

第二人生中的 3D 建模（一）

作者：Lie Ning 文章来源：电玩巴士 更新时间：2007-6-26 15:36:00

在游戏场景中所有的实体，都可以由玩家通过游戏界面所提供的功能制造出来。如果你所在的地皮允许你建造自己的物体(地主，也就是土地拥有者可以设定地皮的各项参数，包括允许他人建造)，你可以通过点击界面最下端的 Build 按钮，或者是在场景地表面单击鼠标右键，弹出圆形菜单，选择 Create 来调出建造对话框。如图所示。



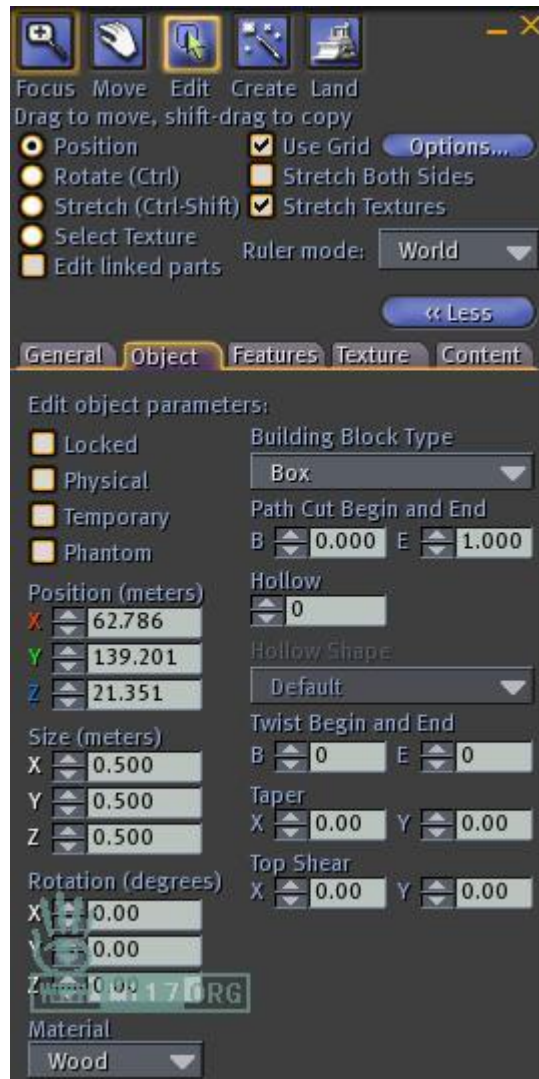
确认 A 栏处于选择状态，在 B 栏中任意选择一个物体，再用把鼠标放到场景中左击。ok 物体就这么建造出来了。B 栏的最后两项，树木和花草，非地主不能用也。

Prim 是一个非常重要的概念，可以理解为单细胞，是组成物体的最小单位。B 栏中所建造的都是 Prim，多个 prim 就可以组成复杂的物体。一块土地只能容纳一定数量的 prim，比如 512 米的土地能容纳 117 个 prim。一个精美的雕塑一般由 200 多个 prim 组成，这样的雕塑无论体积有多小，都无法放置在 512 的小地皮上。



B 栏中的头四个 prim 是，立方体，三棱柱，金字塔和四面体。这四个 prim 具有相同的参数项，只要调节参数值，几个物体可以互相转换。

在编辑状态下，可以调节各参数项的值。Secondlife 物



体的参数项比较多,通过这些参数项,可以使简单的 prim 作各种形变。进入编辑状态有两个方法,你可以点击 A 栏左边的编辑按钮,再选择场景中的物体。也可以在场景中右键点选想要编辑的物体,选择圆形菜单上的 Edit,弹出编辑对话框。选择 C 处的按钮 More》,展开整个对话框。如下图所示。

在展开的对话框中,我们会看到 5 个分页标签,其中第 2 个就是我们所需要的 OBJECT tab。切换到该页,左上角有 4 个复选框。

Lock 锁定,其功能和其他 2d 或者 3d 的类似,将已经编辑好的 prim 锁定,防止在编辑其他 prim 的时候影响到。在编辑由多个 prim 组成的复杂物体时,这点尤为重要。

