

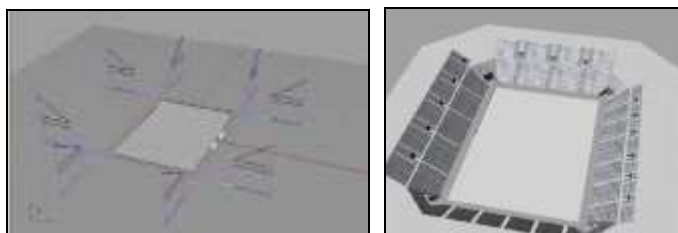
FELIETON
Tajemnica dobrego stadionu
historia załamań, rozczarowań i sukcesu
Młodszy 2009

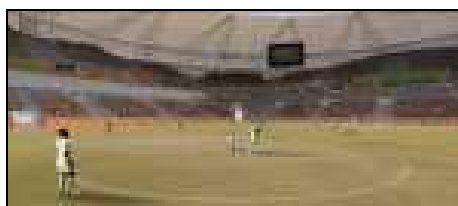
Działając już na polskiej i międzynarodowej scenie od ponad 3 lat i bawiąc się w budowę stadionów, przyszedł czas na kilka refleksji. Od razu zaznaczam, że nie będzie to typowy podręcznik młodego stadiummakera, jest to raczej forma zachęty dla tych, którzy swoją przygodą z modelowaniem chcą zacząć lub są już na starcie.

Każdy, kto zagłąda na fora portali internetowych związanych z serią gier FIFA, z trudem może odnaleźć temat czy post z pracami stadiummakera. Jest nas niestety niewiele. Dlaczego? Pewnie dlatego, że dla gracza zrobienie stadionu to trudna, prawie niemożliwa i żmudna robota. W rzeczywistości tak wcale nie jest – ale to temat na inną bajkę. Od pewnego czasu (chyba od kiedy zostałem stadiummakerem roku) otrzymuje codziennie mnóstwo pytań co jest tajemnicą dobrego stadionu. Generalnie mógłbym ten felieton zakończyć krótkim słowem – tekstury. Może się dla niektórych wydawać dziwne ale zrobienie modelu to nic trudnego, ale to tekstury nakładane na model sprawiają że stadion wydaje się bardziej rzeczywisty. Do takiego wniosku dochodziłem prawie 3 lata.....

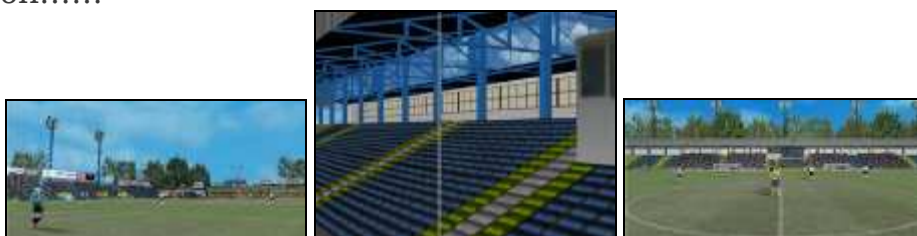
Zanim zacząłem bawić się budowniczego prawie dwa lata pracowałem na programie AutoCAD tworząc na zamówienie tryby do maszyn obróbczych takich jak wiertarki stanowiskowe, frezarki, obrabiarki i inne tego typu zabawki. Zaraz może się podnieść głos, że skoro mam takie przygotowanie, zrobienie stadionu to pestka – i tu was chyba zaskoczę – wg mnie łatwiej nauczyć się całkiem nowego programu niż przechodzić z AutoCAD'a na Rhinoceros. Zostają niestety pewne nawyki, których trudno jest się pozbyć. Obsługa programu „nosorożca” nie należy do najtrudniejszych – tak naprawdę sprowadza się do opanowania kilku podstawowych narzędzi m.in. tworzenia pojedynczego mesha (płaszczyzny), narzędzia obrotu mesha, jego kopiowania oraz tzw. efektu lustra. Żadne inne narzędzie nie są potrzebne – no chyba że ktoś ma wygórowane ambicje i chce pobawić się z profesjonalnego architekta. Osobiście używam tylko wskazanych powyżej instrumentów i jak widać wystarczy to do budowy przyzwoitego stadionu.

