

Interface 3ds 6

Używam wyglądu discreet-dark, więc żeby ci było łatwiej na na początek możesz się na niego przełączyć.

Customize -> Custom UI and Defaults Switcher -> discreet-dark

Włącz też: Customize -> Show UI -> Show Floating Toolbars

Ale do rzeczy:

Po lewej stronie jest pionowy pasek z ikonami, to pasek reactora, pluginu firmy Havok do symulacji oddziaływań dynamicznych, tj. Np. Tworzysz sobie kolekcje tkanin i on będzie symulował zachowanie się obiektu jak tkaniny.



- undo i redo, tego to tłumaczyć nie trzeba ;-)



1.) Select and Link, czyli Parents inaczej, podpinasz jeden obiekt do drugiego, jeżeli przesuwasz ten drugi obiekt, to pierwszy porusza się razem z nim, ale jeżeli przesuwasz pierwszy, to ten drugi pozostaje w miejscu.

2.) Unlink Selection – to co wyżej, tylko niszczy połączenie między obiektami.

3.) Bind to Space Warp – Space Warp czyli pole sił, w maxie możesz tworzyć różne pola sił, np. Wind czy Bomb, później ta ikonka podpinasz, na które obiekty mają one oddziaływać.



- przy wyborze obiektu w viewporcie max będzie zaznaczał tylko obiekty wybranego typu.



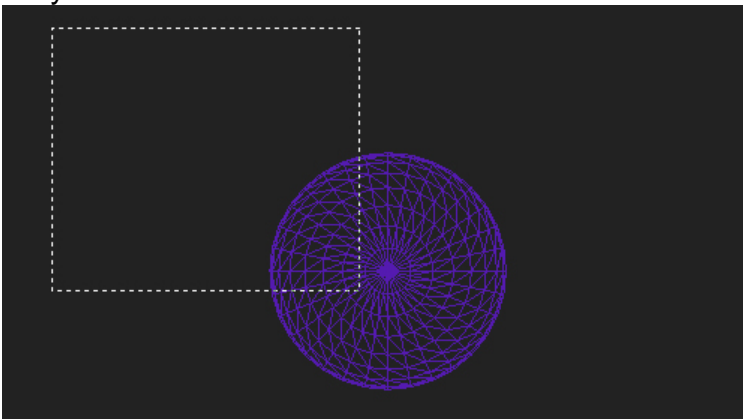
1.) Strzałka – tego to nie trzeba tłumaczyć ;-)

2.) Selekt by Name – wyświetla okienko z nazwami wszystkich obiektów w scenie, przydatne przy bardziej skomplikowanych scenach

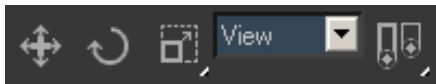
3.) Selection Region – rodzaj zaznaczanie, prostokątny, kolisty, dowolny i parę innych.

4.) Window / Crossing – jeżeli jest wyłączzone, to aby zaznaczyć obiekt, wystarczy selekcja przejechać nad jego częścią, gdy jest włączone musisz zaznaczyć całą powierzchnie obiektu.

Przykład:



Przy wyłączonym Window / Crossing to wystarczy, żeby zaznaczyć obiekt, przy włączonym, musiałyś nad całym obiektem mieć selekcję, żeby go zaznaczyć.



1.) Select and Move – zaznaczanie obiektów i przesuwanie ich po scenie.

2.) Select and Rotate – zaznaczanie i obracanie obiektów.

3.) Select and Scale - zaznaczanie i skalowanie

4.) Reference Coordinate system – wybierasz co ma być punktem odniesienia, np. gdy wybierzesz Move tool, to wobec czego mają być ustawione osie (World – globalny układ odniesienia, screen – wobec wybranego widoku, local – wobec własnych współrzędnych obiektu)

5.) Use Pivot Point Center - coś z ustawianiem środka obrotu, ale nie wiem dokładnie.



- Cała gama narzędzi do przyciągania obiektów do siatki, obracanie skokowe (co ustalona wartość w stopniach, procentach) itp.



- Named Selection Set - tworzenie predefiniowanych zestawów wyboru, czyli zaznaczamy kilka obiektów i tworzymy z nich zestaw, który następnie możemy wybrać z tego rozwijanego menu. Ikona otwiera okno do zarządzania tymi zestawami.



1.) Mirror selected Objects – tworzy odbicie lustrzane zaznaczonych obiektów

2.) Align Tool – Cała gama narzędzi do wyrównywania obiektów względem siebie.



1.) Curve Editor – jest to narzędzie, które w graficzny sposób przedstawia zmianę i ruch obiektów w scenie, wykorzystywane przy animacji.