Physics 物理,设定该 prim 只作物理性的动作。

Temporary on rez 临时物件,被设定本属性的物件,会在一段时间后自动消失。

Phantom 幽灵,这样的 prim 仅仅是视觉存在,你的身体可以穿越它。在 Secondlife 中常被用作树木、花草。值得注意的是,如果你试图把一个幽灵 prim 和其他物体连接(Link)起来,整个物体都将变成幽灵属性。

接下来是 xyz 三个一组的 Coordinaters 坐标,设定 prim 在场景中的位置,即上下左右前后。具体是哪个轴,可以通过颜色来辨认。你可以直接在 xyz 的数字框里填写数字,也可以通过用鼠标点击数字框旁边的上下两个小箭头来微调。或者直接在场景中拖动 prim 上显示出的带箭头三条轴线。

下面一组是 Size 大小。用来设定 prim 在三个方向上的大小。最大值是 10 米，最小是 1 厘米。系统默认是 0.5 米。

Rotation 旋转。这组是让 prim 围绕某个轴线旋转。单位是角度。

左下角是 Material 材质。默认的是木头。还可以选择其他材质 stone 石头 metal 金属 glass 玻璃 flesh 肉 plastic 塑料 rubber 橡皮 light 光。

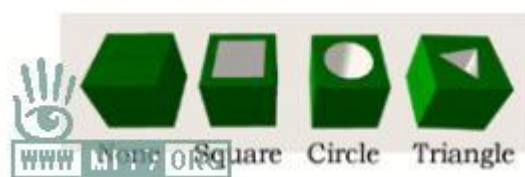
左栏是通用参数项，各 prim 都一样，简单也容易理解。右栏大部分是特色参数项，不同类的 prim 有不同的参数项，可以实现非常酷的效果，理解起来也有些难度。

右栏第一项是 prim 的类别，显示当前 prim 的所属于类别。可以在此把 prim 变成其他类别，比如把方块变成圆环、圆柱等。

接下来是 Cut beginning and end 从头到尾的切割，效果就象切蛋糕。有两个参数，B 意思是 begin，从头切。E 意思是 End，从尾切。单位是百分比。数字框旁边的上下两个小箭头是微调，操作起来比较顺手。效果如下图。



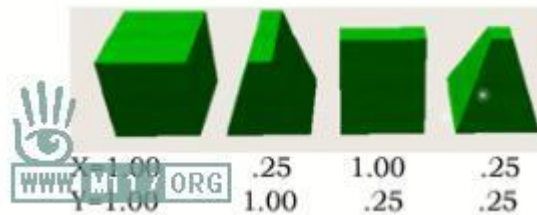
Hollow 孔，允许我们在 prim 上打孔。孔的大小由 hollow 下面的数字控制，默认是 0，最大值是 95，单位是百分比。当数字不为零的时候，可以通过下面的选择 框设定孔的样式。有 Square 方 Circle 圆 Triangle 三角几个形状。值得注意的是，孔是从上到下贯通的，如果你从 prim 的侧面观察，会看不到效果。如下图所示。



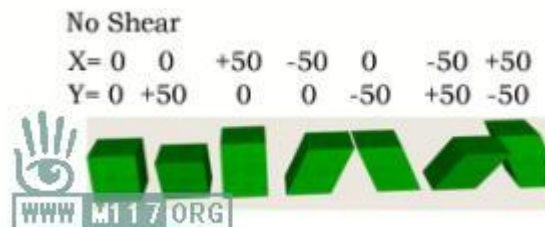
Twist Begin and End 从头尾两个方向螺旋化 物体，效果就象拧麻花。有两个值，B 代表头拧 的角度，E 是尾拧的角度。最小值-180，最大值 180，单位是角度。效果如图。



Taper 锥形化，两个值，可以从 x 轴方向，或者 y 轴方向锥化物体,单位是百分比。如果 xy 两个 方向的 taper 值都为零，则立方体变成金字塔形 状。效果如图。



