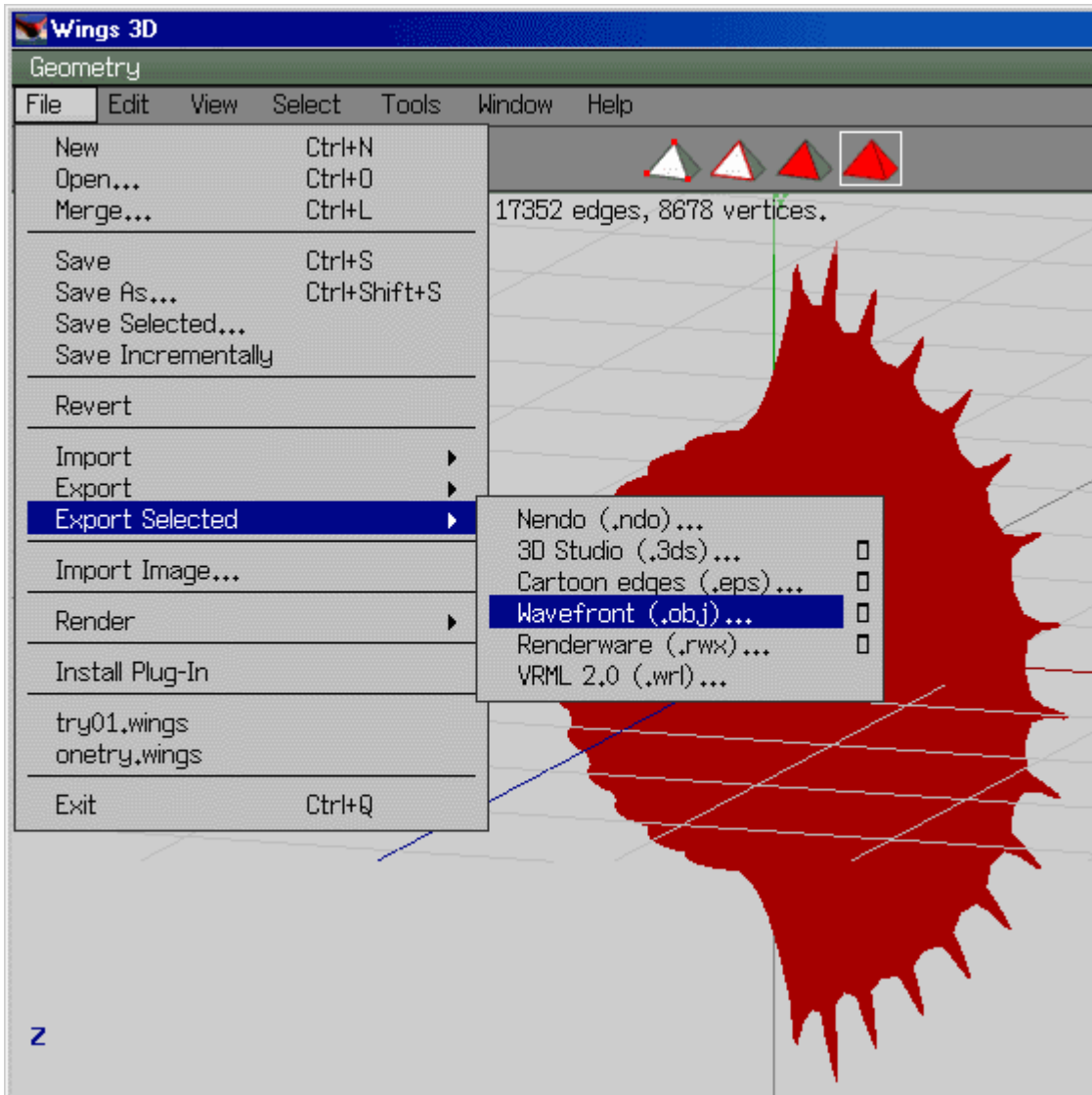
Nochmals rechtsklicken um das Kontextmenü zu öffnen. Hier **Bump** (Unebenheit) wählen und die Maus vorsichtig bewegen, bis die Speichen die gewünschte Länge aufweisen (siehe nächstes Bild).



Die vollständig rote Pyramide aus der Menüleiste auswählen, dann mit einem Rechtsklick das Kontextmenü öffnen und daraus **Smooth** wählen um das ganze Objekt zu glätten. Das war's denn auch schon.



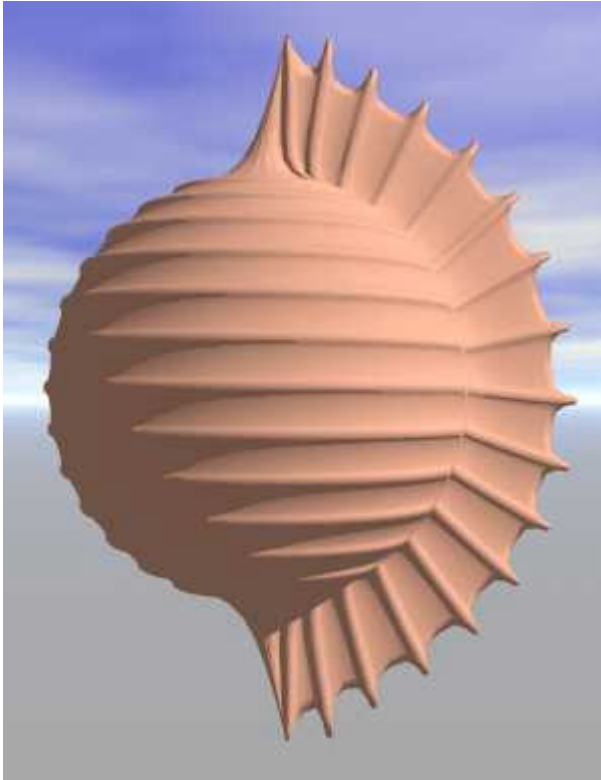
Man kann eine gerenderte Ansicht bekommen, wenn man die graue, leicht verschwommen erscheinende Pyramide ganz links in der Menüleiste auswählt. Was man vollbracht hat, kann man nun in Wings speichern.



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 - 17. February 2005.