Mój pierwszy stadion to przyznam szczerze całkowita porażka! A był nim Balic Arena.





Stadion kosztował mnie 3 tygodnie pracy po 6-8 godzin dziennie. Modelowanie każdego szczegółu doprowadzało mnie do pasji. Kopiowanie każdego elementu trwało nawet kilkanaście sekund - wszystko to sprawiło, że stadion wyszedł dość szczegółowo, ale tekstury pozostawiały wiele do życzenia. Nie miałem w sumie pomysłu na stadion, nie miałem również wiedzy i doświadczenia. Zrobiłem stadion który składał się z 70 tys. meshy i efekt był mizerny. Pierwsza myśl jaka się pojawiła, to żeby dać sobie spokój ze stadionami. Po co robić coś co pochłania mnóstwo czasu, efekt jest nijaki, a radość z tworzenia dodatku przeradza się w złość, a w ekstremalnych sytuacjach w zniszczenie klawiatury ☺. Do dalszej pracy zmobilizował mnie jednak kolega po fachu (nie działający niestety już na scenie - Kriss). Udało mi się znaleźć kilka ciekawych rozwiązań, które spowodowały, że praca była przyjemniejsza. Nagle oświeciło mnie, że można robić efekty lustra, grupować meshe oraz zaginać narożniki stadionu. Wszystko to spowodowało, że wykonałem kolejny stadion.....



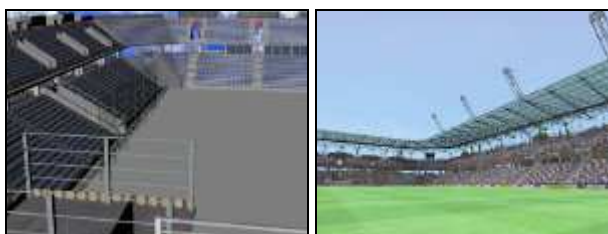
Stadion Arki Gdynia był obiektem, który zbudowałem w tydzień. Przyjemna praca połączona z nowymi umiejętnościami. Ale i tu nieobeszło się bez problemów. Model wykonałem poprawnie ale całkowicie zapomniałem o proporcjach. Nie pomogły nawet dobre tekstury. Kolejna męczarnia, która spowijała sen z moich oczu, - jak przenieść rzeczywistą wielkość stadionu do programu? Stadion wydałem, ale zadowolony z niego być nie mogłem. Proporcja, proporcja, proporcja – to właśnie z tym elementem początkujący stadiummaker może mieć najwięcej problemów. Na szczęście rozwiązanie przyszło samo, trochę przypadkiem – niczym Newton i spadające jabłko. Dziś już wiem, że rozwiązanie, o którym za chwilę napisze jest bezsensu ☺ i są łatwiejsze sposoby. Pamiętajcie, że byłem żółtodziobem i starałem się jak mogłem, aby wymyślić przełomowy system nanoszenia proporcji. Generalnie ów pomysł odnosił się do matematyki.

Postanowiłem zrobić stadion Lecha Poznań – wybór nie był przypadkowy ponieważ w internecie zamieszczono sporo szczegółowych rysunków technicznych stadionu.



Więc wszystko było jak na dłoni. Wystarczyło rysunek techniczny trybuny a dokładnie jego wymiary przenieść do Rhino na zasadach proporcji. Dla mniej wtajemniczonych polegało to przeniesieniu wymiaru np. 2cm stadionu z rysunku technicznego na 2mm w programie Rhino. Okazało się, że stadion wyszedł super jeśli chodzi o szczegółowość modelu. Proporcja stadionu była zachowana! Ale jak to już ktoś kiedyś powiedział co się pięknie zaczyna, źle się kończy. Proporcja stadionu miała się ni jak do proporcji kibiców i „ludzików” w grze. Obiekt w grze sprawiał wrażenie 3 razy większego niż w rzeczywistości był. Jednym słowem porażka. I znów przyszło załamanie formy.....

