

Poradnik goBrush

Cześć!

To już ostatnia część poradnika, jednak, oczywiście, równie przyjemna, jak wszystkie (obie) poprzednie. Zaryzykowałabym stwierdzeniem, że nawet przyjemniejsza. Tym razem na warsztat weźmiemy goBrush. To chyba najbardziej intuicyjne narzędzie do edycji terenu, z których można korzystać na naszym trybie Creative - posługujemy się tutaj specjalnie dopasowanym GUI, czyli menu, zawierającym dostępne opcje. Nie musimy więc specjalnie uczyć się na pamięć komend.

Zasady korzystania są proste:

- wykorzystujemy tylko prawy i lewy przycisk myszki;
- menu włączamy lewym przyciskiem, zmiany terenu wprowadzamy prawym;
- jeżeli coś się świeci na zielono (nazwa przedmiotu lub szkło wokół funkcji) to znaczy, że jest włączone. Jeżeli coś się świeci na czerwono, to znaczy, że jest wyłączone;
- w funkcjach określanych liczbowo prawy przycisk myszy pomniejsza wartość, lewy - powiększa;
- aby cofnąć akcję wpisujemy /u.

GoBrush to narzędzie, które zdecydowanie lepiej sprawdzi się do tworzenia terenów. Posiada ono bowiem najważniejsze funkcje, które mają nie tylko ułatwić nam budowanie gór czy dolin od zera - często wychodzi nam na przeciw z opcjami, o których mogliśmy tylko pomarzyć, a nawet proponuje rzeczy, na jakie sami byśmy nie wpadli. W tym przypadku do otworzenia menu będziemy potrzebować tylko krzemienia (flint), który zwyczajnie wyjmujemy z ekwipunku na trybie kreatywnym.

Tak, jak wspominałam, menu otwieramy lewym przyciskiem myszy i wybieramy potrzebne nam opcje, w zależności od tego, co chcemy osiągnąć.

Książka z piórem

Żeby w ogóle zacząć tworzenie, przede wszystkim musimy włączyć pędzel. Naciśnij w tym celu książkę z piórem prawym przyciskiem myszki - teraz czerwone szkło nad i pod książką zmieni się na zielone.

Teraz wybierz tę samą książkę, ale lewym przyciskiem myszy. Otworzy się kolejne menu, w którym będziesz mógł wybrać dostępne kształty gór - po prostu najedź na kartkę kursorem, a wyświetli się podgląd. Wybierz najbardziej odpowiadający Ci wzór.

Grzybek - rozmiar pędzla

Najedź myszką i sprawdź ustawiony rozmiar - domyślnie wynosi on 5. Kierując się wskazówkami umieszczonymi na początku poradnika, ustaw wielkość pędzla.

Ciekawostka : Możesz szybko zwiększyć lub zmniejszyć rozmiar o 10, wciskając jednocześnie shift i wybrany przycisk myszy.

Płomyk - intensywność

Intensywność pędzla, czyli określenie wysokości - jak wysoki, lub jak niski teren chcemy utworzyć. Im wyższa liczba, tym większa ilość bloków będzie edytowana.

Strzałka w górę lub w dół - wybrzuszenie lub zagłębienie

Tak, jak mogłoby się nam wydawać. Kiedy pojawiła się strzałka w górę - będziemy stawiać góry. Strzałka w dół oznacza wykopywanie dziur.

Ważne! W przypadku tworzenia dołków, warto przypomnieć sobie komendę //fixinglight z pierwszego poradnika o WorldEdicie - może występować błąd światła na pogłębionym terenie.

3D mode

potrzebne informacje o działaniu

Flat mode - wyrównywanie

To narzędzie posłuży nam do spłaszczenia wybranego terenu do poziomu bloku, na jaki wciśniemy. Wyrównanie terenu nastąpi w kształcie wybranego pędzla.

Kompas - obracanie

Tutaj chodzi o obrócenie góry lub doliny przed edycją, nie już po tym. Domyślnie jest ono włączone - możemy tworzyć zmiany w terenie obrócone w zależności od strony, w którą patrzymy, a także delikatnie zmodyfikowane. Po wyłączeniu tej opcji zmiany będą identyczne oraz w pełni uzależnione od strony patrzenia gracza.

I to by było na tyle. Ta część poradnika nie była długa i wcale nie miała być - goBrush jak widać nie jest zbyt skomplikowany sam w sobie. Posiada tylko kilka funkcji, których możemy używać na mnóstwo przeróżnych sposobów. Mam nadzieję, że i Ty, drogi graczu, dzięki jego tak prostemu działaniu, zostaniesz zainspirowany do tworzenia przeróżnych dzieł. Kto wie - może dzięki nowym funkcjom poszerzy się nasze grono ekipy budowniczych?

Koniecznienie dajcie znać, jeśli coś wydaje się być niejasne, lub jeśli trzeba coś poprawić. Ah, no i jak widzicie... brakuje nam pewnych informacji dotyczących jednej z funkcji, której my sami na testach nie byliśmy w stanie rozgryźć. I to jest zadanie dla Was. Czekamy na Wasze pomysły, do czego faktycznie służy funkcja 3D?

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

*Wysyłam dużo miłości,
Werxis:)*