

WINGS3D Mini Anleitung

Wie man Texte mit Nägeln macht

von **David Brinnen**
April 2006

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

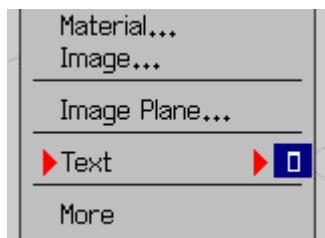
«Chaos»
veranlasste das Schreiben dieser Mini Anleitung >



— 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

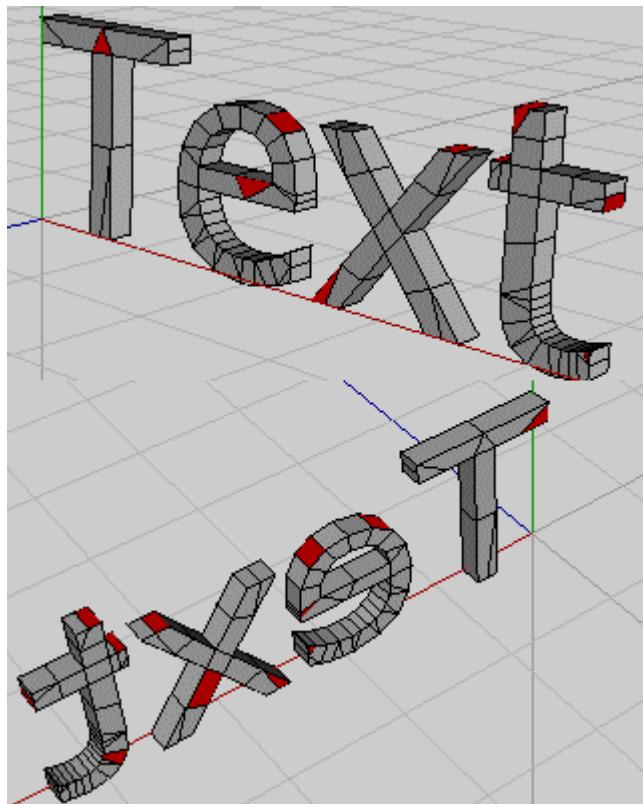
Wenn sich die Maus in der Nähe eines wählbaren Teils des Objektes befindet, wird dieser Teil grün. Wird auf den linken Knopf der Maus geklickt, wird dieser Teil rot, was bedeutet, dass er gewählt ist. Befindet sich die Maus in der Nähe eines gewählten Teils, wird dieser orange. Klickt man auf einen gewählten 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. «Text» und rechts davon das Rechteck wählen. Dadurch öffnet sich ein weiteres Menü.

