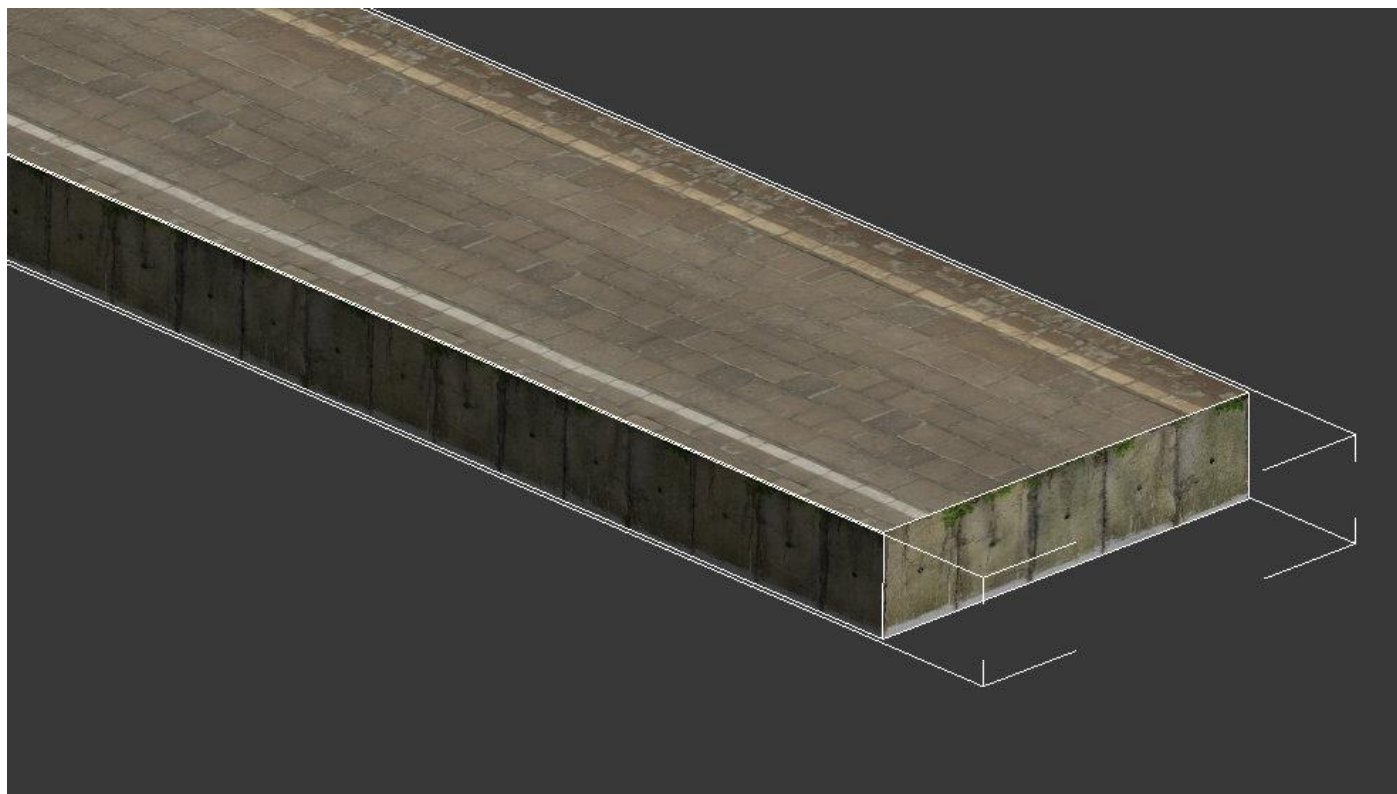


Tworzenie scenerii do Symulatora Pojazdów Szynowych „MaSzyna”

<http://www.eu07.pl>



Autor: Maciej Praga (@macius5991)
Sierpień 2012

Początki – przygotowanie programu 3ds Max

Programem umożliwiającym swobodne tworzenie plików scenerii jest przykładowo 3ds Max. Ten poradnik będzie bazował na wersji 10 (3ds Max 10). Kolejną ważną (chyba najważniejszą) rzeczą są SKRYPTY do tego programu umożliwiające edytowanie elementów scenerii.

Skrypty do 3ds Max dostępne są tutaj: <http://eu07.pl/userfiles/4220/priv-skrypty.rar>.