2007 rok był to okres, w którym do dyspozycji kibiców przekazywano stadion Korony Kielce. Jako, że w ręce fanów fify oddawaliśmy również w tym okresie duży patch z polską ligą (MPPL), postanowiłem zrobić właśnie ten stadion. Obiekt z Kielc okazał się przełomem w mojej dotychczasowej „karierze”. Co prawda w kwietniu 2009 stadion całkowicie przebudowałem dla celów PLP09 ale nie zmienia to faktu, że pierwsza wersja obiektu była prawie doskonała.



Model wyszedł perfekcyjnie jak na posiadane przeze mnie umiejętności. Tekstury nadal sprawiały wrażenie sztucznych ale całość w połączeniu z tekturą alfa dachu sprawiała dobre wrażenie. I tu przyszedł znów kolejny cios, a może raczej ambicja rozwoju. Tekstura Alfa. To było dopiero wyzwanie. Czary mary - hokus pokus. Pojęcia nie miałem co to jest, z czym to zjeść i jak to ugryźć. Godziny bezowocnej walki w Photoshopie nie przynosiły żadnego efektu. Po co komu tektura alfa? A no Panowie – pytanie klucz. Dziś bez tego rodzaju tekstury nie wyobrażam sobie budować stadionu. Poza efektem półprzezroczystości stosowanej głównie do przeszkolonych dachów lub szyb, po przez tworzenie płotów, barierek, drzew aż do robienia cieni. Zastosowań Alfę jest pewnie jeszcze więcej. Pytanie jak ją zrobić? Otóż nic prostszego. Stosuje dwie metody w zależności od ilości zastosowanych tekstur do tworzenia stadionu. Jeśli mam tylko dwa rodzaje drzew i np. jeden płatek to teksturę alfa tworzę tylko i wyłącznie w programie Photoshop. Jeśli alf jest kilka to posługuje się programem stworzonym przez kolegę Matiego (stadiums4fifa). Oczywiście szczegółów nie będę zdradzał bo to historia na całkowicie osobny artykuł, który mam nadzieje powstanie wkrótce.

Wracając do tematu - stadion Korony uważałem za udany. Zastosowałem pierwszy raz w życiu teksturę alfa, a bardzo udane proporcje powodowały, że

popadałem w samozachwyty. Tak zrobiłem kolejne dwa stadiony, które znalazły się w ówczesnym patchu, a był nim ŁKS Łódź oraz Groclin Grodzisk Wielkopolski. ŁKS dosłownie spartoliłem – jakość tekstur po prostu fatalna, model bardzo dobry. Groclin tektury perfekt, model całkowicie nieproporcjonalny. Zresztą sami poniżej sprawdzacie. Na duchu podtrzymywało mnie tylko to, że do tamtej chwili nikt obu stadionów nie zrobił więc jeśli nawet wyszły nie ciekawie, to gracze nic nie zauważą.



Po tak słabych stadionach przyszedł ponownie czas na refleksję i pytanie czy jest sens to dalej robić, skoro robie co drugi dobry stadion? W końcu umiałem już modelować, nakładać w miarę dobre tekstury, tworzyć dobre tekstury alfa. A efekty stadionów nadal nieciekawe.

Mobilizacja przyszła dopiero w marcu 2008 kiedy dużymi krokami zbliżały się Mistrzostwa Europy w Piłce Nożnej w Niemczech. Na pierwszy plan wrzociłem stadion FC BASEL oraz Klegnefurth. Stadiony dość proste, symetryczne, z prostymi kątami bez zaokrągleń. Idealne do szybkiej pracy. Obiekt w Bazylei wykonałem dość dobrze, dobry model, dużo szczegółów, ładne tekstury, które zacząłem robić sam oraz wykorzystanie efektu alfy. Wszystko pięknie poza ilością meshy – stadion kosztował 35 tys. płaszczyzn, więc praca pod koniec stała się męczarnią dla mnie i mojego peceta.



