

CGH Magazin

A hónap képe



A tartalomból:

- 01 Magazinunk bemutatkozik
- 02 Interjú Bodnár Balázzsal
- 03 Mi a Blender
- 04 Blender tutorial
- 05 Fotóba kompozitálás
- 06 Interjú WSANYI-val
- 07 Játékok fejlődése

-BODNÁR-
2007

Magazinunk bemutatkozik

Sziasztok!

Ti most a CGH magazin első, bemutatkozó számának bemutatkozó cikkét olvassátok. Itt arra fogok törekedni, hogy minél többet elmondjak Nektek arról, hogy egyáltalán miért is gondoltuk úgy, hogy szükséges lenne a CGH magazin elkészítése.

Valójában az újsággal az a célunk, hogy sok-sok információval lássunk el titeket a számítógépes grafika világából. Biztosan vannak olyanok, akik először próbálnak majd valamit kezdeni a 2D-3D világában. Nos, nekik is igyekszünk majd kedvezni, hiszen valójában fontos területének találjuk a magazin azon részeit, ahol a kezdőket segítjük, tudniillik mindenki volt kezdő, és még mi sem vagyunk teljesen profik, még akkor sem, hogyha már évek óta foglalkozunk a témával.

Mi, az újság szerkesztői mindannyian egy magyarországi grafikai weblapról, a mindentbele.hu-ról jövünk, és itt is találkoztunk egymással először. Szerencsére az oldal (megoszló véleményel), de támogat minket, és ennek mérhetetlenül örülünk. Ebben az első számban éppen ezért nem mással, mint a Mindentbele 3D szülőatyjával, Virág Sándorral olvashattok majd egy interjút.

Amint az előbb említettem, megpróbálunk minél több segítséget nyújtani feltörekvő tehetségeknek, ezért ebben a számban leginkább olyan anyagokat írtunk, amelyek univerzálisan, mindenkinek jól jöhetnek. Ebben a részben olvashattok Stewettől egy hosszabb cikket a Blenderről, amely az első szám egyik fő témája lett, majd egy tutorialt is tőlem, ugyancsak Blenderre, valamint 3D Studio Max tutorialt is megtaláltok Sanislóvtól és S.Donattól, és Getz is készített egy bemutatót a Photoshop-ról, melyben a címlapon >>>

látható kép is készült. Kitérünk a filmek, és a játékok 3D világára is.

A mindentbele.hu-n van egy sorrend a hónap tíz legjobb képe között. A legszebb mű készítője ír egy-két oldalt az alkotásáról, és a készítésről is. Természetesen hírekkel is szolgálunk nektek a CG világából, ezen belül is a programok fejlődéséről, készülő filmekről, stb.

A magazin első pár része csak interneten érhető el (egyelőre), azonban a későbbiekben papír alapú újság lesz a CGH, és az újságárusoknál is kérésre kapható majd, vagy pedig weben történő vásárlás formájában juthat el hozzátok a CGH. Ekkor is letölthető lesz, azonban már díj ellenében.

Ezek azonban még csak tervek, egyelőre ingyenesen letölthetitek bármikor, és bármennyiszer a számítógépetekre.

Igyekszünk interaktívan működni, és a weboldalunkon, vagy pedig e-mailben bármikor kérdezhetek, és próbálunk minden kérdésre érthető választ adni a majdani kérdések rovataban is. Természetesen megválaszolunk mindent, azonban a legjobbak bekerülnek a magazinba.

Reméljük, hogy elnyeri tetszéseteket majd ez a magazin, és sokan fogtok minket olvasni, és ajánlani a barátaitoknak, ismerőseiteknek.

Ha végigolvastad ezt a cikket, akkor köszönöm megtisztelő figyelmed, ha nem, akkor pedig azért tartozom egy köszönetkéreccsel, hogy legalább belenéztél a CGH első számába. :

Sitnyikk - Kozma Péter

Impresszum:

Főszerkesztő, ötletgazda: Kozma Péter

Tördelte: Plézer Mátyas

Címlap: Bodnár Balázs

Cikkek: Szabó István, Somogyi Donát, Romhányi Zsolt,
Kozma Péter

Tanácsok: Adverticum Rt.

Támogató: MindentBele.hu

Külön köszönet: Bodnár Balázs, Virág Sándor

<http://cgh.atw.hu/>

Interjú Bodnár Balázs (Don Anatil) -val

Mint azt már korábban is írtam, a hónap legjobb képét készítő emberrel beszélgetünk egy kicsit a műről. Az alkotást a CGH címlapján találjátok.

Örültem neki, hogy Bodnár Balázs (Don Anatil) Morf legendája nyerte el ezt a címet, mert Balázssal egy korábbi megrendelésem óta jó barátok vagyunk.

Íme a interjú:

Szervusz Anatil, akkor vágjunk is egyből bele! Mióta foglalkozol rajzolással?

Köszöntelek Sitnyikk, illetve üdvözlöm az olvasókat!

A gimnáziumot képzőművészeti szakon végeztem el, de komolyabban magával a fantasyval 10.-es koromban kezdtem el foglalkozni, és máig a legkedveltebb témám maradt.

Értem. Csak a 2D irányában mozogsz, vagy belepillantottál már a 3D-be is?

Nem, eddig még nem és bevallom, nem is igazán érzek rá készíthetést. Számomra a 3D sokkalta szárazabb, a program sok mindent elvégez az ember helyett, elvesznek a mozdulatok, a kattintások válnak az uralkodóvá. Egy sima ceruzával, vagy tablet tollal egészen más :-). Jelenleg úgy gondolom, életem végéig megmaradok a szabadkézi rajzoknál, és a 2DCG grafikáknál.

Ha jól tudom, Te a Beholder Kft.-nek dolgozol. Ez a kép is oda készült?

Nem teljesen... a Beholder Kft sohasem kért tőlem legendás Morfot, de a morf fajt az Ő kérésükre teremtettem meg. A képet saját felindulásból készítettem el, de mivel a nagyközönségnek tetszett, így próbaképpen elküldtem a kiadónak is, akik a minden igaz a május utáni kiegészítőben fel is fogják használni Oscheriorsát. Persze biztosit ez ügyben nem mondhatok.

Remélem bekerül, és akkor több ezren játszanak majd vele. Kicsit beszéljünk a képről. Pontosan mit láthatunk rajta? Ez a legendás morf hol áll?

A remény bennem is él.:) Oscheriorsa, egy mágiamorfáló, vagyis egy Morfvaráázsló. Oly magas szintre fejlesztette mágikus képességeit, hogy a tűz számára többé nem ellenség, lelkének a részesévé vált. A páncél, amit visel nem egy különálló vértzet, hanem testének a szerves része, így ha sebet kap, az rögtön beforr a magas regenerációs képességeinek köszönhetően. A képem egy idealizált helyzetben mutatja be a Legendás varázstudót, páncélját lángok nyaldossák, míg körülötte az éter sötét, a hétköznapi tűz nem meri megközelíteni őt...

Ezeket a történeteket Te találod ki a képeidhez? Vagy ezt már a Beholder írta hozzá?

Többnyire igen! Szeretem múlttal, életúttal felruházni a teremtményeimet. Mind én vagyok. Nem nem, a Beholder sosem ad történeteket. Csak azt írja meg, hogy a HKK illusztráción nagyjából milyen kép legyen látható.

Ugyebár a képeidben nagy szerepet játszik a (későbbiekben olvashattok róla) Photoshop. Ebben a morfban mekkora szerep jutott ennek az eszköznek?

Az alap itt is -mint mindig- ceruzával készült, majd egy 200 dpi-s szkennelést követően minden szín Photoshoppal került fel rá.

A körben lévő lángok kizárólag Photoshoppal készültek, vagy azt is előre megtervezted?

A körben lévő lángok fotómanipuláció, és PS festés eredményeként jöttek létre. Eredetileg nem akartam összekötni a kezében lévő tűzgömböt a hátán lángolókkal, ez egy szerencsés véletlen következményeként alakult így.

A Photoshopot azért használod, mert ezt ismerted meg legelőször, vagy mert ezt a programot találod legalkalmasabbnak a célod eléréséhez?

Jó kérdés. A PS 7 volt az első művészeti szoftver, amit behatóbban kezdtem el tanulmányozni, még 2006 közepén. Azóta a PS CS-re váltottam, mostanság ismerkedem a Corel Painter nevezetű festőprogrammal, de úgy hiszem megmaradok a jó öreg Photoshoppnál.:)



Interjú Bodnár Balázs (Don Anatil) -val

Véleményem szerint ez egy jó döntés. Mondj, kérlek még valamit a rajzodról, amit eddig nem mondtál el, de fontosnak tartod, hogy a Kedves Olvasók tudjanak róla!

