

Baumeditor (Bryce 5.01) (ein wenig anders)

Ein kleines Tutorial zum Baumeditor, welches sich auf das Verwenden von Blatt-Texturen bezieht, die als .jpg oder ähnlich vorliegen.

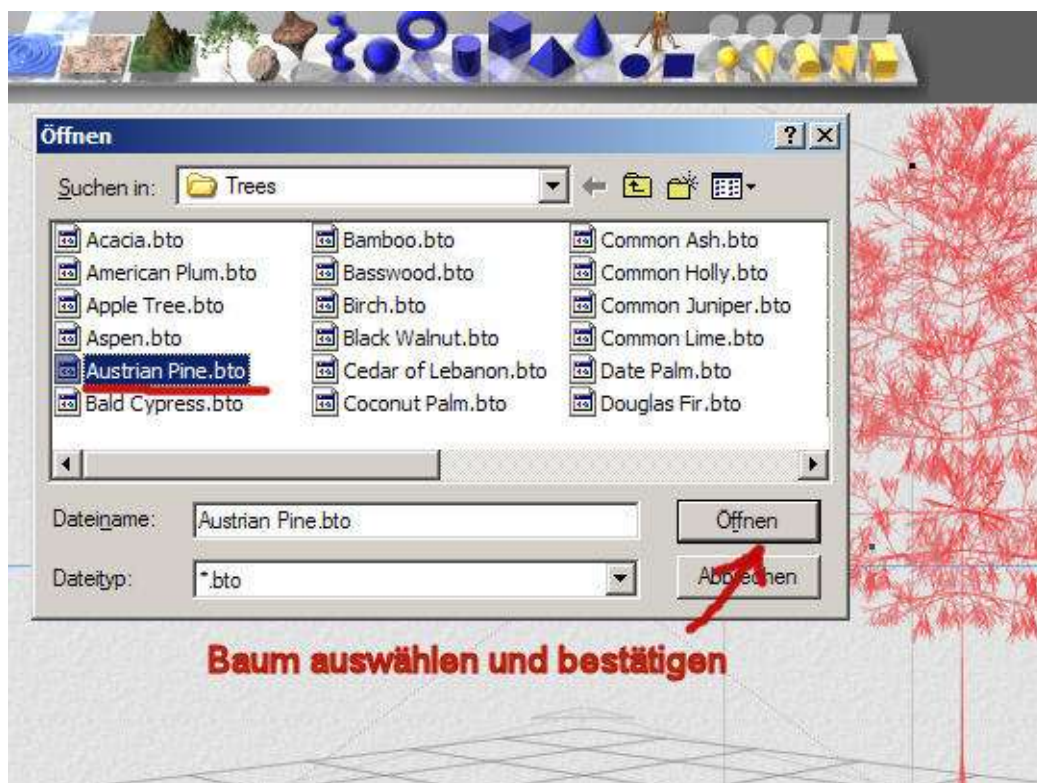
Geschrieben ist es für die Bryce-Version 5.01. D.h. also, das Update auf Version 5.01 muss installiert sein, weil damit einige Probleme des Baumeditors behoben wurden und auf die kleine Bibliothek mit vorgegebenen Bäumen zugegriffen werden kann.

Diese Funktion erkläre ich zuerst.

Um auf die Bibliothek zugreifen zu können, klickt man unter dem Reiter „Erstellen“ zunächst mit gedrückter ALT-Taste auf den Baum (ALT-Taste gedrückt halten und auf den Baum klicken)