Top Shear 顶部倾斜，两个值，分别从 x 或 y 轴 方向倾斜，默认值为零，单位为百分比。效果 如下图。



Box 一族的老大，立方体到这里就全部介绍完了。下一篇将介绍 Box 一族另外三个，三棱柱，金字塔和四面体。

文章录入：knife

责任编辑：knife

- 上一个文章: [第二人生服装制作基础教程](#)
- 下一个文章: [第二人生中的 3D 建模 \(二\)](#)

第二人生中的 3D 建模 (二)

作者: Lie Ning 文章来源: 电玩巴士 更新时间: 2007-6-26 15:40:00

有了上篇的基础, 本篇介绍的 Box 一族另外三种 Prim 理解起来会非常简单。同是 Box 族, 其参数项种类是一样的, 区别仅仅是数值不同。

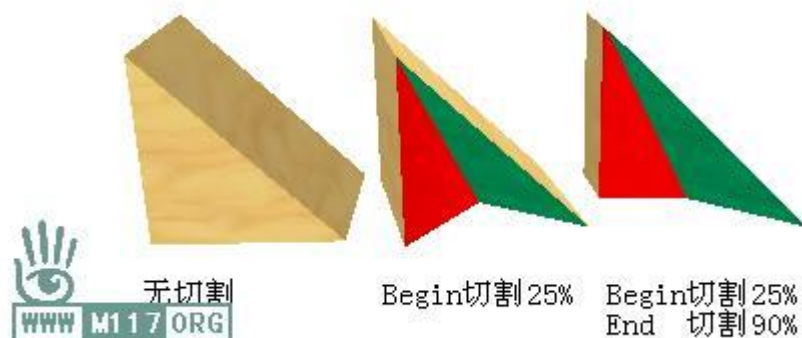
首先看看 Right-Sided Triangle 三棱柱。



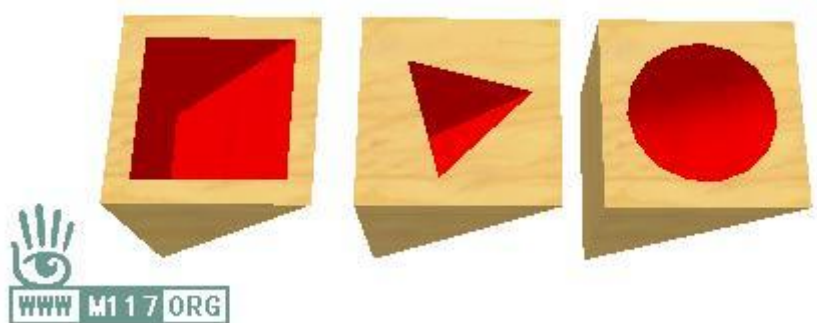
比较 Cube 正方体和 Right-Sided Triangle 三棱柱的编辑框, 有两项参数值不一样。如果把三棱柱的 Taper 和 Top Shear 的 x 值都改为零, 则三棱柱会变成正方体。



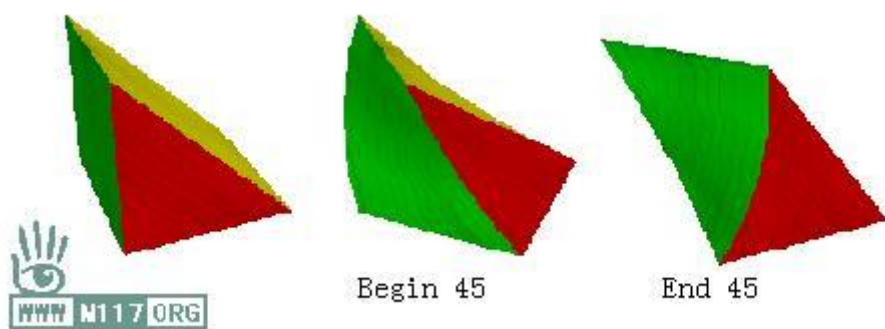
编辑框左栏各种 Prim 都是一样的，主要是位置、大小和旋转，这里就不再重复。右栏的 Path Cut Begin and End，从头到尾切割，和 Cute 正方体作用类似，不过是切下来，效果看起来怪怪的。如下图，第一无切割，第二个 Begin 切割 25%，第三个 Begin 25%、End 90%。