Többször is említést tettem a Morf fajról, de különösebb magyarázatot még nem adtam hozzájuk. Álljon hát itt róluk néhány sor: Humanoid, alakváltó lények, rendkívül gyorsan képesek alkalmazkodni egy adott embercsoporthoz, illetve asszimilálódni egy adott kultúrához. A fajukat mesterségesen hozták létre, kémkedésre és asszamita feladatok elvégzésére, de időközben különváltak teremtőiktől, és saját országot hoztak létre, immáron történelemmel, virágzó kultúrával. Szaporodásra gazdatestekkel képesek, maximális életkoruk, pedig igen hosszú, köszönhetően a magas sejtregenerációs képességeiknek.

Beszéljünk még egy kicsit rólad! Mik a céljaid a jövőre nézve?

Jelenleg Debrecenben járok grafikus szakképzőre, annak a minél eredményesebb elvégzése. Mindenképpen szeretnék a képzőművészettel foglalkozni, illetve megmaradni Fantasy illusztrátornak. A rövid távú legfőbb vágyam egy könyvborító lenne, valamelyik fantasy kiadványokkal foglalkozó magyarországi kiadónak! Azután pedig irány a nagyvilág. Ha képeim oda is eljuthatnának, ahova én sohasem, ha a nevemet azok is ismernék, akiket én nem, akkor érezném úgy, hogy beteljesítettem, amit elterveztem.

Mit ajánlasz azoknak, akik most kezdenek el a CG-vel foglalkozni?

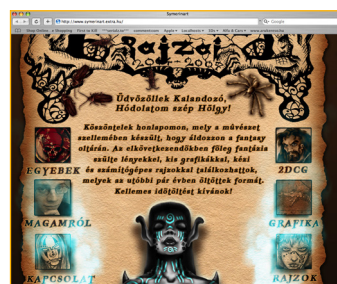
Semmiképpen se hanyagolják a szabadkézi rajzokat! Nagyon fontos egy szilárd alap, hogy az ember fekete fehérben is jól tudjon gondolkodni. Ezután jöhetnek a színek. Itt megragadnám az alkalmat, hogy adhassak egy fontos tanácsot a pályakezdőknek: Soha-soha ne használjatok félfamentes papírt! Csakis jó eszközökkel dolgozzatok, lehetőleg mindig a legjobbakkal! Bármennyire is tehetséges vagy képzett valaki, a rossz vagy igénytelen felszerelés mindent tönkretelhet. Törekedjete mindig a legjobbra, a legjobbal!

Mi a véleményed (nemzetközi szinten) azokról, akik a Te műfajodban alkotnak?

Meglepően sok fantasy művésszel találkozhat a nézelődő az interneten is akár, de kevés az igazi tehetség, az igazán jó alkotó. Todd Lockwood, Gerald Brom, Luis Royo vagy talán a leghíresebb, Boris Vallejo képeiből rendkívül sokat lehet tanulni, nagyszerű művészek! Magyarviszonylatban a legkiemelkedőbbek, a Boros-Szikszai festőpáros, munkáik világhírűek. Minden a stíluson múlik. Ha megtaláltad a saját stílusod, amitől a képeid 1000 közül is felismerhetők lesznek, akkor ha ügyesen válogatod meg a megbízatásaid, és Fortuna istennő is a kegyeibe fogad, sokra viheted!

Ha jól tudom, most indítottál egy saját weboldalt. Ennek mi is a címe? Pontosan milyen céllal üzemelteted a site-ot?

Köszönöm a kérdést www.symerinart.extra.hu. Az oldal egyfajta portfólióként működik, melyet azért készítettem, hogy a későbbiekben az állásokra való jelentkezéskor teljesebb képet adhassak magamról. A portál folyamatosan frissül. 2004-től terjedően napjainkig, kézirajzaimmal, 2DCG alkotásaimmal, kisgrafikáimmal és akvarell festményeimmel találkozhat a látogató.



Na akkor azt hiszem, legyen ez a végszó! Szóval aki több képet szeretne látni Balázstól, az bátran pötyögje be a böngészőjébe a címet, és nézegesse meg az alkotásokat! (Hát ha nem kaptok trójiát :D)

Köszönöm a kérdéseket Sitnyikk, rendkívül megtisztelő volt ez a felkérés!

Köszönöm az interjút, számomra is élvezetes volt, és biztos vagyok benne, hogy nem utoljára beszélgettem veled a CGH számára!

Mi a Blender?

Amikor felkérést kaptam a Magazin első számában publikálni, nem gondoltam volna, hogy ennyire nehéz lesz szavakba önteni a Blender általános ismertetőjét. Mit is írhat róla az ember? Sokan, sokszor megkérdzték már tőlem, hogy mit is tud ez a program?! Röviden nincs rá jó válasz. Ez bizonytalanságot okoz a kezdő felhasználóban és lehet, neki sem áll, hogy közelebbről megismerje a szoftvert.

Ez a cikk(sorozat) szeretné pontosabban meghatározni az alkalmazás mibenlétét. Úgy gondoltam, ha ezeket a bizonytalanságokat eloszlatom a Kedves Olvasóban, közelebb kerülhetünk a pontos definícióhoz is. Talán még kedvet is érez az alkotáshoz! Kezdjük akkor az alapoknál! Segítségemre van ebben főleg a Blender dokumentációjának angol verziója, rengeteg tutorial és a saját tapasztalatom.

Mi a Blender?

Egy olyan integrált eszköz, ami lehetővé teszi a 3D tartalmak széles tartományának alkotását. Médiaszakértők és művészek arra tudják használni, hogy 3D jeleneteket (scene) hozzanak létre, a valós idejű 3D motor játék és interaktív tartalom létrehozását segíti.

A program fontosabb előnyei:

- Teljesen integrált alkotói környezetet biztosít
- Kis futtatható méret (A jelenlegi legújabb verzió - 2.43 - telepített mérete ~18MB)
- Keresztplatform OpenGL alapú GUI-val, Windows, Linux, OSX, FreeBSD, Irix és Sun alá
- A magas minőség gyors és hatékony alkotómunkát tesz lehetővé
- Szabad támogatás www.blender3d.org -on keresztül
- Több mint 250.000 a felhasználói közösség

Töltsd le a legújabb verziót, és próbáld ki! Nem fogsz csalódni. (Ennyi ember nem tévedhet...)

Blender Történelem

1988-ban Ton Roosendaal alapította a holland animációstúdiót (NeoGeo), mely elég gyorsan Hollandiában a

legnagyobb 3D animációstúdió lett és Európában is vezető helyet vívott ki magának. Ton volt a felelős a művészeti irányzatért és a belső szoftverfejlesztésért is. A NeoGeo ekkor már elég elavultnak tűnt, ideje lett volna felújítani, frissíteni. 1995-ben meg elkezdődött a munka, melynek eredményét ma Blender-ként ismerünk.

1998-ban Ton úgy döntött, hogy alapít egy új vállalatot - Number (NaN) - ahol a Blendert, mint a NeoGeo melléktermékeként tovább lehet fejleszteni és piacra vinni.

1999-ben NaN részt vett az első Siggraph konferenciáján, hogy széles körben ismertessék meg a felhasználókkal a Blendert. Ez sikeres volt és érdeklődést váltott ki a sajtóból és résztvevőkből egyaránt. A Siggraph szárnyain, 2000 elején a NaN kockázati tőkebefektetőktől biztosította a szoftver finanszírozását, mely nem kevesebb, mint 4,5M a volt akkor. Sajnos a NaN ambíciói nem illettek össze a vállalat képességeivel és a piaci valósággal. Ez újratekintéssel végződött, új befektető finanszírozással és 2001 áprilisában egy kisebb vállalati struktúrával. Hat hónappal később, a NaN első kereskedelmi szoftvertermékét, a Blender Publishert kibocsátották. De hiába volt az összes erőfeszítés, csatlódást okozott a forgalmazás. Az új befektetők döntöttek: bezárják a NaN-t. Megszakadt a Blender fejlesztése is.

Ton nem nyugodott bele, hogy a Blender feledésbe tűnjön. Az újabb újraindulás egy vállalati nagy csapattal nem volt megvalósítható, ezért 2002 márciusában Ton Roosendaal megalapított egy nonprofit szervezetet, ezt ma Blender Foundation néven ismeri a világ. Elsődleges célja volt a cégnek, hogy ingyenessé tegye a szoftvert.

2002 júliusában Tonnak sikerült megkérnie a NaN befektetőket, hogy fogadjanak el egy egyedülálló tervet, hogy próbálják meg nyílt forrásként kibocsátani Blendert. A Free Blender kampány arra törekedett, hogy a Foundation megvehesse a jogokat a forráskódhoz a NaN befektetőktől, és kiadhassa a Blendert, a nyílt forráskódot használó közösségnek.