Po pobraniu tej paczki tworzymy nowy folder o nazwie eu07 w miejscu zainstalowania 3ds Max: *Autodesk/3ds Max 2010/Scripts/eu07*. Do niego bezpośrednio wsadzamy wszystkie pliki z tej paczki skryptów.

Teraz tworzymy nowy plik *.max. Można mu nadać roboczą nazwę lub po prostu jakkolwiek, nie ma to żadnego znaczenia:

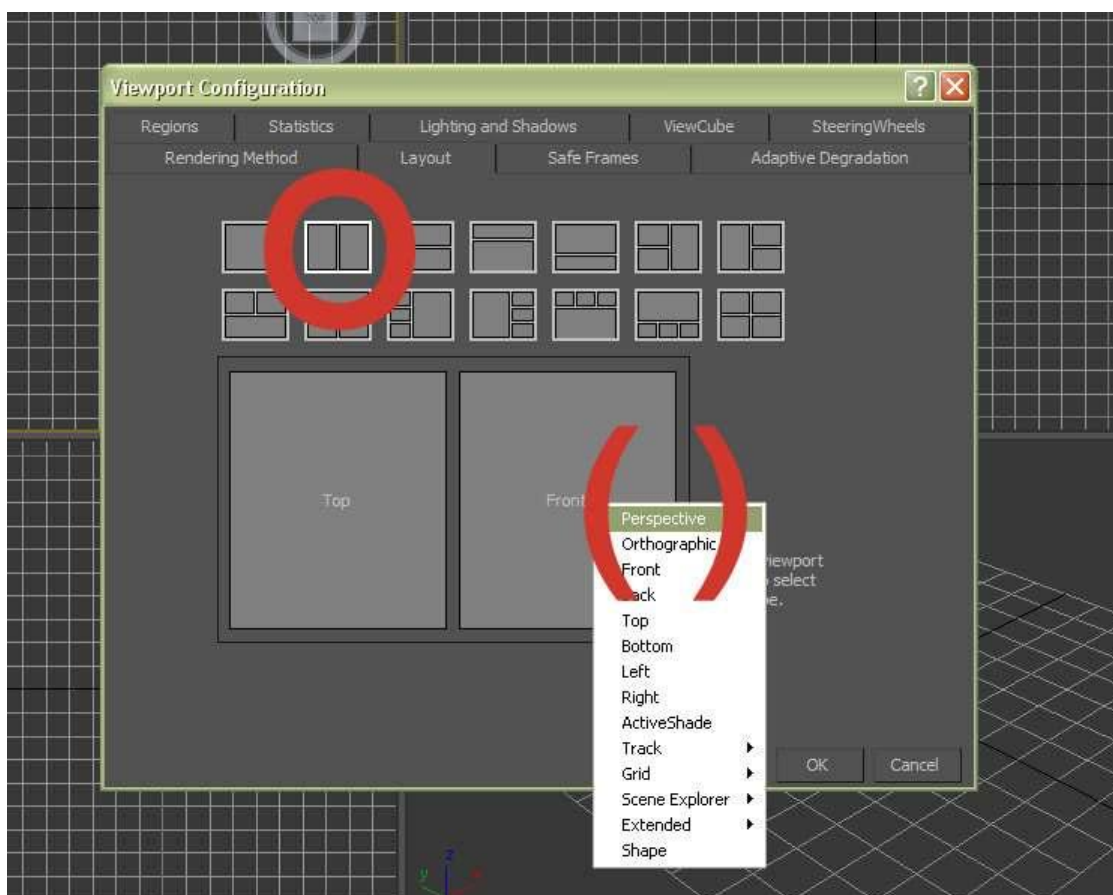


Otwieramy ten plik, proces uruchamiania 3ds Max może trochę potrwać, z reguły nie dłużej niż minutę.