W Klagenfurcie zastosowałem wszystkie swoje umiejętności oraz rozmieszczenie kibiców, na które do tej pory nie zwracałem zbytnej uwagi. To kolejny klucz do dobrego stadionu. Rozmieszczenie kibiców. We wcześniejszych moich pracach co zresztą widać na rysunkach, kibiców rozmieszczałem byle jak żeby

tylko byli. W grze okazywało się jednak, że ładny stadion psuty był przez fatalnych kibiców.

W kolejnym projekcie przyszedł znów czas na naukę. Moje zainteresowanie przykuło oświetlenie stadionów. Ładny obiekt z oświetleniem to dopiero „miotła”. Tylko jak to zrobić? Trening przyszedł po ukończeniu stadionu RC LENS. Obiekt ładny. Model udany. Bardzo dobre tekstury ale nadal nie mogłem się pozbyć przyzwyczajęń z przeszłości i za dużo elementów modelowałem zamiast zrobić je prostym meshem i dobrze dopasowaną teksturą, której nikt by nie odróżnił od modelu. W tym modelu zastosowałem również pierwszy raz efekt lustra. Nie robiłem całego stadionu tylko jego połowę. Resztę kopiowałem używając tego narzędzia. Połowa oszczędzonego czasu. Światła zrobiłem oczywiście przy pomocy programu LightWorker. Po krótkim zaznajomieniu się z działem HELP programu, działałem jak młody mistrz. Po wgraniu do gry – marzenie stało się faktem! Światła rozświetliły moje stadiony. Po prostu pięknie!



Po FC Basel i RC Lens, dla kilku kolegów z forum, zrobiłem stadiony na zamówienie (Sandecja Nowy Sącz, Czarni Olecko) udoskonalając swoje dopiero co zdobyte umiejętności. Szlifowałem robienie tekstur, ograniczałem modelowanie do niezbędnego minimum, wykorzystywałem coraz więcej tekstur alfa kosztem modelowania, rozstawiałem lepiej kibiców. Nagle okazało się również że proporcje same wychodzą. Niestety ten element nadal był raczej przypadkiem niż wykorzystaniem jakiś dorych technik proporcji.



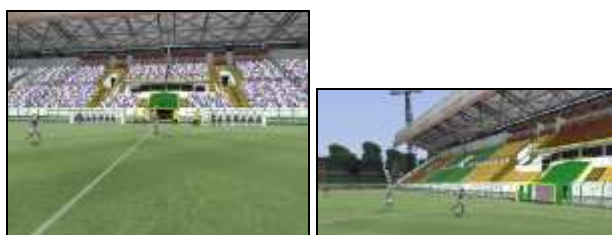
Sz szczególnie w pamięci zapadł mi stadion dla Dev'a a mianowicie obiekt Sobótki. To kolejny milowy krok w mojej pracy. Godziny wylanego potu i łez doprowadziły do stworzenia bardzo szczegółowego stadionu a w szczególności dobrej jakości drzew. Stadion wygląda bardzo naturalnie. Mogę chyba również powiedzieć, że od tego stadionu zacząłem stosować prawie realne tekstury.



Po Sobótce postanowiłem sobie dwie rzeczy. Po pierwsze trzeba zmienić niektóre tekstury aby stadion sprawiał wrażenie bardziej 3D niż 2D. Postanowiłem również wrócić do polskiej ligi. Tak oto narodził się stadion Stali Mielec. Poza płaską teksturą przypominającą krzeselka zastosowałem dokładnie wymodelowane ławeczki. Na pierwszy rzut, nasuwa się pytanie po co? Przecież kibice i tak je zasłonią. Odpowiedź jest tylko jedna. Dążąc do perfekcji robimy czasami rzeczy bezsensowne. Po prostu tworząc krzeselka czuje się z tym lepiej. W miejscach gdzie kibiców jest niewiele, zwłaszcza w sektorze gości, pojawiają się luki, w których prześwituje „goła” trybuna. W moich stadionach prześwitują krzeselka – i tak na pewno zostanie.