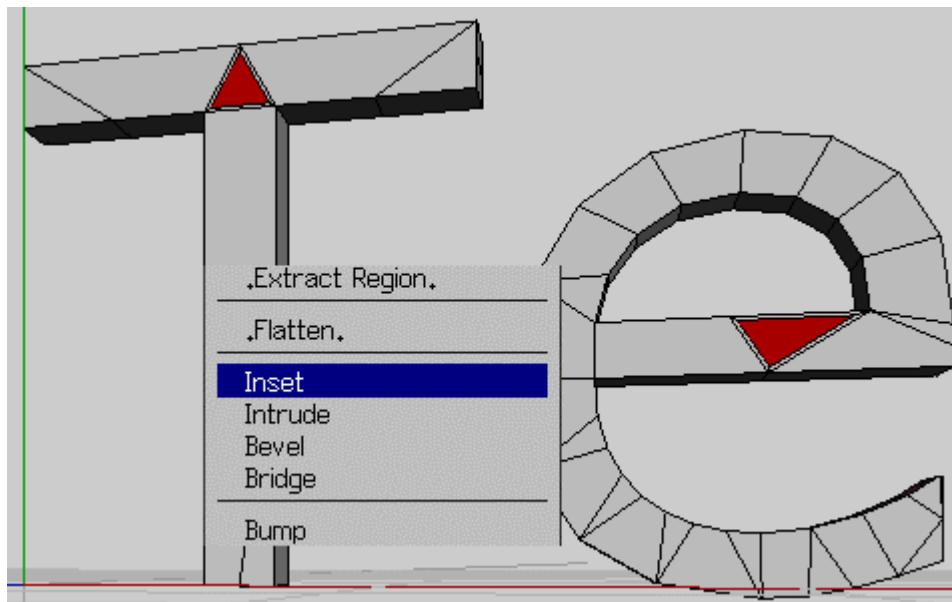


Hier den Text eingeben (hier: «Text») sowie die gewünschte Schriftart (hier: «Verdana»). Je mehr Bisections, desto feiner wird die Schrift aufgelöst.



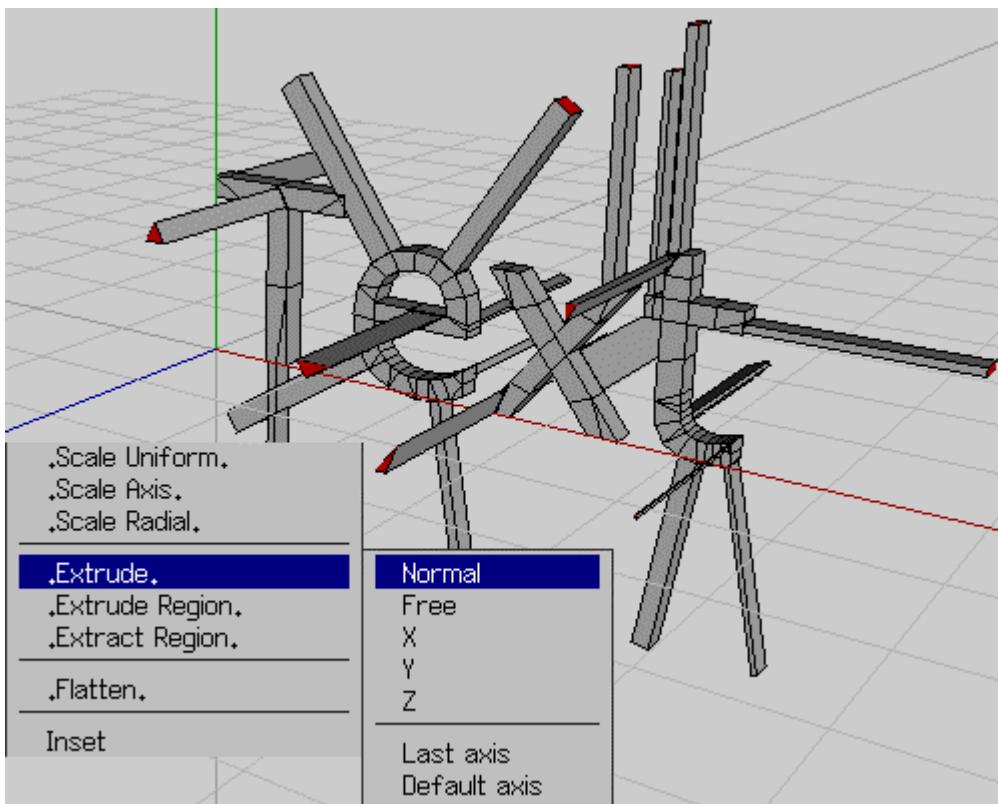
Zufällig auf allen Buchstaben in allen Richtungen einige Flächen markieren.

Je mehr Flächen markiert werden, desto chaotischer wird das Resultat.