Hallow 打孔和三种形状的孔，方、三角和圆。



Twist Begin and End 从头尾两个方向螺旋化。

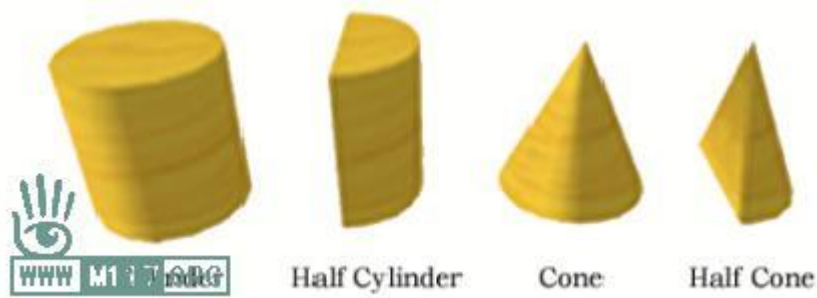


Taper 锥形化和 Top Shear 顶部倾斜这里不再演示。三棱柱本身就是通过 Cube 的锥形化和顶部倾斜变化过来的。

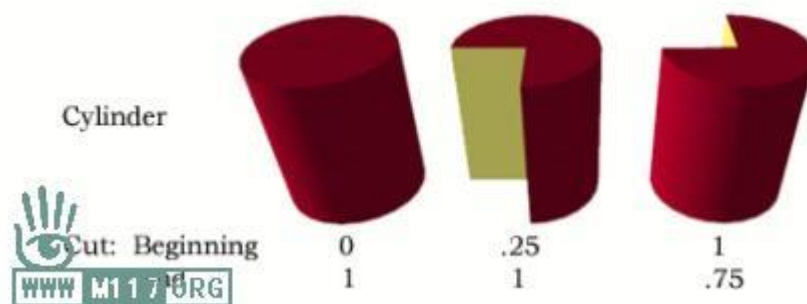
Pyramid 金字塔和 Prism 四面体的变化与三棱柱类似，各位可以自己实践一下。

第二人生中的 3D 建模（三）

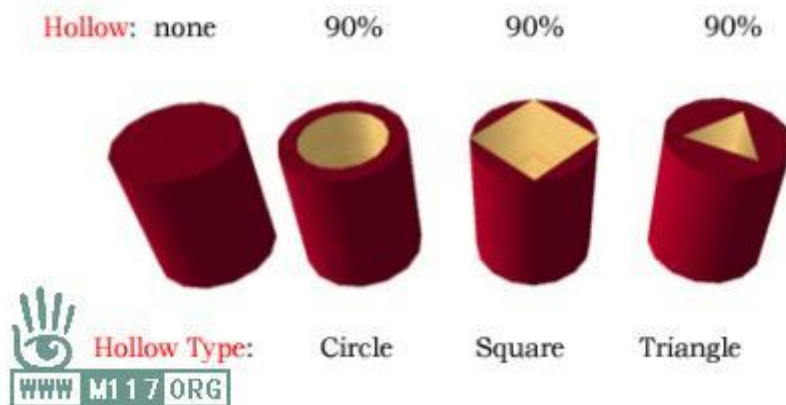
作者：Lie Ning 文章来源：电玩巴士 更新时间：2007-6-26 15:42:00
本篇介绍 Cylinder 圆柱体一族，包括圆柱体和其衍生的三种 prim。Half Cylinder 半圆柱、Cone 圆锥和 Half Cone 半圆锥。衍生物体均可通过圆柱体调节参数得到。