Egy önkéntesekből álló lelkes csoporttal, közöttük több ex-

Mi a Blender?

NaN alkalmazottal, egy világméretű adománygyűjtés-kampányt indítottak el. Mindenki meglepetésére a kampány elérte célját, a 100,000 a hét rövid hét alatt összegyűlt. 2002 október 13-án, (vasárnap) kiadták a Blendert! A fejlesztés folytatódik a mai napig is, amit elképzelt önkéntesek csapata, a világ minden tájáról segít, és Ton Roosendaal vezet, aki a Blender eredeti teremtője.

Az első lépések megtétele

Ha új alkalmazó vagy, elengedhetetlen, hogy megismerkedj a felhasználói interfésszel mielőtt bármilyen alkotásra adnád a fejed. A Blender interfésze egyáltalán nem hasonlít más 3D szoftvercsomagokból ismert eljárásokra, vagyis azoktól eléggé különbözik. Különösen a Windows-felhasználóknak kell hozzászokniuk a különböző célhoz vezető út(ak)hoz, mint például a gombválasztások és egérmozgások. De ez a különbség valójában Blender nagy előnyei közül csupán az egyik. Amint kezded érteni, hogy hogyan lehet működtetni a Blendert, azt fogod érezni, hogy könnyedén dolgozol, gyorsan tanulsz az újabb funkciókat és produktívabb vagy.

Az Interfész fogalma:

A felhasználói interfész, a felhasználó és a program közötti kétoldalú kapcsolatot biztosító eszköz. A felhasználó a programmal kommunikál a billentyűzetten és az egéren keresztül, a program visszacsatolást (üzenetet, eredményt) ad a képernyőn és az ablak-rendszeren keresztül.

Az egér és a billentyűzet

A blender interfésze három egérgombot alkalmaz, és nagyon sokféle gyorsbillentyűt. Ha az egerednek csak két gombja van, emulálni lehet a középső egérgombot.

A továbbiakban egyezményesen használom az alábbi jelöléseket:

Az egérgombokat LMB-nek nevezik (bal oldali egérgomb), MMB (középső egérgomb) és RMB (jobb oldali egérgomb).

Ha az egerednek van scroll-gombja, azt MMB-nek említem, mert ennek a funkciója kettős. Lehet az adott jelenetben zoomolni az egér scroll-gombjának görgetésével és lehet

kattintani a gombbal.

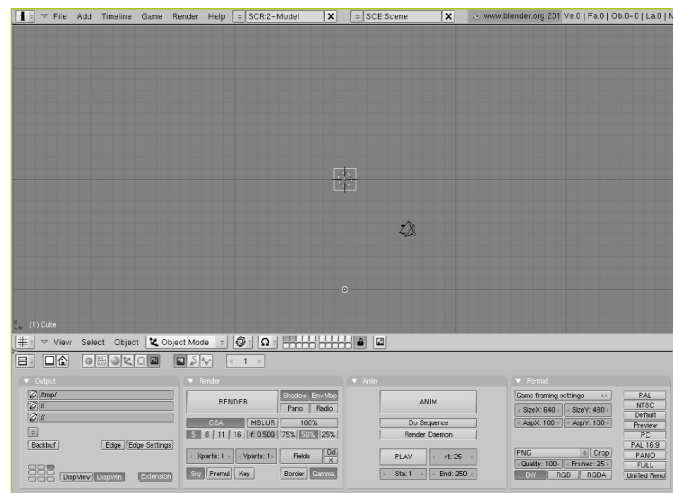
A gyorsbillentyűket pl.: GKEY, a billentyűzetten leütött „g” karakter jelenti. A módosítókkal kombináltak lehetnek SHIFT, CTRL és/vagy ALT. Billentyűzet kombináció esetén a KEY toldalékot általában lehalgyom, pl.: CTRLW. A NUM0 NUM9, NUM+ stb. a különálló numerikus billentyűzetten alkalmazandó. A NumLockot ehhez általában aktívvá kell tenni.

A Blender erőteljesen alkalmazza az egeret és a billentyűzetet is. Egy aranyszabályt fogadjátok el!

Az egyik kezdetet tartsd a billentyűzetten, a másikban az egeret! A leggyakrabban használt billentyűket úgy csoportosították, hogy általános pozícióban tudd elérni. Pl.: a bal kéz mutatóujj FKEYen. Ez feltételezi, hogy a jobb kezddel használod az egeret.

Az ablakrendszer:

Itt az idő, hogy elindítsuk a Blendert, és vegyük használatba.



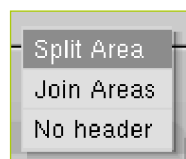
Az alapértelmezett jelenet

Az alapértelmezés három ablakot jelent: Fent a főmenü, középen a nagy 3D View Ablak, és lent a Buttons Window (Gomb Ablak). Talán a legegyszerűbb megjegyezni, hogy „mi az ablak”, ha jobban szemügyre veszed, az ablakok sarka le van kerekítve. A legtöbb ablaknak van egy fejléce - ez egy szürke sáv egy világosabb szürke háttérrel, ami ikongombokat tartalmaz. Ha mozgatod az egeret egy ablak

Mi a Blender?

fölött, vedd észre, hogy a fejléce változik, világosabb szürke árnyalatot kap. Ez azt jelenti, hogy az az ablak van fókuszban; minden gyorsbillentyű, amit leütsz, ennek az ablaknak a tartalmára lesz hatással.

Könnyen tesztelheted a Blender ablakrendszerét, hogy illeszkedjen a kívánságaidhoz. Létre tudsz hozni új ablakot azáltal, hogy egy meglévő ablakot felezel. Vidd az egeret az ablakokat elválasztó vonalra, nyomj egy MMB-t vagy RMB-t és válaszd a Split Area menüpontot. (lásd kép) Ilyenkor tudod beállítani az új határ pozícióját, LMB-vel kattintasz. Tudod törölni is, ha lenyomod az ESC-et. Az új ablak az elvágott ablak klónja lesz, de be tudsz állítani különböző ablakokat is.

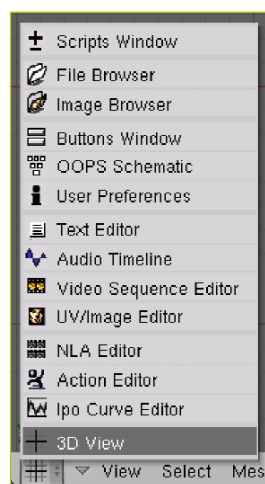


Az ablak felosztásának menüje (MMB)

Két ablakot egyesíthetsz is, ha az őket elválasztó határvonalon kattintasz a MMB-vel és a Join Areas menüpontot választod.

Ekkor meg kell határoznod azt az ablakot, amelyik egyesül a határvonal másik oldalán lévő ablakkal. (A nyíl iránya segít a választásban) A fejléc információ elrejthető a No header menüponttal. Ezt akkor ajánlatos alkalmazni, ha tisztában vagy a gyorsbillentyűkkel.

Ablaktípusok



Minden ablak tartalmazhat különféle információt. A választás módja nagyon könnyű. A fejléc (Header) első ikonja, az ablak típusának módosítására szolgál. (lásd kép)

Ablak Típusok

Később visszatérek a kiválasztható elemek értelmezésére, de előbb, az alapértelmezettként betöltött képen is látható ablakokra térnek ki röviden.

3D View

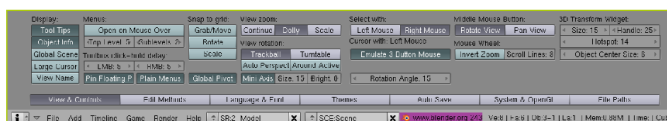
Grafikus színhely, melyben dolgozol. Sok opcióval válthatsz ebben az ablakban a nézetet, attól függően, hogy a munkádhoz melyik lesz a leghatékonyabb. Most csak annyit tennék hozzá, hogy a NUM0 a kamera nézet, a NUM1 előlnézet, a NUM3 oldalnézet és a NUM7 a felülnézet.

Gomb Ablak

Ez tartalmazza a legtöbb eszközt a tárgyak szerkesztéséhez. Állandóan szükséged lesz erre az ablakra, ha nem tudsz minden gyorsbillentyűt fejből. Megoldható, pl.: az ablakfelosztással, hogy egyszerre több Gomb Ablakod legyen, attól függően, hogy melyik funkcióját használsz. Hamar ráérsz majd erre, és belátod, elkerülhetetlen a fontosabb gyorsbillentyűk ismerete és ezután, már 1 ilyen ablak is elegendő lesz a munkádhoz.

Felhasználói preferenciák (főmenü)

Ezt az ablakot általában elrejtik, hogy csak a menürész legyen látható. Ritkán használják, ez globális konfigurációbeállításokat tartalmaz. A Blenderrel való első ismerkedés során erre itt nem térek ki, de hangsúlyozom, nem kevesebb fontossággal bír, mint bármely más, a programban használt funkció.