Zdobyta dotychczas wiedzę wykorzystałem w stadionie GKS Katowice. Według mojej skromnej opinii świetny model, perfekcyjne tekstury oraz dużo tekstur alfa. Tu po raz pierwszy wykorzystałem siedzenia 3D. Siedziska sprawiały, że stadion był bardziej realistyczny, a dotychczas stosowane płaskie tekstury odeszły do lamusa.



Stadion ten mogę również uznać za przełomowy a to z tego względu, że to pierwszy stadion z „proporcją postaci”. Co to jest? Zapewne pytacie. Jak już wicie długo szukałem sposobu aby dobrze odwzorować każdy element stadionu w grze i w końcu znalazłem. A zasada jest banalnie prosta. Każdy element stadionu tzn. mury, siedziska, wszystkie szerokości i wysokości, dostosowuje do wysokości ludzika w grze. Każdy model zaczynam od skopiowania kilkudziesięciu policjantów (model policjanta w pliku 3dm), których ustawiam obok siebie w linii, wyznaczają oni w ten sposób linie proporcji. Wszystko dostosowane jest do realnej postaci w grze. Oczywiście nie ma co się za bardzo rozpisywać bo nie ma na to miejsca.

Ten dzień zapamiętam do końca życia. Pewnego pięknego zimowego dnia miałem wizję stadionu Lecha Poznań, który zbudowany będzie na EURO2012. Postanowiłem go stworzyć od zera. Jako, że jestem Poznaniakiem włożyłem w ten stadion całe serducho. Tydzień przygotowywałem tekstury, tydzień tworzyłem w głowie model, aż w końcu „wbiliśmy” pierwszą łopate. Budując stadion wykorzystałem wszystkie swoje atuty tzn. mało modelowania, nakładanie tektur pocieniowanych, 8 tekstur alfa (głównie na barierki i płoty). Wszystko w tym stadionie „zagrało”. Wyszło prawie wszystko. Myślę że takiego stadionu długo nie zrobię. Wszystko było by super gdyby nie fakt, że tydzień po zrobieniu stadionu górna trybuna była już nieaktualna!



Kolejny stadion to stadion Villarreal. Próba dokonania kolejnego skoku w przyszłość, która nie zupełnie się udała. Po prostu kolejny dobry stadion ale bez fajerwerków.



Jak widzicie moja droga do wyznaczonego celu nie była wcale łatwa i nadal trwa. Sporo czasu poświęciłem szukając odpowiednich proporcji, tworząc tekstury zwykłe, tekstury alfa, kibiców czy siedziska 3D, a wszystko po to, aby stadiony były ładniejsze i przypominały w jakiejś części realny obiekt.

Każdy kolejny projekt to nowe wyzwanie i nowe pomysły na zrobienie ładniejszego stadionu w jak najkrótszym czasie, nie tracąc oczywiście nic z jakości. Można powiedzieć, że się udało ponieważ opracowałem bardzo szybki sposób na budowę stadionów, tworząc tylko jego jedną część. W szczególności sposób ten dotyczy polskich stadionów, które są albo symetryczne, albo mają powarzelne elementy np. trybuny w formie elipsy. Metodę tą można dostosować do wszystkich rodzajów stadionów. Dla niektórych metoda ta to zapewne żadne odkrycie. Ale z tego co wiedze na forach nikt tej metody nie stosuje. Nie widzę bowiem sensu w modelowaniu za każdym razem tych samych elementów lub ich kopiowanie. Jeśli ma się trochę wprawy prosty stadion można zrobić w godzinę. Dowodem na to są poniższe stadiony. Wszystkie razem zajęły mi 2 dni. Reszta czasu jaki nad nimi spędziłem dotyczyła doróbek i konwersji.