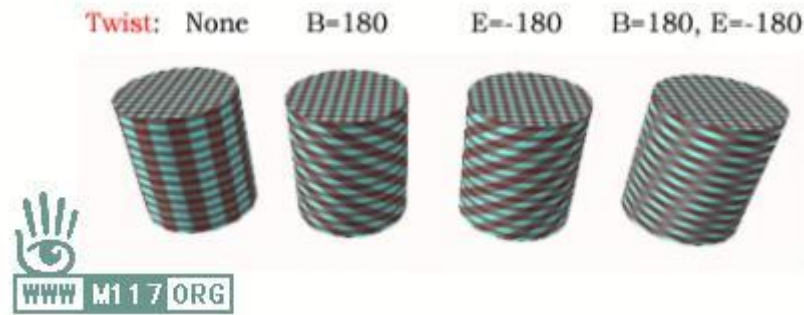
和前面讲的正方体类似，编辑框右栏依次为 Cut 切割、Hollow 孔径、Hollow type 孔样式、Twist 螺旋化、Top size 顶面大小（锥形化） 和 Shear 顶部倾斜。下图演示 Cut 效果。



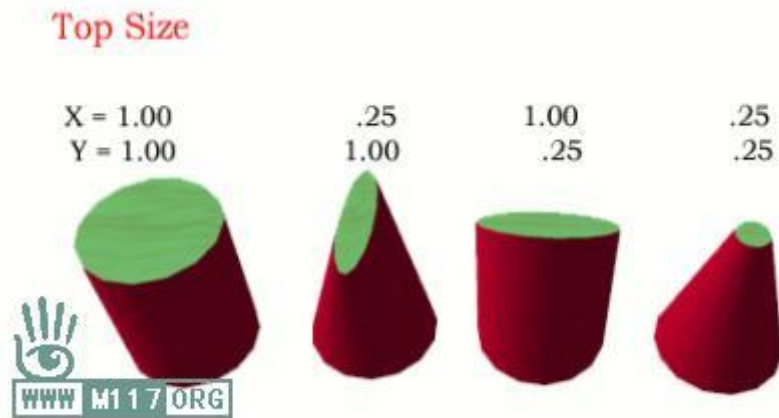
Hollow 孔径大小和样式。



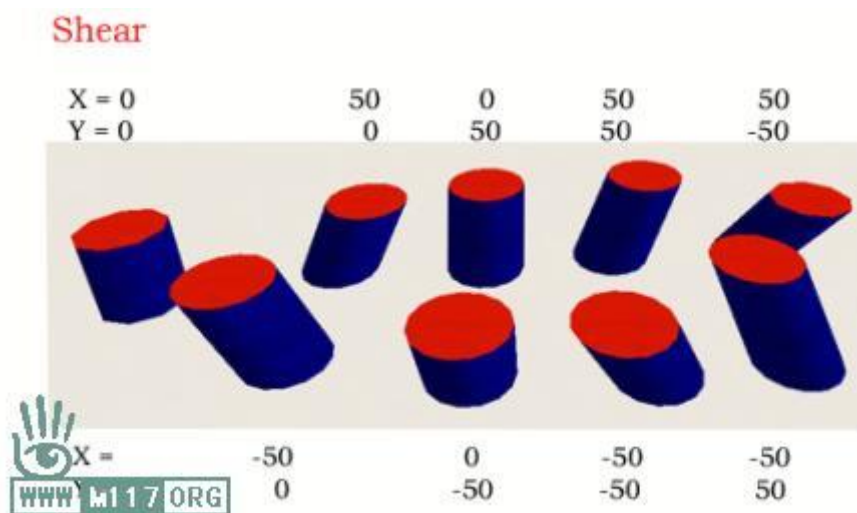
Twist 螺旋化，为方便观看，在圆柱体表面贴上方格材质。



Top size 顶面大小，有 XY 两个方向，如果两方向都调成最小，则圆柱体变为圆锥。



Shear 顶部倾斜，同样有 XY 两个方向。



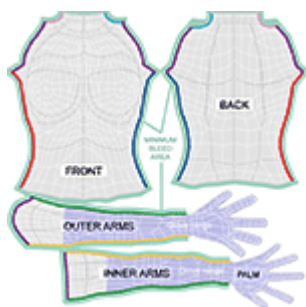
圆柱体的三个衍生 Prim 编辑与其类似，大家可以自己实践一下，这里不再累述。

第二人生服装制作基础教程

作者：TGbus 文章来源：电玩巴士 更新时间：2007-6-26 15:26:00

BUILDING BLOCKS 前言

Secondlife®中约有 9 种款式的服装。Lindens 为了方便群众制作自己喜爱的服装，特别提供了一组 Adobe®Photoshop®服装裁剪模板供大家使用。值得注意的是，模板和款式并非是一一对应的关系，有些款式合用一组模板。对应关系如下。

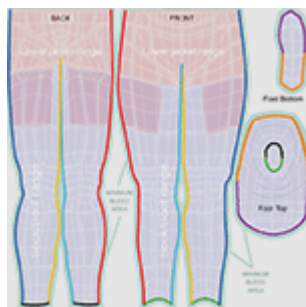


UPPER BODY TEMPLATE 上身模板

Gloves 手套
Shirt 衬衫
Undershirt 贴身内衣

BOTH UPPER AND LOWER BODY TEMPLATES 上下身模板

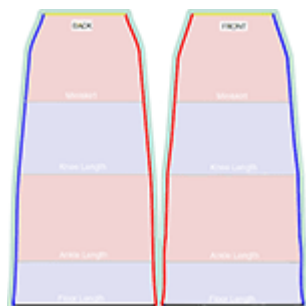