A menük használata - gondolom - egyértelmű. Minden almenühöz, ha van, feltüntetették a gyorsbillentyűt is. Előfordulhat a szerkesztés során, hogy szükséged van egy teljes képernyős Ablakra, hogy jobban lásd a modelledet, tárgyadat. Érdemes megjegyezni, a CTRL-DOWNARROW ezt a funkciót hívja meg. Visszaállítani ugyanígy lehet, de a CTRL-UPARROW szintén erre hivatott.

Kontextusok, panelek, gombok



Mi a Blender?

A Gomb Ablakban csoportosítva láthatóak a munkához szükséges vezérlőikonok. Az első csoport bármelyik gombjának aktivizálása kihatással van a második gomb-csoporra. Lássuk röviden, a főcsoportba tartozó gombok funkcióját:

Logika - F4

Szövegkönyv (Script)

Átmegy - F5

Lámpa (Lamp)

Anyag (Material)

Szövet (Texture) - F6

Rádióssity

Világ (World) - F8

Tárgy (Object) - F7

Szerkesztés (Editing) - F9

Színhely (Scene) - F10

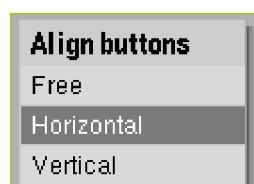
Render

Anim/Playback

Hang

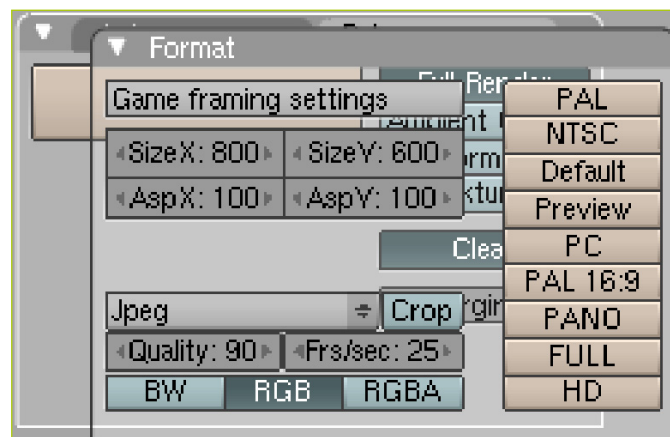
A gomb(ok) kiválasztása automatikusan is végbemegy, ha a jelenetben szereplő objektumot kiválasztod. (A kiválasztások, kijelölések később kerülnek leírásra - most elég legyen annyi, hogy az alapjelenetben egy objektum kiválasztása, a RMB-vel történik. Ha pl.: a lámpát választod ki, akkor az ehhez az objektumhoz tartozó beállítások lesznek elérhetők a gomboknál, ha a kocka lesz kiválasztva, a Material gomb lesz aktív, ha a kamerát választod ki, a World gomb állapota aktivizálódik)

A panelek, melyben a bennük elérhető funkciókra később kitérek, mozgathatók - fogd meg a fejlécüket és húzd el jobbra vagy balra. Látnod kell, hogy sorrendjük megváltoztatható, egyesíthetők és szétbontathatók illetve lezárható. A panelek egymáshoz és a Gomb Ablakhoz viszonyított helyzetük igazítható. (lásd kép)

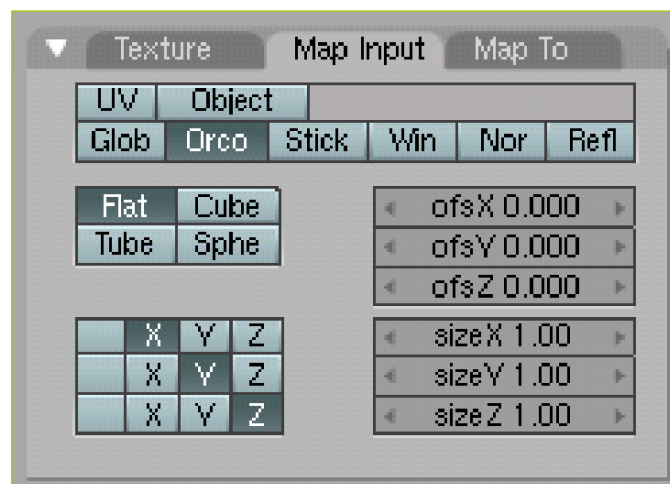


Panelek Igazítása a Gomb Ablakban

Két Panel Egyesítése (a fogadó Panel kerete fehér színű lesz)



Néhány panel úgynevezett Tab-okat használ. (Hivatalosan TabStrip-nek nevezik az ilyen interaktív elemet, de én maradok a dokumentáció által használt Tab elnevezésnek) Funkciójukban összefüggő beállításokat egy Panelra helyezték a programozók, illetve helytakarékos megoldást biztosítottak.



A Panelek lévő Tab (Nem összekeverendő a TAB, mint billentyű jelölésével)

A Paneleken különféle elemeket különböztetünk meg. Az első, a gombok.

RENDER Művelet-végrehajtó gombok - Elsősorban színük utal rá, hogy műveletet hajtanak végre, hogy melyik műveletet, azt a gombra írt felirat mondja el.

Kapcsoló gombok - Használatuk nem minden esetben hajt végre műveletet. Színük lehet, zöld, lilás és szürke. Ezek

Mi a Blender?



között van olyan kapcsoló-gomb, melyben a szöveg színe sárgára változik. Bővebb ismertetésüket később tárgyalom.

Numerikus Gombok és Csúszkák

Bizonyos műveletekhez tartozó paraméterek számértékként megváltoztathatók. Ilyenkor az alapértelmezett szám előtt és mögött látható kis nyíl a kisebb értékek átállítására kényelmes, de adott esetben nagyobb értékváltoztatást akarsz érvényesíteni, akkor kattints a számértékre és húzd az egeret nyomott egérgombbal jobbra-balra, a szám ilyenkor gyorsabban változik. Ha a SHIFTKEY-el együtt a számra kattintasz, akkor az érték közvetlenül billentyűzetről felülírható. Az ENTER érvényesíti a bevittet.

A csúszkák ugyanezen az elven működnek, vagyis a számérték a csúszka húzásával módosul, de az érték felülírása is lehetséges.



Numerikus Gomb és Csúszka

Menü Gombok

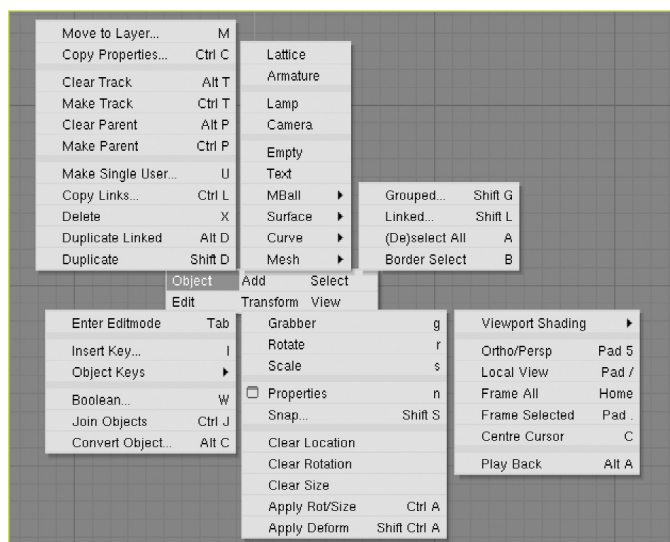


Bizonyos funkciók dinamikus menüből érhetők el. A dinamikus menü alatt azt kell érteni, hogy a tartalmuk változhat munkánk során. (Gondolom ebből következtetl, hogy van akkor statikus menü is - igazad van.)

Statikus menü

Az Eszköztár

A 3D View Ablakban akár a RMB-t, akár a LMB-t hosszan nyomva tartod, vagy a SPACE-t lenyomod, megjelenik az eszköztár. Nem a lentebb látható kép fogad, hiszen, mint minden a Blenderben, logikusan csoportosítva van. A kép közepén az Object, Add, Select, Edit, Transform és View menüt tartalmazó panelből kell választanod. Az ezekből felugró ablakok tartalmát mutatja a lenti kép. Később kitérek minden itt látható információ működésére.



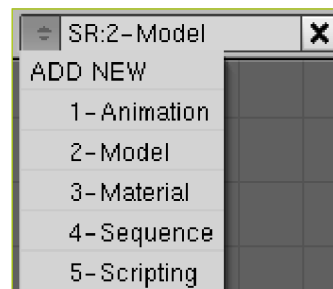
Az Eszköztár képe

Szinte minden művelet elérhető innen, de ne feledd! A leghatékonyabb munka a gyorsbillentyűkkel valósítható meg. Lassan-lassan, ha megismered a környezetet, tapasztalhatod, hogy mennyire jól átgondolták a fejlesztők az összes funkciót.