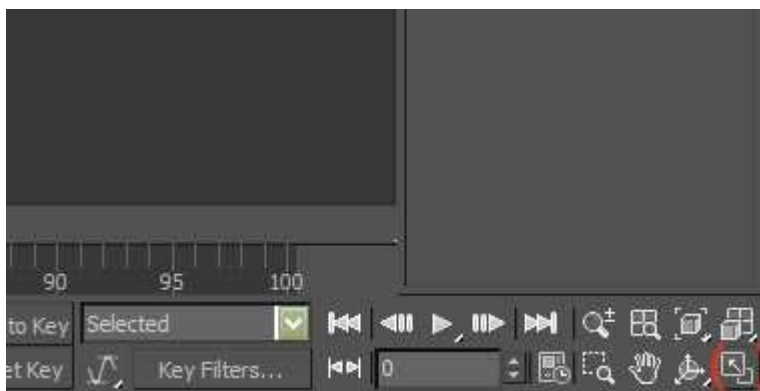
Po otwarciu warto zmienić widok obrazu na dwa okna. Klikamy na + (plus) a następnie Configure...



Następnie przechodzimy do zakładki Layout, zaznaczamy 2 pionowe okna. Klikając na jeden z dwóch prostokątów poniżej odwzorowujących podział okien można zmienić ich ustawienie kamery. Ja polecam ustawić 2 widoki: Top (widok z góry) po lewej oraz Perspective po prawej.

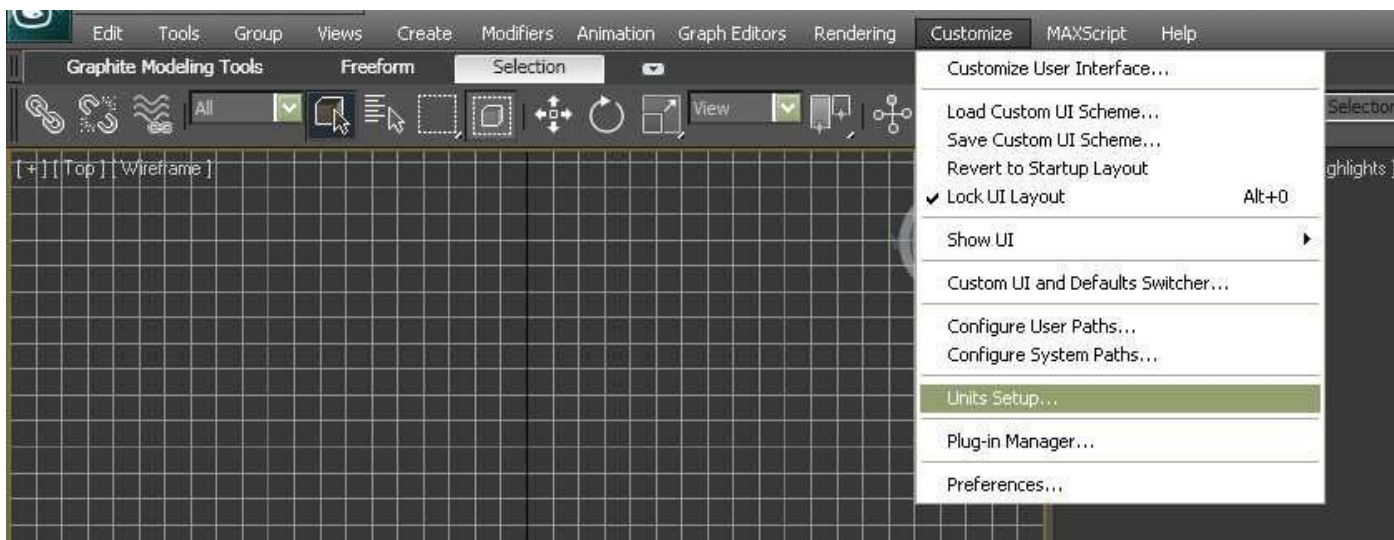


Klikamy OK. Aby powiększyć jedno okno na cały ekran należy kliknąć na przycisk na dole po prawej stronie (patrz screen). Aby przywrócić widok, nacisnąć ponownie.



Poruszanie kamery - pobawimy się w widoku TOP. Aby przesunąć kamerę należy wcisnąć kółko w myszce i dopiero wtedy zmieniać (przesuwać) widok. Wiele początkujących miało z tym problem.

No dobra, pobraliśmy i wypakowaliśmy poprawnie skrypty to czas się nimi pobawić. Zanim rozpoczniemy cokolwiek działać, należy ustawić jednostki miary (na metry oczywiście). Wszystko po to aby sceneria wyszła wymiarowa. Z górnego panelu wybieramy Customize > Units setup.



Następnie zaznaczamy tak, jak mamy tutaj (zaznaczamy Metric i wybieramy Meters)

