Автор: Богдан К
09.01.2009 22:06 - Обновлено 19.08.2011 14:17

Новые возможности Манга Студии 4.0 (Manga Studio 4.0)

Установка Материалов в Manga Studio 4

Материалы лежат на первом диске вместе с дистрибутивом программы, но при попытке установки с диска на 1001 материале вылезет ошибка и установка прерывается.

Это связано с некорректным названием одной из папок материалов, которую русский Windows отказывается понимать. Так что создаем у себя на жестком новую папочку (для примера назовем её MS), **копируем туда с первого диска папочку "Material" и файлик "material"** в котором хранятся необходимые для установки сведения (без него установщик "не узнает" материалы).

Далее идем в нашу папочку **MSmaterialsettings3D Data 9_3D data collectionVol1_school** . Там видим папочку
Principalüfs Room and Meeting Rooms
. В слове Principalüfs исправляем символ
"ü"
на "u". Все!

Теперь при запуске программы (или из меню программы) выбираем установку материалов из папки, выбираем нашу папку MS, установка пройдет корректно.

Установил Манга Студию 4.0 и нашел, что она приятно отличается в хорошую сторону от своей предшественницы. Действительно улучшили много всего, что раздражало и требовало улучшения. Я здесь кратенько опишу то, что заметил и показалось интересным для меня. Это не полный обзор различий, не технические сравнения, скорее объяснение на пальцах чего же там хорошо стало.

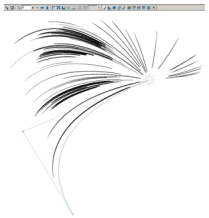
Новые виды направляющих

3.0: В версии 3.0 были **параллельные направляющие** для рисования параллельных прямых линий, **радиальные направляющие**

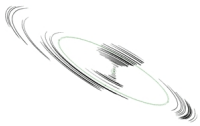
для рисования прямых, сходящихся к одному центр и
перспективные направляющие
, чтобы рисовать перспективу.

4.0: к ним добавлены

радиальные направляющие, для рисования кривых, сходящихся к одному центру,

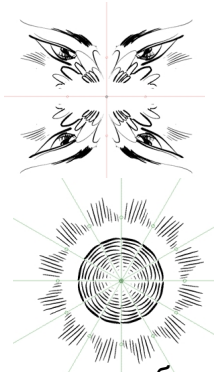


круговые параллельные направляющие:



и **направляющие симметрии**. (примеры с 4-точечной симметрией и 12-точечной)

Автор: Богдан К
09.01.2009 22:06 - Обновлено 19.08.2011 14:17



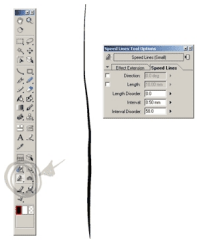
Ускорение операции

Самые медленные операции в Манга Студии 3.0 были заливка (Инструмент Fill(G)) и предпросмотр накладываемых спидлайнов (Filter->Render->...). В версии 4.0 кто-то что-то с этим сделал и заливка стала буквально летать по сравнению с обязательной кружкой чая от клика "залить"до завершения процесса в 3.0. Причем, если раньше скорость заливки зависела от заданного размера игнорируемой бреши (Gap) в заливаемом контуре, то в 4.0 эта зависимость ушла. По-прежнему, конечно, имеет место долгие раздумия компьютера над заливкой таких больших участков как полстраницы, страница, но, честное слово, это практически не заботит.

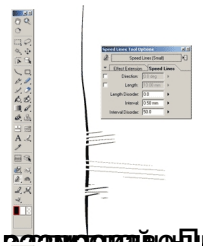
Новые инструменты

В Манга Студия 4.0 появились забавные инструменты, с которыми можно поиграться. Они призваны, безусловно, облегчить жизнь мангаки, но как правило просто служат для достижения в разной степени нужных эффектов.

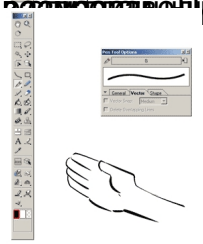
инструмент **Speed Lines**

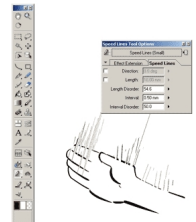


Автор: Богдан К
09.01.2009 22:06 - Обновлено 19.08.2011 14:17

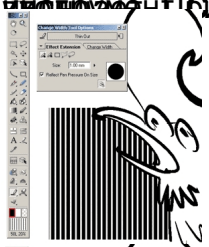


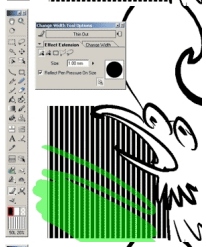
Профессиональный инструмент для рисования. Также разные перевращая

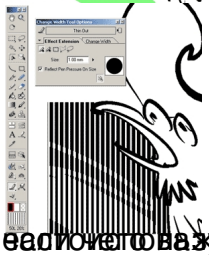




Change Width Имеется линейка существующих, чтобы было наглядно







Не все пихать не хочу, только