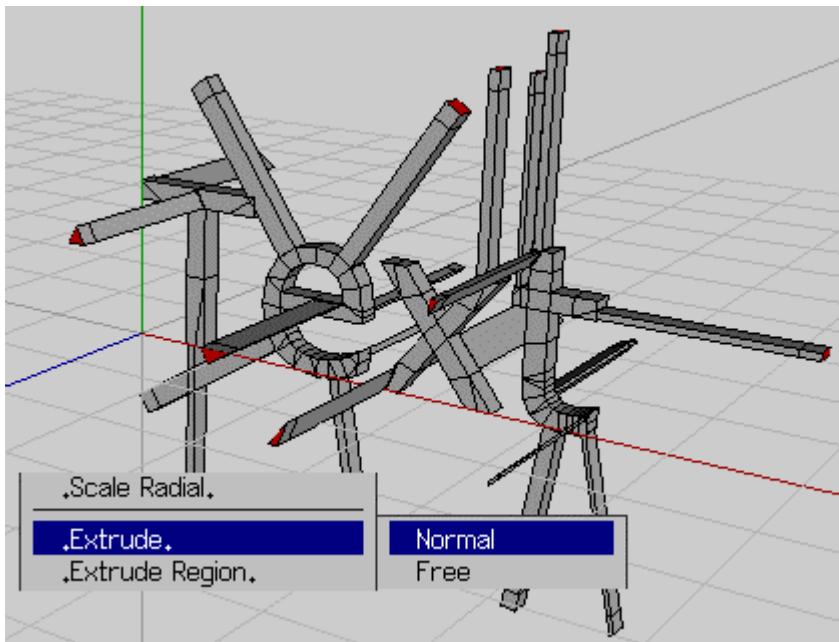
«Inset» wählen und die Flächen verkleinern.

Je stärker die Flächen verkleinert werden, desto dünner werden die Nägel.

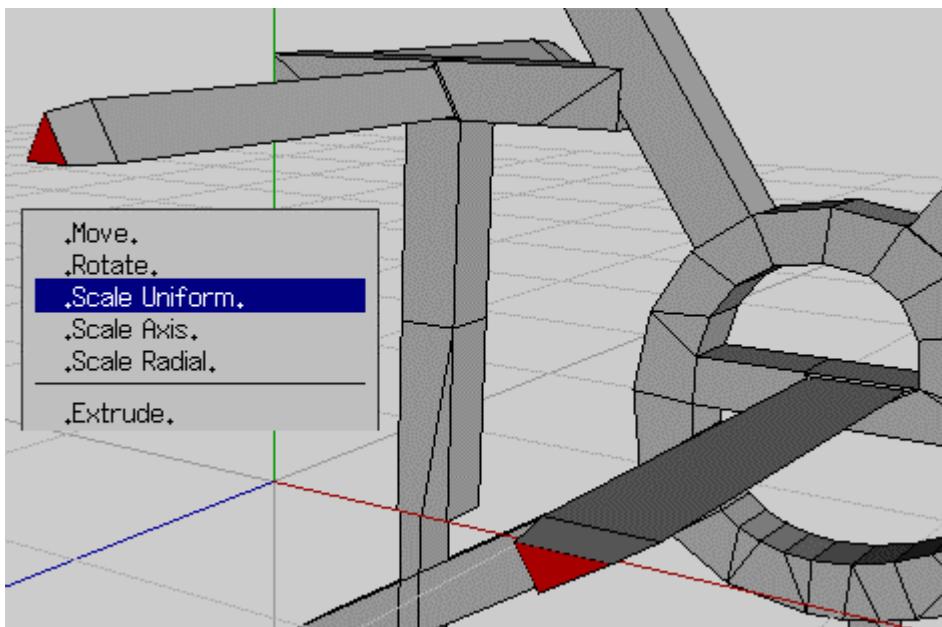


«Extrude» «Normal» wählen und die Flächen ausstossen. Hier wurden sie bis $D = 1.5$ ausgestossen.