Jacket 夹克



LOWER BODY TEMPLATE 下身模板

Pants 裤子
Underpants 内裤
Shoes 鞋子

Socks 袜子



SKIRT TEMPLATE 裙子模板

Skirt 裙子

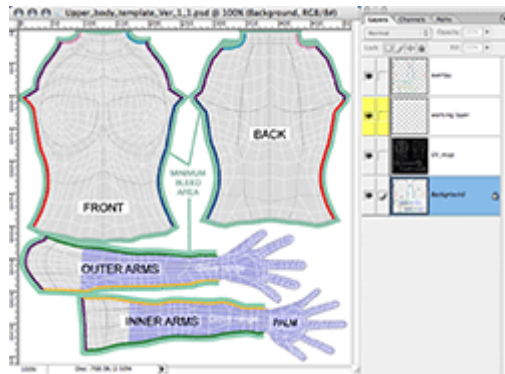
DOWNLOAD THE TEMPLATES 模板下载

以下连接提供模板下载。最新（2007 年 1 月 7 日）版中，个别模板缺少重要元素，在我下面的教程中会提到这点。

衣服模板可以从官网下载到，

<http://secondlife.com/community/templates.php>

或到此处下载高分辨率模板，<http://www.slboutique.com/chipmidnight/>



TEMPLATE STRUCTURE 模板结构

服装模板文件有助于你精确设计服装各部分样式或材质。值得注意的是，你为某种特殊身体结构设计的服装，未必会适合其他人。对你非常适合的衣服，穿在他人身上，经过缩放和变形后，效果未必好。



OVERLAY AND BACKGROUND 边线和材质

图层中标有服装每片的边界，边界内放置的材质将出现在衣服上。彩色线提示你哪些边被缝合在一起。比如前片的红线将和后片的红线缝合在一起。



UV MAP UV 图

UV 图是用于准确的将 2D 的蓝图映射到 3D 的物体上。为何称 UV?UV 是 UVW 的缩写，其字母顺序在 XYZ 之前。XYZ 被用来描述 3D 坐标，而 VUW 常用于 3D 贴图。当你身体的形状发生改变，UV 图上的点、线、面也随之而改变。UV 图上的网格帮助你

准确设计服装的细节部位。

文章录入: knife

责任编辑: knife

- 上一个文章: [java 的设计模式之创建模式——Factory](#)
- 下一个文章: [第二人生中的 3D 建模 \(一\)](#)