Ne feledd! Még mindig csak az alapértelmezett jelenethez tartozó leírásnál tartok, de aggodalomra nincs ok, már nem sok van hátra. Lássuk, milyen beállításokat lehet még megváltoztatni!

Képernyők

A Blender rugalmasságára jellemző, hogy a már tárgyalt képernyő-felosztást

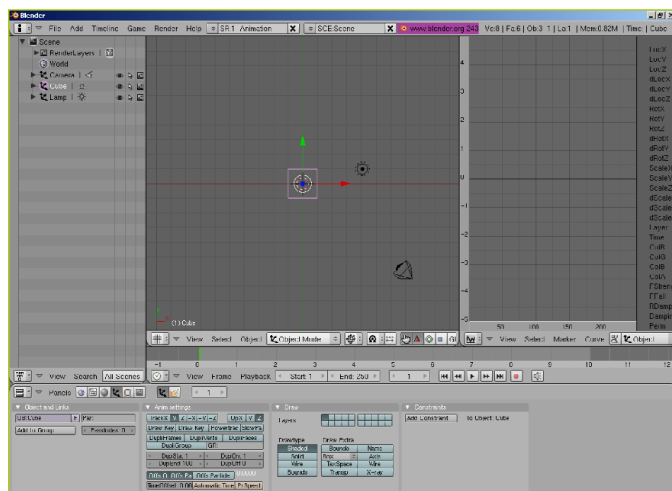


Mi a Blender?

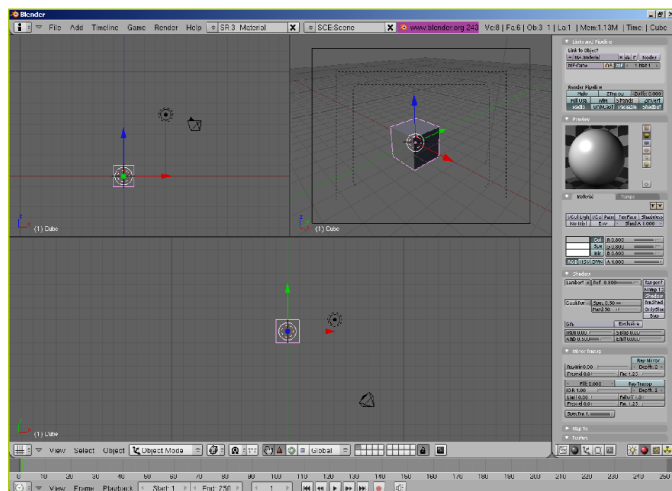
tovább bővítette egy-egy előre beállított felbontással, amit tovább módosíthatsz, alakíthatsz igényed szerint. Az alapértelmezett képernyő, a modellezést segíti, de mint láthatod, a munka nem állhat meg itt, később tovább kell lépni, akár animáció létrehozásáról, akár anyagok vagy videó területén dolgozol. Próbáld is ki mindegyiket!

Különböző Képernyő-felosztási lehetőségek.

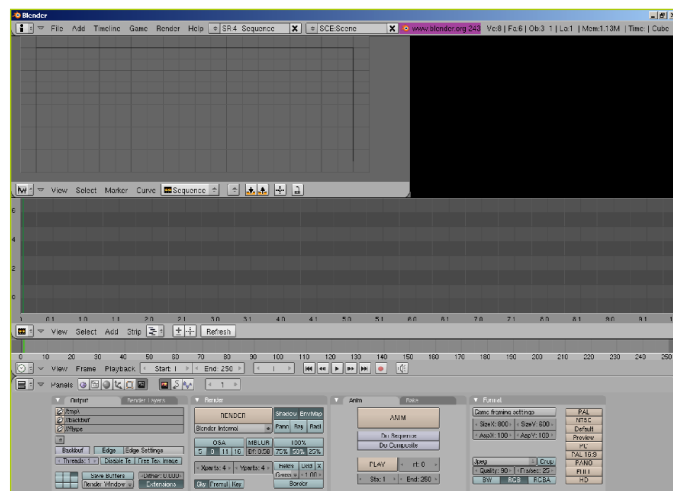
A megváltoztatott jelenetekhez tartozó képeken, az alapértelmezett felosztást mutatom meg, ami nem jelenti, hogy ne lehetne tovább osztani kényünk, kedvünk szerint.



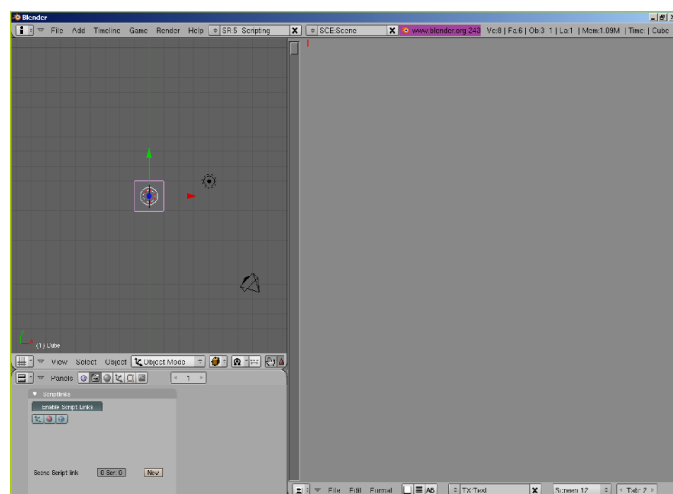
Az Animáció Képernyő-felosztása



Material (Anyagozás) Képernyő-felosztása

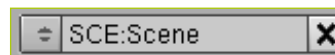


Sequence - (Sorozat) Képernyő-felosztása



A Script (Szöveggönyv) képernyő-felosztás

Új Színhely, Jelenet (Scene) hozzáadása munkánkhoz



... és végül!

Ezzel a végére értem mondanivalómnak. Csupán remélni tudom, hogy felkeltettem a Kedves Olvasó érdeklődését e remek program iránt, és ha kedvet érez az alkotáshoz, a Blendert választja eszköznek.

Szabó István 2007.

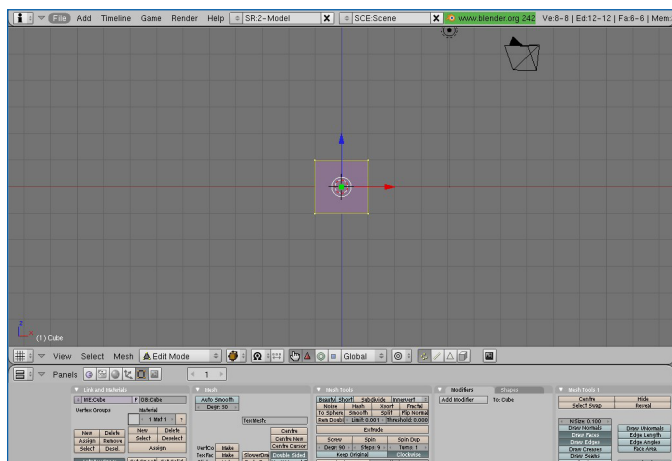
Blender tutorial

Blender tutorial

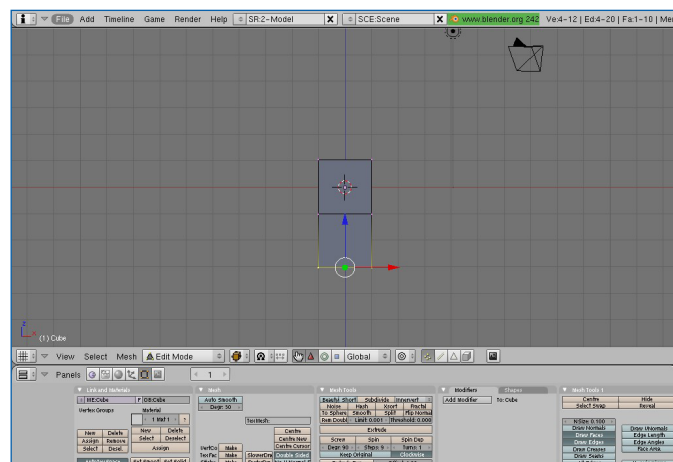
Egy olyan tutorialt készítettem nektek, mely egy kicsit bepilantást nyújt a modellezés és az animálás világába is. Kezdőknek szántam ezt a tutorialt, de remélem, hogy mindenkinek hasznos tanácsokat ad majd.

