

Poradnik VoxelSniper

Cześć!

Jeżeli dotarł*ś aż tutaj, to prawdopodobnie opanował*ś już podstawy WorldEdita, a Twoja chęć poznawania nowych pluginów ciągle wzrasta. Albo po prostu WE nie spełnia Twoich oczekiwań, oczekujesz czegoś innego. A może w ogóle nie widziałeś poprzedniej części? To właściwie nie jest aż tak istotne. W każdym razie, w drugiej części poradnika poznasz kolejne narzędzie, które tylko ułatwi Ci tworzenie oryginalnych budowli.

Drogi graczu, przedstawiam VoxelSniper - wtyczkę, która dużo bardziej, niż do samego budowania, sprawdzi się w edycji terenu. Do jej użycia będą nam potrzebne tylko dwa przedmioty, które możemy zdobyć, zwyczajnie wyciągając je z ekwipunku na trybie kreatywnym.

Podstawowe narzędzia

Tak jak wspomniałam, do używania dostępnych narzędzi będziemy posługiwać się strzałą lub prochem. Różnica jest prosta - strzały używamy, kiedy mamy jakąś podstawę - jakiś blok, na którym chcemy osadzić daną akcję. Prochem tworzymy w powietrzu.

Przygotowanie pędzla

Jeżeli chodzi o VoxelSniper, to tutaj przede wszystkim skupiamy się na pędzlu - na "zbudowaniu" go od podstaw, w zależności od potrzeb.

Do wybrania pędzla, posłużymy nam kilka prostych komend.

`/v ID` - nałożenie na pędzel bloku o danym ID,

Przykład : `/v stone` - wybranie kamienia

`/b ROZMIAR` - wybranie rozmiaru pędzla

Przykład : `/b 10`

Oprócz samego bloku i rozmiaru pędzla ważny jest również jego kształt. Tutaj posłużymy się angielskimi słówkami, które swoją nazwą odzwierciedlają to, co chcemy osiągnąć. Aby użyć konkretnego kształtu pędzla, używamy komendy `/b` oraz wybranej nazwy.

Najpotrzebniejszymi i najbardziej podstawowymi będą:

`/b b` - tworzenie kul

`/b v` - tworzenie sześciątów

`/b t` - tworzenie lasów

Edycja gotowego terenu

VoxelSniper to nie tylko tworzenie elementów od zera. Sam plugin oferuje wiele możliwości dla edycji gotowych (wcześniej przygotowanych) elementów otoczenia.

Jednymi z najciekawszych będą:

`/b e melt` - wyrównywanie terenu do jednego poziomu

`/b e fill` - przesuwanie terenu

`/b e smooth` - wygładzanie terenu

`/b e lift` - podwyższenie terenu o 1 blok

`/b bb` - zaokrąglenie ostrych krawędzi

Dodatkowe komendy

Tak jak w przypadku poradnika dotyczącego WorldEdita, przedstawiam kilka użytecznych komend, które nie pasowały do powyższych kategorii, a warto o nich wspomnieć. Należą do nich:

`/u X` - cofnięcie X poprzednich akcji, gdzie X jest liczbą mniejszą lub równą 15

Przykład : `/u 7` - cofnięcie o 7 ostatnich akcji pędzla

`/vs` - sprawdzenie aktywnego pędzla

`/d` - wyczyszczenie aktywnego pędzla

Tak jak w wypadku WE, tak i tutaj nie da się spisać wszystkich możliwych pędzli. To znaczy - da się, ale wymagałoby to dużej ilości godzin poświęconych na pisanie tego poradnika. A przecież nie chodzi o to, żebym tutaj przepisywała cały Internet. Zdecydowanie lepszą opcją będzie, jeśli znając takie podstawy, sami będziecie sprawdzać i testować kolejne funkcje. Poradnik przecież nie jest instrukcją obsługi - jego celem jest wskazanie drogi, w którą powinno się zmierzać.

Skróconą listę dostępnych pędzli znajdziecie wpisując komendę `/vs brushes`.

Bawcie się, próbujcie. Możecie zaproponować nam również inną funkcję, o której warto napisać w tym poradniku.

Czekamy na Wasze propozycję!

Serdeczne podziękowania za pomoc dla ekipy budowniczych, a szczególnie dla _WABek_, bez których ta część poradnika by w ogóle nie powstała... albo powstałaby, ale nie byłaby tak dopracowana merytorycznie.

*Wysyłam dużo miłości,
Werxis:)*