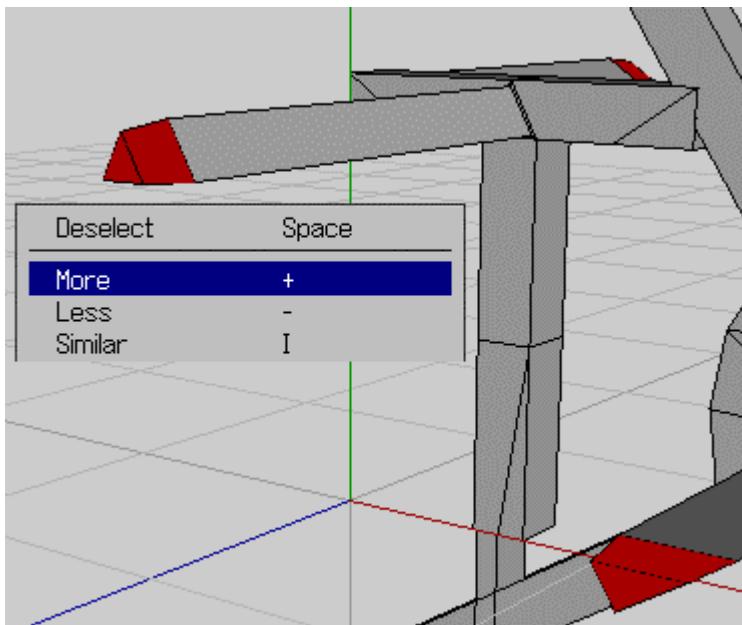
Je stärker die Flächen ausgestoßen werden, umso luftiger wird das Gebilde.



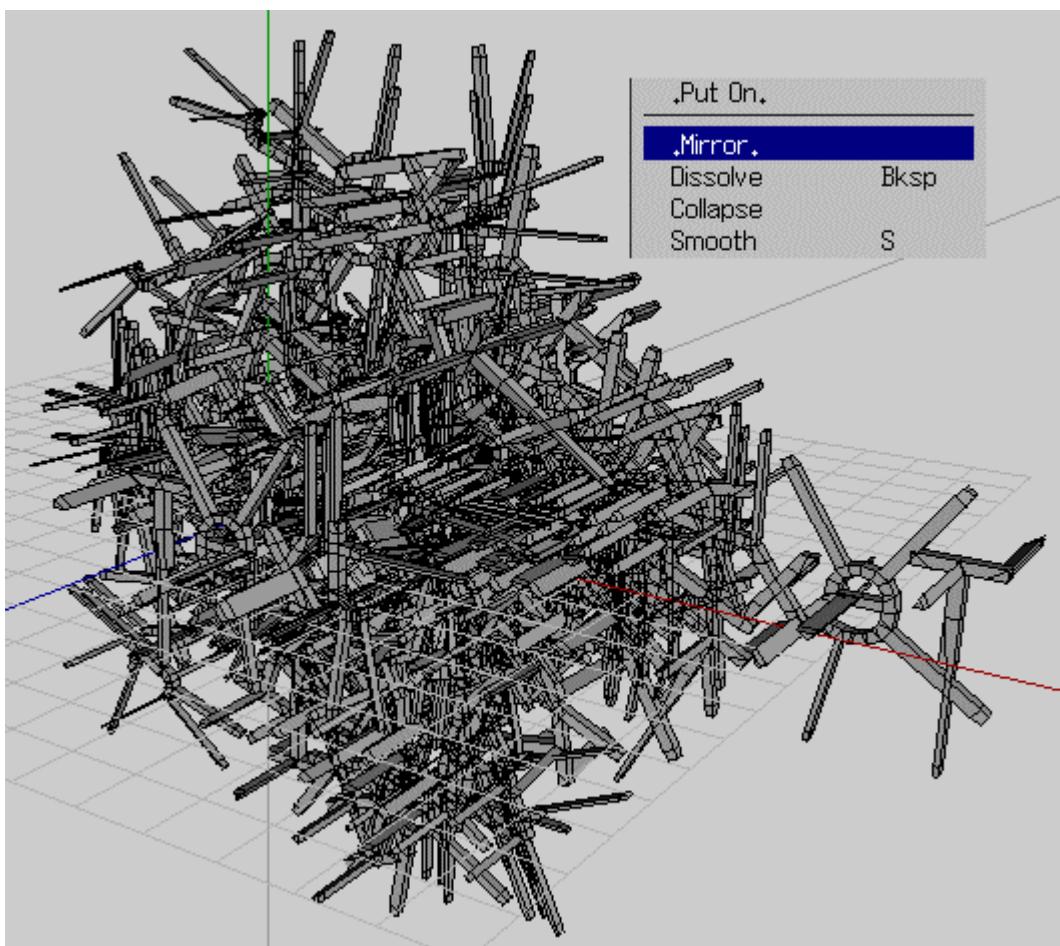
«Extrude» «Normal» wählen und die Flächen nochmals – aber nur wenig – ausstossen. Hier wurden sie bis $D = 0.15$ ausgestossen. Dies wird die Spitze des Nagels.