Egy viszonylag egyszerű karaktert fogunk készíteni, majd ezt csontozzuk, és animáljuk. Vágjunk is bele ennek a több részes tutorialnak az első fejezetébe, az alapmodell elkészítésébe!

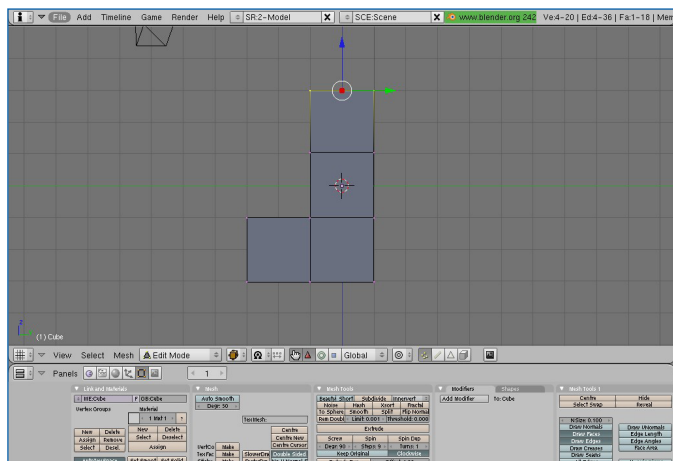
Először is nyissuk meg a Blendert. Ekkor egy kockát látunk felülnézetből, valamint egy lámpát, és egy kamerát. Célszerű előlnézetből dolgozni a továbbiakban, ezért váltunk az 1-es gombbal a numerikus billentyűzeten ebbe a pozícióba. A nézeteket a 3-as (oldalnézet), 7-es (felülnézet), 1-es (előlnézet), és a 0-s (kamera nézet) gombokkal váltogathatjuk. Mivel a kockánk körül egy rózsaszín vonal van, ezért az objektum Object módban van, vagyis nem szerkeszthetők a pontjai. Váltunk a Tab-bal Edit módba. Ekkor ezt kell látnod:



No, akkor kezdjünk is el modellezni! Szüntessük meg az összes kijelölést az A gombbal. Ekkor már nem rózsaszín a kocka. A B gomb megnyomásával és a bal egérgomb (BEG) lenyomása mellett történő egérmozgatással kijelölhető az alsó része ennek a kockának. Ezt a részt kell kihúznunk lefelé, mert ez lesz a karakterünk lába. Az E gomb lenyomása után kattintsunk a Regionra. Ezután mozgassuk az egeret lefelé, és húzzuk a kijelölt területet egy kockányira lefelé.



Most váltunk oldalnézetbe, hogy ki tudjuk alakítani a lábfejet. Szüntessük meg a kijelölést (A gomb), majd jelöljük ki (B gomb) a bal oldali középső, és bal alsó pontokat. Ezeket is húzzuk ki balra, úgy, ahogy az előbb tettük. Szüntessük meg ismét a kijelölést, és húzzuk felfelé a mostani legfelső pontokat, az E gomb segítségével, természetesen kijelölés után. Ezt kell látnod:

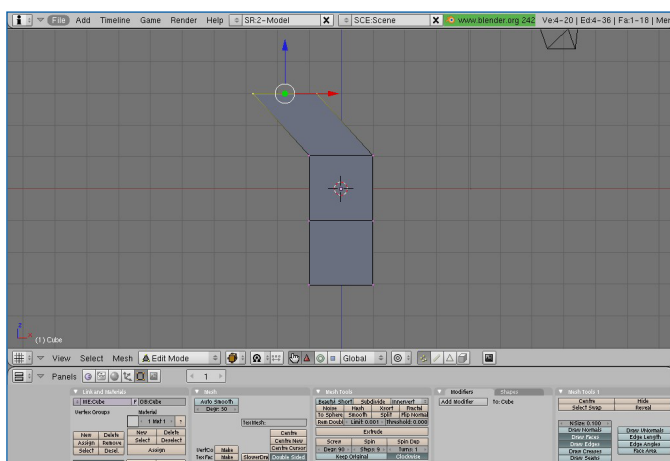


Vissza előlnézetbe (1-es gomb), és a G mozgítás gombbal mozgassuk be balra a kijelölve lévő pontokat. Azt szeretnénk, hogy csak balra mozogjon (az x tengelyen), föl vagy le egyáltalán ne. Ezt könnyen elérhetjük, hogyha a G megnyomása után ütünk egy x gombot is, és akkor csak oldalra tudjuk tolni a pontokat.

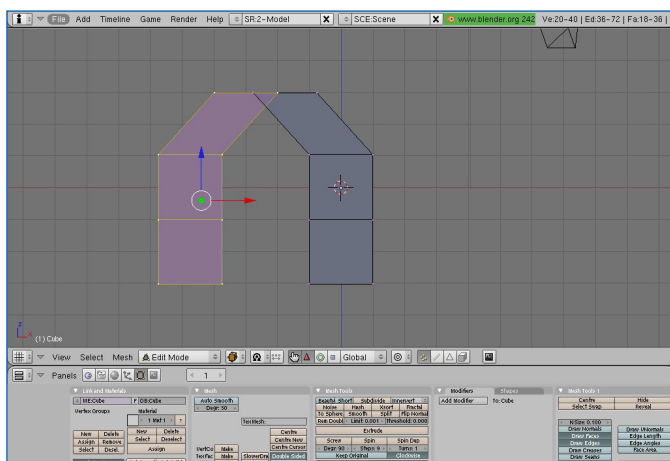
Ennél tovább semmiképp se menjenek a kijelölt részek:

Érdekes mozzanat következik. Nyomjuk meg az A gombot kétszer, így minden ki lesz jelölve. A Shift+D billentyűkombinációval készítsünk egy másolatot az objektumról, és az

Blender tutorial

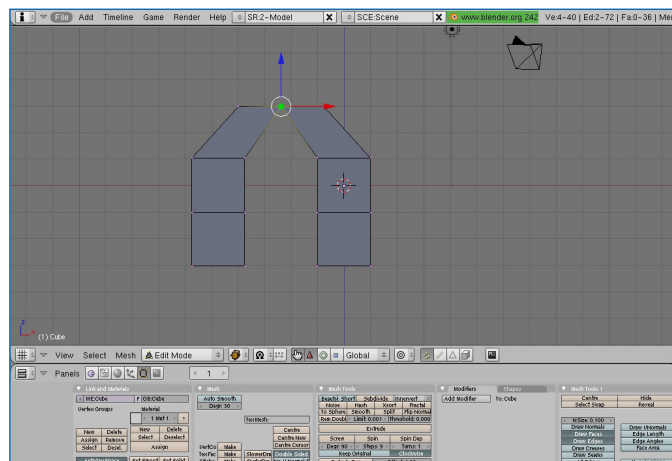


egeret mozgassuk balra. Láthatjuk, hogy az egész alakzat megy vele. Vigyázzunk, hogy csak az x tengelyen mozogjon a forma (x gomb). Töljük el a kijelölt részt kb. két kockányival balra. Ez lesz a másik láb, és ezeknek fönt találkozni kellene, hogy ki tudjuk alakítani a gerincet. Ezt úgy tudjuk elérni, hogy az M gomb lenyomása után az X globalra kattintva vízszintes irányban tükrözzük a formát. Most ezt kell látnod:

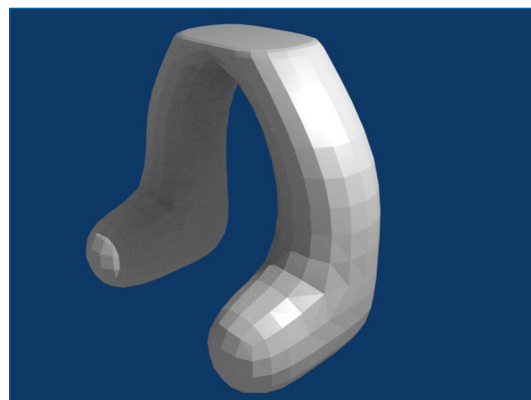


Hogy szépen haladjon felfelé a test, el kell tüntetnünk középen a pontok metszetét. Miután minden kijelölést megszüntettünk az A gombbal, jelöljük ki a B gombbal az alakzat közepén lévő pontokat. Sajátos módszerrel fogjuk egymásba fűzni őket. Nyomjuk meg az S gombot, mellyel össze tudjuk őket húzni. Ez azonban nekünk nem jó, mert ha így csinálnánk, akkor a karakternek elveszne a teste. (Hogy miért, azt most nem szeretném taglalni, mert kevés hely van a cikkre, de íratok bátran, szívesen elmagyará-

zom, ha érdekel!) Menjünk jó messze az egerrel a kijelölt pontoktól, nyomjunk S-t, majd X-et, hogy csak vízszintesen toljuk össze a poligonokat. Az egeret húzzuk rá a pontokra, melyek közben szépen egymás felé közelednek. Amikor rájuk értünk, kattintsunk. Csináljuk meg a műveletet még egyszer, majd lépünk a kezelőfelület Edit paneljére az F9 gombbal (könnyen lehet, hogy alaptól ott voltunk, így nem történik semmi). Itt találunk egy olyan gombot a Mesh Tools fül alatt, hogy Rem Doubl. Erre kattintsunk, és kiírja a gép, hogy Removed: 2. Ez kellett nekünk. ?