Przede mną jeszcze wiele nauki i zdobywania doświadczeń. Do rozpracowania zostały mi jeszcze cienie i może kibice 3D. Wszystko jeszcze przede mną. Jednocześnie zachęcam wszystkich początkujących patchmakerów i tych którzy dopiero zamierzają się zabierać za tworzenie obiektów sportowych, do poszerzania swojej wiedzy i tworzenia stadionów bez obaw, że coś nie wyjdzie. Nie urodził się jeszcze taki i na pewno się nie urządzi kto zrobi od razu super stadion. Nikt z nas nie zrobi również stadionu w 99% odwzorującego prawdziwy stadion. Nie jest to możliwe. Pamiętajcie, że im nas więcej tym większe doświadczenie można zdobyć. Flagmakerów, ludzi od band czy kitsów jest jak na pęczki, **nas** ,dosłownie kilkunastu w kraju. Ważne jest aby wasze prace cieszyły przede wszystkim Was, robicie to w końcu dla siebie. Trochę inaczej jest ze mną ponieważ nie gram na swoich stadionach - wszędzie wiedze błędy i niedociągnięcia.

Pozwólcie, że dokonam małego podsumowania

1. Podstawą każdego stadionu jest model. Dobre i szczegółowe wykonanie modelu stadionu determinuje jego wygląd w grze. Oczywiście nie przesadzajcie z ilością szczegółów (meshy) bo się okaże, że gdy przekroczycie 30 tys. płaszczyzn wasz PC odmówi posłuszeństwa.
2. Żaden model, choćby był piękny i wykonany z najdrobniejszymi szczegółami nie będzie dobrze wyglądał bez dobrych tekstur. Funkcjonują obok siebie bowiem dwie szkoły. Są stadiumakerzy, którzy modelują wszystko, nawet

pojedyncze schody na trybunach. Wadą takiego systemu jest czasochłonność i obciążenie pamięci RAM. Ja osobiście zalet nie widzę, ale każdy ma swoje przyzwyczajenia (sam w końcu też tak kiedyś robiłem). Poparciem mojego pesymizmu jest taki mały szczegół, który uderza w oczy w każdym stadionie, a chodzi o płótek oddzielający murawę od trybun. Spróbujcie wymodelować taki płótek. Po pierwsze zużycie na niego około 8.000 meshy a po drugie powstawać będą załamania, które wyglądają tragicznie w grze. Taki płótek zdecydowanie lepiej wygląda gdy stworzymy go teksturą alfa. Żadnych załamań i około 80 meshy. Druga szkoła jak zapewne się już domyslacie to dobry model z „odpowiednią ilością meshy”, a tam gdzie można, zastępowanie płaszczyzn teksturami. To zdecydowanie moja ulubiona szkoła.

3. Po lekturze mojego felietonu sami widzicie, że sporo problemów miałem z proporcjami. Ja stosuje „proporcje policjanta” i każdy stadion, który robie może się poszczycić bardzo dobrymi proporcjami.
4. Poza wykorzystaniem zwykłych tekstur wykorzystujcie dużo tektur alfa. Niezwykle przydatne do tworzenia otoczenia, wszelkich przeszkleń oraz przezroczystości. Alfa robię płoty, barierki, siedziska 3D, konstrukcje stalowe, drzewa oraz krzewy. Jej stosowanie wiąże się co prawda z poznaniem kilku zasad ale naprawdę warto.
5. Estetyczny stadion to również taki, na którym stosujemy siedziska 3D. Rezygnujcie proszę z płaskiej tekstury, która wygląda fatalnie w grze.
6. Dopelnieniem stadionu jest montaż oświetlenia i rozmieszczenie kibiców. Pracujcie nad tym bo mecz wieczorową porą sprawia więcej wrażeń niż w dzień.

Mam nadzieję, że felieton zachęci Was do tworzenia stadionów i poszerzenia swojej wiedzy. Na pewno nie jest on poradnikiem, który rozwiąże wszystkie wasze problemy ale wszystko w swoim czasie. Na poradniki też przyjdzie czas. Pozdrawiam Wszystkich serdecznie. Zachęcam do odwiedzania forum fifapolonia i stadiums4fifa. Na pewno odpowiem również na prawie wszystkie wasze pytania.

Młodszy

Mój temat z pracami
<http://www.fifapolonia.pl/forum/viewtopic.php?f=3&t=3997>