2.) Schematic View – wykorzystywane do tworzenia powiązań między obiektami (np. Select and Link powoduje powstanie takich nowych powiązań)

3.) Material Editor – bardzo ważne narzędzie, w nim ustawiamy wszystkie parametry materiałów. (klawisz „M”)

4.) Render Scene – otwiera okno z ustawieniami rendera (F10)

5.) Rozwijane menu i ikona Quick Render (F9) służą do renderowania podglądu sceny, w rozwijanym menu wybierasz jaki obszar ma być renderowany. (osobiście nie używam).



1.) Layer manager – otwiera okno menadżera warstw, w maxie możesz grupować obiekty w warstwy, żeby później móc nimi łatwo zarządzać.

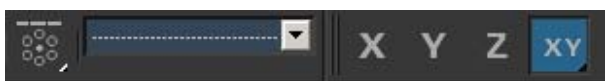
2.) Rozwijane menu – wybierasz jedną z wcześniej utworzonych warstw.

3.) Nowa warstwa.

4.) Dodaje zaznaczony obiekt w scenie do aktywnej warstwy

5.) Zaznacz wszystkie obiekty z wybranej warstwy.

6.) Wybiera warstwę, z której mamy wybrany obiekt w scenie.



1.) Array, Spacing Tool, Snapshot.

Array to takie narzędzie, które rozmieszcza obiekty w równych odstępach, możesz np. w prosty sposób umieścić 36 obiektów na okręgu w równych odstępach i jednakowym promieniu.

Spacing Tool to narzędzie, które rozmieszcza obiekty po splinie (lini)

Snapshot pozwala tworzyć kopie obiektu, który będzie animowany, możesz np. stworzyć kopie dla każdej klatki animacji (każda klatka to jedna kopia obiektu)



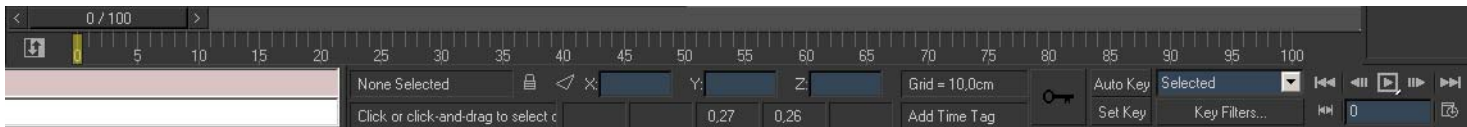
- współrzędne wobec których będziemy operować obiektem, np. przesuwać, jeżeli nie używasz strzałek przy obiekcie.

Po prawej stronie jest najważniejszy panel w maxie, tzw Command panel



Zakładki:

- 1.) Create, nie ma co pisać, po prostu tworzenie obiektów, świateł, obiektów pomocniczych itp.
- 2.) Modify – tutaj nakładamy modyfikatory, manipulujemy ustawieniami obiektu itp., najczęściej używana zakładka
- 3.) Hierarchy, tutaj ustalasz zależności między obiektami, oraz środek obrotu dla obiektu.
- 4.) Motion – paleta wykorzystywana w animacji
- 5.) Display – ustawienia wyświetlania obiektu, to samo mamy pod prawym klawiszem myszy w properties.
- 6.) Utilities – kilka dodatkowych narzędzi, które nigdzie indziej się nie zmieściły.



Pasek animacji – na górze wskaźnik aktualnego czasu (domyślnie w klatkach), poniżej ikonka Lock oBject (nie pozwala zaznaczyć innego obiektu), okienka wyświetlające aktualne pozycje wskaźnika myszy, na prawo okienko pokazujące aktualną skalę siatki, dalej na prawo ikony do animacji (wstawianie klatki kluczowej, Auto key (dawniej Animate)), dalej na prawo przyciski sterowanie odtwarzaniem.

Po lewej mała ikonka z strzałkami otwiera mini curie editor (pisałem o nim wyżej)



Po kolei:

- 1.) Lupa, czyli zoom (rolka)
- 2.) Lupa dla wszystkich otwartych okien widokowych (viewportów)
- 3.) Zoom Extens – dopasowuje powiększenie do wymiarów sceny (tak by cała scena mieściła się w viewporcie)
- 4.) To samo co wyżej, tylko dla wszystkich viewportów
- 5.) Drugi rząd – Region Zoom – przybliżenie wyselekcjonowanego obszaru (dla wszystkich widoków oprócz perspective i camera) lub zmiana perspektywy (dla widoku perspective i camera)
- 6.) Pan – przesuwanie widoku w viewporcie ;-) (środkowy klawisz myszy)
- 7.) Rotate Subobject – obracanie kamery wobec wybranej metody, może być wg. Wyselekcjonowanego obiektu, środka sceny, środka aktualnego widoku (alt + środkowy klawisz myszy)
- 8.) Min/Max Toggle – powiększa wybrany viewport do rozmiarów całego ekranu.

Łukasz Hachuła (Streaker)

Wszelkie uwagi proszę kierować na adres: streaker@o2.pl