Található az Edit panelen egy Modifiers fül. Ott pedig az Add Modifier gomb. Ott katt rá a SubSurf-re, és a 0-s gombbal váltsunk kameranézetbe, és üssünk F12-t, mellyel elkészítjük a képet.



Egyelőre ennyi, jövő hónapban remélem többet sikerül haladnunk ?

Sitnyikk – Kozma Péter

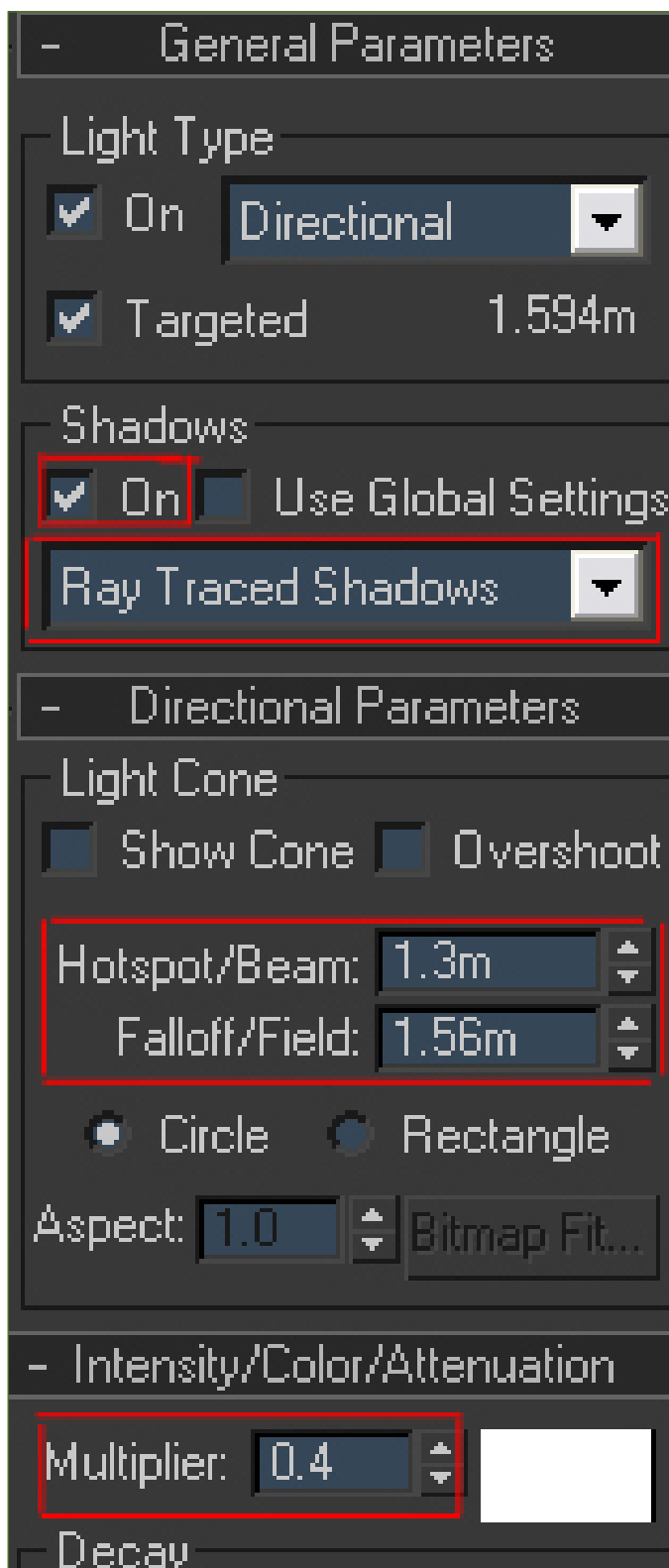
Fotóba kompozitálás lehetőségének bemutatása render és anygabeállítással.

Elvileg a témám lett volna hogy a material editort mutassam be de kicsit nagy falat lett volna ilyen kevés idő alatt helyette egy egyszerű de sokak főleg kezdők számára szerintem érdekes újdonságot fogok bemutatni...

Akkor kezdjük el, szájbarágós leszek.. Sokan találták már szerintem szembe magukat azzal hogyan lehet egyszerű képet 3D-s objectummal összehozni. De akár ezzel a módszerrel „végtelenségig” tartó plane-t is lehet készíteni.

1. Reseteljük le a maxot a szokásosság kedvéért.
2. csináljunk egy 2*2 m-es plane-t.
3. Ha metrikus adatokkal szeretnél dolgozni akkor Customize menü > Units Setup > a jelölő négyzetet tegyed a metric szóhoz, majd ok.
4. A plane közepére tegyél egy tepotot, radius legyen 0.2 m Segments száma 10.
5. Nyissad meg a material editort amit az "M" betű lenyomásával bírsz előhozni, ha megvan akkor a jobb oldali standard gombra kattints (a material neve mellett van).
6. Ha minden igaz megnyílt egy ablak itt keressd meg a listából a Matte/Shadow-ot és majd ok, ez olyan anyag amire az árnyék rávetül de csak az árnyékot fogja fel a többi része átlátszó.
7. Ezt az anyagot adjad hozzá a plane-hez, sok változást most még nem tapasztalhatsz.
8. A Teapotnak bármilyen általad kitalált materialt adhatsz. De most leírom én mit adtam hozzá.
9. Akkor egy másik slotra lépsz (szürke gömb a mat editorban) és klikk a standard gombra. Itt a listából most válasszad a Raytrace materialt.
10. Pipáld ki a 2-sided-ot Diffuse-nál válassz valami általad kedvelt színt. S a reflect szó mellett valami közepes szürke színt válasszál. Reflect szín mértéke szabályozza a tükröződés mértékét. Add hozzá a teapothoz.
11. Most kell néhány fény hogy valahogy leteszteljük az árnyékvetés képességét.

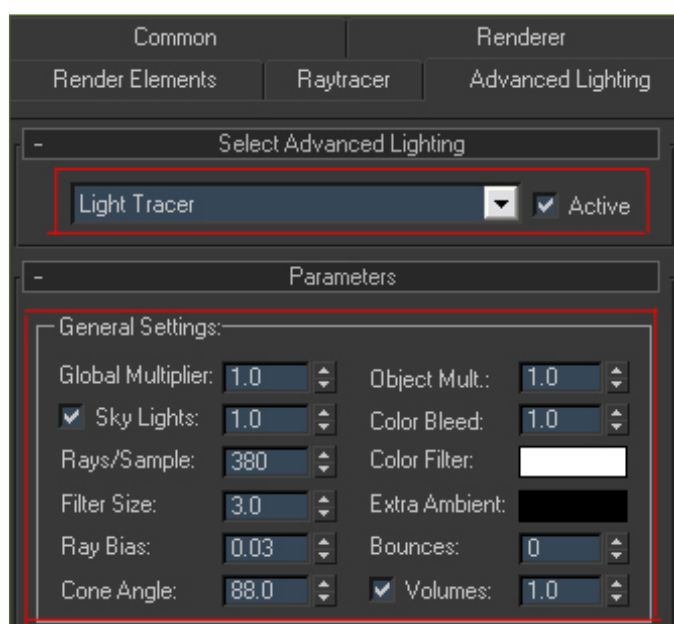
12. Tégy a scenbe egy target direct lightot, aminek itt vannak a beállításai:



Fotóba kompozitálás lehetőségének bemutatása render és anygabeállítással.

13. Majd tegyél egy skylightot, ezt hagyd alapbeállításon. A skylight helyzete mindegy hogy hol van de a target directet állítsda be kb így hogy felülről jöjjön a fény.

14. A Scanlineet fogjuk most használni, nyomd meg az F10-et, hogy előhozd a render menüt. Menj az Advanced Lighting fülre és ott állítsd be az itt látottakat:



15. Most jön a zárás, nyomjad meg a 8-as gombot és environmentmaphez tudsz bitmapot hozzáadni pl. valami fotót, vagy egyszerű színt is a colornál, én most maradnék inkább a színnél ez nálam sárga lesz.

16. Nyomjad meg az F9-et és nézzed meg a munkád eredményét.

17. Én ezeket kaptam eredményül:



Somogyi Donát (s.donat)

Interjú WSANYI-val

- Mióta foglalkozol a virtuális grafikával?