Die neuen Flächen ein wenig gleichmäßig verkleinern «Scale Uniform». Im Beispiel links wurden sie auf 80% verkleinert. Dies ergibt eine stumpfe Nagelspitze.

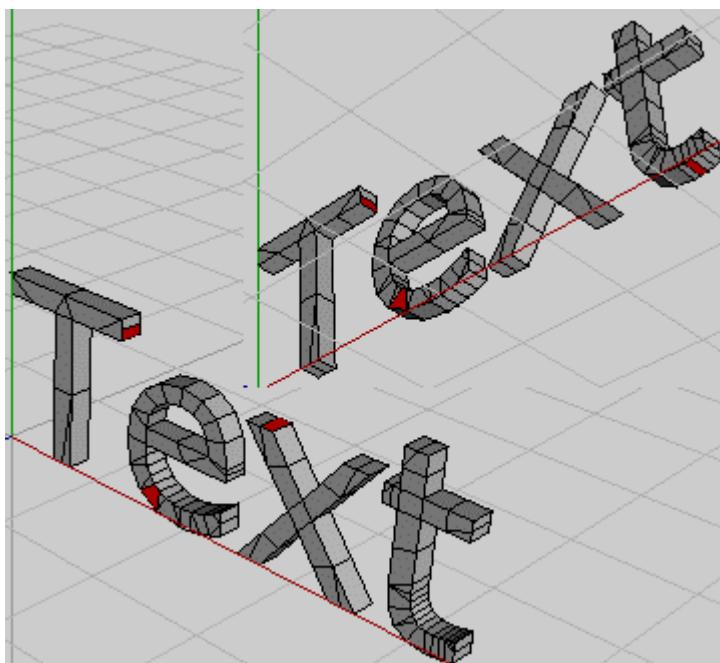


Die + Taste drücken um die ganze Spitze auszuwählen – oder über das Drop-down Menü «Select» «More» (mehr) wählen.

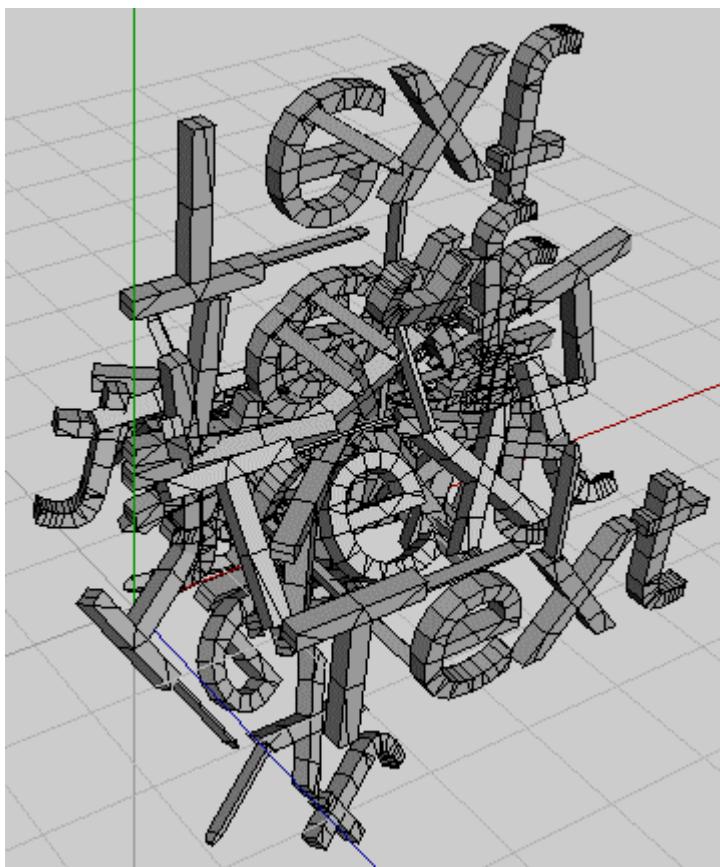


Jetzt wird gespiegelt «Mirror». Bei diesem Beispiel dauert das eine Weile.