2000 előtt is izlelgettem már a lakás, táj-tervező programokat, de komolyabban csak 2002 elején kezdtem el foglalkozni vele. Az elejétől fogva nagyon megtetszett a virtuális alkotás és ez a lelkesedés azóta is töretlen! Nagy hévvel vettem bele magam az újabb és újabb pályázatokba, garázsprojectekbe, hogy bizonyítsak magamnak és a

világnak. Úgy érzem ez nagyban hozzájárult az ismereteim kibővüléséhez és hogy 2005 februárja óta főállásként is a hobbynak szentelhetem az életem.

- Melyik a kedvenc témád a képzésiténéskor?

Kezdetben csak a modellezésben hittem és csak a hihetetlen kidolgozottságú képeket tudtam értékelni. Éveknek kellett

Interjú WSANYI-val

eltelni mire rádöbbsentem hogy a modelleim szép anyag, bevilágítás és render nélkül mit sem érnek. Az utóbbi években az animáció felé orientálódtam és a kompozitálásban lelem legnagyobb örömöm.

- Miért hoztad létre a mindentbele.hu-t?

A MindentBele.hu egy kezdőket támogató non-profit oldal. Annak idején jónéhány hasonló oldalnak voltam aktív látogatója. Sok segítséget és motivációt kaptam tőlük és úgy gondoltam viszonzom ezt a szíveséget

- Mit gondolsz az oldalon lévő társaságról?

Az oldal 2003 körül indult és azóta is nagy többségben a kezdők látogatják, de így van ez jól. Hiszen nekik készült és talán ők még jobban tudják lelkesíteni, segíteni egymást mintha egy „profi” kioktatná őket a magas lóról. Jó látni a sok tehetséges fiatalot akik közül már sokan kiemelkedtek és elhelyezkedtek az áhított CG szakmában. Azért ez jó érzés, még ha nekem nincs is benne érdemem. Valamint úgy érzem az oldalon található CHAT még jobban összekovácsolja az itteni társaságot így adva családias légkört és konfliktusoktól mentes hangulatot az egész oldalnak.

- Mi a véleményed a CGH magazinnal? Jó ötletnek tartod?

Nincs túl nagy jártasságom a magazin szerkesztésben. Évek óta nem volt a kezemben semmilyen szakirodalom, de ha pár fiatal összefog és érdekes cikkekkel, leccékkel fel tudja

keltetni mások érdeklődését akkor ez mindenképp becsülendő és életképes dolgonak ígérkezik. Mindentbele!

Szerinted melyik a helyes hozzáállás kezdők részéről, mellyel tökéletes munkát érhetnek el?

Ahogy Lenin aPunk mondotta volt: "Tanulni Tanulni Tanulni!" :) Komolyra fordítva: Én úgy hiszem bármit el lehet érni az életben ha van az emberben akarát és kitartás! Sosem szabad fél vállról venni amit csinálunk mert azzal önmagunkat csapjuk be, később mások (legrosszabb esetben munkaadó) is észreveszi ezt és akkor kellemetlen pillanatok következhetnek.

- Szerinted milyen korban célszerű elkezdni számítógépes grafikával foglalkozni?

Gondolom minnél korábban kezd el valaki annál jobb, de az sem jó ha túl korán belevág aztán kiábrándul belőle mire kamatoztathatná a tudását.

Hobby szinten iskola mellett évekig lehet gyakorolni, fejlődni és az iskola végeztével nagyon jó lehetőség lehet egy pályakezdőnek ha el tud helyezkedni a CG iparban.

Mindenki akkor kezd amikor akarja és hogy mire jut vele csak rajta áll!

Nekem nagy szerencsém volt hogy belekeveredtem ebbe a CG világba és hogy ma már ebből élhetek!

Játékok fejlődése

Biztosan mindannyian játszottatok már számítógépes játékokkal, valamint láttatok már lélegzetelállító látványvilágú filmet. Ebben a cikkben az ilyen szórakozási lehetőségek grafikai oldalára térnek ki egy kicsit. Ebből a témakörből rendszeres témát tervezünk a magazinba, úgy, hogy mindig a legaktuálisabb játékról vagy filmről olvashatok majd a CGH-ban. Most azonban csak általánosságban beszélünk a témáról.

Ahogy minden más, a játékok, és a filmek világa is folyama-

tosan fejlődik, mint bármi más körülöttünk. Már az első számítógépeknél is megjelent a gondolat a virtuális szórakoztatásra, viszont ez egészen a 80'-as évekig nem jöhetett létre, hiszen nem volt az a bivalyerős gép, ami elbírt volna egy ekkora feladatot, mint például egy valóság-hű mozgás, vagy környezet készítése. Az utóbbi 15-20 évben jelentős váltások történtek a grafikában.

Eleinte a 4, majd a 16 szín volt az, amiben gondolkozhattak a játék és filmkészítők. Ebben az időben megjelentek az

Játékok fejlődése

első rajzprogramok, melyeket használtak is a játékfejlesztők. A computeres játékok készítői először főleg az oldalnézetet foglalkoztatták, és a 2D-s megvalósítás volt az elérhető. Gondoljunk például az első Mario játékokra, vagy a Pacman-re. Filmekben ekkortájt még a King-Kong-féle mozgások voltak csak elképzelhetőek.

A közönség, mint mindig, egyre többet akart. A tízezredik Super Mario után észrevehető volt, hogy lassan eljön a 3D ideje. Kötött kameraállású játékokkal igyekeztek a fejlesztők kielégíteni az igényeket, és ezek többnyire be is váltak, a „nagyérdemű” órákat, sőt napokat nyomtak a jobbnál jobb (főleg logikai) játékokal. Az első 3D-s játékok hatalmas népszerűségnek örvendtek, és rengetegen játszottak velük. A filmek világa is szépen lassan átalakult. Ott volt például a Star Wars. Itt már megjelentek a számítógépes effektek, amelyek igen látványossá tették az egész sorozatot. A Jurassic Park készítői is érezték, hogy lassan véget érnek a bábus, akadozó, gyenge minőségű dínómozgások, és jön-

nek helyette a tökéletes számítógépes 3D rajzok.

A játékok világában fontos szerepet játszanak az úgynevezett poligonok, azaz sokszögek. Ezekből épül fel minden 3D-s modell, és ezeknek a száma meghatározza azt, hogy a programnak mekkora teljesítmény kell a tökéletes futáshoz. Éppen ezért akik játékokat fejlesztenek, többnyire kevés poligonszámmal dolgoznak. Persze minél több a sokszögek száma, annál látványosabb a játék, azonban hiába látványos valami, hogyha nincs az a gép, ami vinné. A következő számokban igyekszünk majd segítséget nyújtani a játékfejlesztőknek, méghozzá lowpoly tutorialokkal.

Lesz szó a filmeknél a speciális effektekről, és bemutatunk nektek pár ilyen látványelemet, és azt is elmondjuk, hogyan tudjátok betenni ezt egy filmbe.

Reméljük, tudunk majd segíteni.

Sitnyikk

Az Adobe Photoshop:

Az Adobe Photoshop néve közel azonos a profi képszerkesztéssel. Ez a program régóta kedvelt eszköz a grafikusok, fotósok, designerek, web-oldal készítőik, kiadványszerkesztők, videós szakemberek, körében illetve bárki aki kapcsolatba kerül a képfeldolgozással legyen az amatőr vagy haladó, könnyen elsajátíthatja az alapokat. Több, mint 15 éves pályafutása alatt a képszerkesztés alapjává vált. Valós konkurencia nélkül, gyakorlatilag minden területen, ahol csak képekkel dolgoznak. A programhoz, mint ahogy azt általában megszokhattuk folyamatosan érkeztek a frissítések, kiegészítők így mára egy egészen komplex terméket tarthatunk a kezünkben, amivel gyakorlatilag bármilyen alakítást, szerkesztést véghez vihetünk a digitalizált képeken, fotókon, rajzokon annak függvényében, hogy mennyire ismerjük a programot. Rendelkezésünkre áll számtalan professzionális funkció - mint pl: a réteg- és

maszkkezelés, csatornánkénti és egyéb színkorrekciós lehetőségek, hibajavító eszközök, különböző szűrők, ecsetek RGB, CMYK, LAB színtér stb. A Photoshop sokszínűsége és ennek sikere miatt az Adobe cég több terméket is kiadott ami a különböző adatfeldolgozásokra specializálódik. Bármely területen kívánunk publikálni, a Photoshop programban készült grafika minden esetben az első lépést jelenti a munkafolyamatban. Az Adobe Photoshop több díjat is nyert, így méltán érdemelte ki a grafikusok elismerését.

Rendszerkövetelményekről információkat az Adobe oldalán találtok:

<http://www.adobe.com/products/photoshop/photoshopextended/systemreqs/>