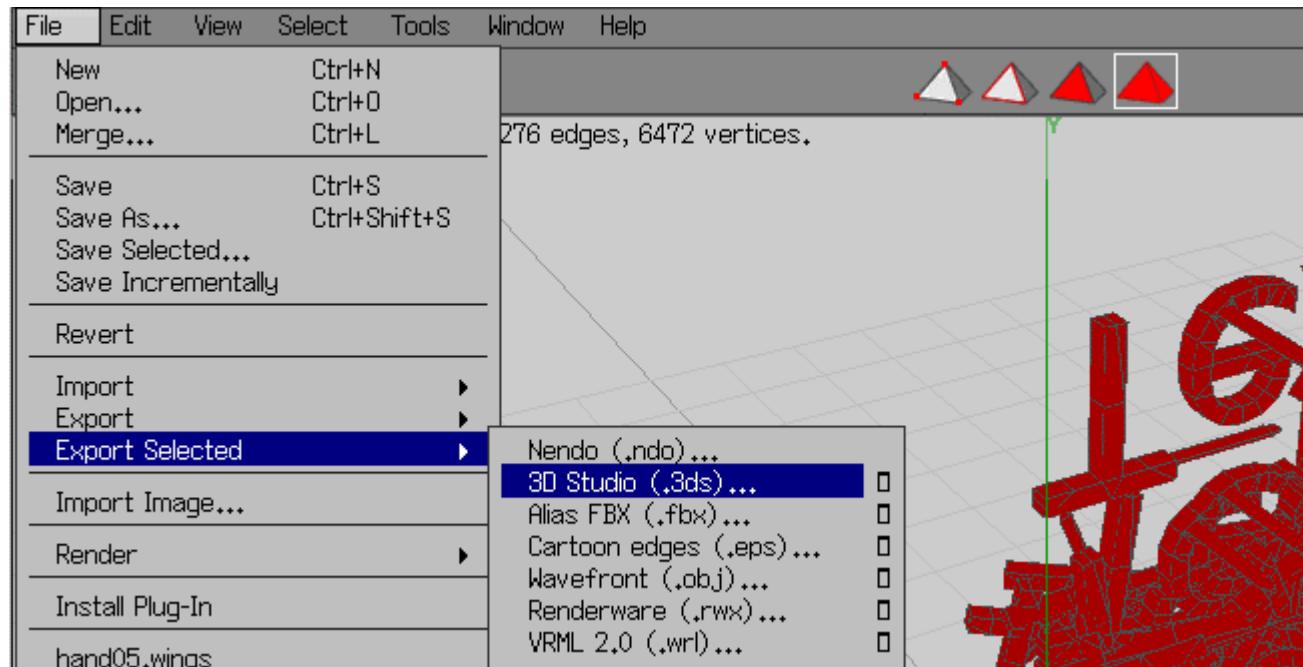
Offensichtlich wurden zuviel Seiten gewählt und das Chaos ist echt komplett.



In diesem Versuch wurden nur die links gezeigten Flächen markiert. Sie wurden auf 50% eingesetzt (Inset), auf 1.0 ausgestossen (Extrude), nochmals auf 0.1 ausgestossen, dann die Spitzen auf 50% verkleinert und mit + die Spitzen gewählt.



Links ist das Resultat der Spiegelung (Mirror) gezeigt, welches wesentlich schneller berechnet wurde und – obwohl recht chaotisch – doch etwas klarer ausfiel.



Wenn man mit dem Resultat zufrieden ist, das ganze Objekt auswählen und als 3ds exportieren.



Das in Bryce importierte und gerenderte Objekt, beleuchtet von zwei bunten Lichtringen.

Das Objekt wurde noch zweimal kopiert, die Kopien etwas verkleinert und hinten links und rechts platziert.

German and HTML Version by Horo - 23. April 2006.