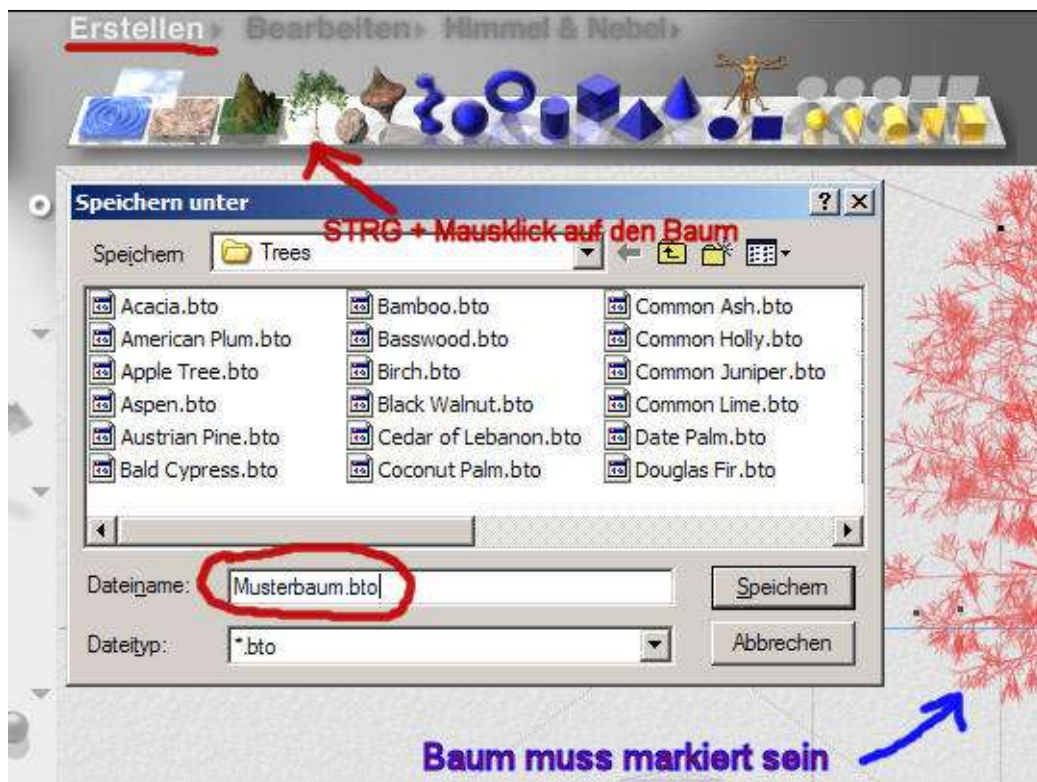


Es öffnet sich ein Fenster mit vorgegebenen Bäumen, .bto-Dateien. Man kann den gewünschten Baum auswählen und erstellen. Im Baumeditor lassen sich dann noch die Einstellungen für den jeweiligen Baum individuell verändern.



Das heißt, verschiedene Einstellungen bezüglich Stamm, Äste, Wuchsform usw. können angepasst werden. Ebenso kann man die Materialien für Stamm und Blätter bestimmen. Dazu später etwas mehr.

Hat man einen Baum mit dem Baumeditor selbst kreiert und möchte ihn dauerhaft speichern, so kann man ihn auch in der Baumbibliothek aufbewahren. Das geht allerdings nur mit Bäumen, bei denen keine Fotos, .jpg-Dateien oder ähnliches für die Blätter verwendet werden. (Diese müsste man dann als .obp in der Objektbibliothek abspeichern.) Der Baum muss markiert sein. Zum Speichern des Baumes hält man die STRG-Taste gedrückt und klickt unter dem Reiter „Erstellen“ auf den Baum. Es öffnet sich das Fenster mit den vorgegebenen Bäumen, nur mit dem Unterschied, dass man den markierten Baum jetzt speichern kann.



Unter „Dateinamen“ jetzt einen Namen eingeben, unbedingt die Dateierdung **.bto** mit dranhängen, sonst wird der Baum nicht gespeichert und ist in der Bibliothek nicht sichtbar.

Ich habe ein wenig bei den Bäumen aus Vue d'Esprit abgeschaut und mir von <http://www.varian.net>, hier die genaue Seite <http://www.varian.net/dreamview/dreammodels/vde/altt/index.html>, die Blatttexturen für Vue d'Esprit heruntergeladen. Die darin enthaltenen Bildchen im .jpg-Format und Transparent-Maps im .gif –Format lassen sich auch gut im Bryce-Baumeditor anwenden.

Zunächst habe ich mir einen Baum erstellt, auf das **E** neben dem Baum geklickt und im Baumeditor die Einstellungen, wie folgt angepasst.

Unter Ast/Stamm:

Anordnung : 7

Ast pro Segment: 1 – 3 (1 bis 3, den kleinsten Wert auf 1 gesetzt, den größten auf 3;

Man kann die kleinen Pfeile verschieben oder aber in den Zahlenwert klicken und die Eingaben numerisch machen)

Segmente: 7 – 10 (7 bis 10)
Anfangswinkel der Äste: 83
Endwinkel der Äste: 32
Stammdicke: 2 – 62
Astdicke: 41 – 62

Unter Baum:

Für den Wuchs: klickt man auf den kleinen Pfeil



und wählt aus der Liste, die sich dann öffnet, den gewünschten Baum aus. Für das Beispiel habe ich die „Amerikanische Zwetschke“ verwendet



Schwerkraft auf 79
Variierung auf 86

Unter Laub

Für die Form auf den Pfeil klicken und aus der Liste, die sich dann öffnet, ganz unten das „Benutzerdefinierte Blatt“ auswählen.

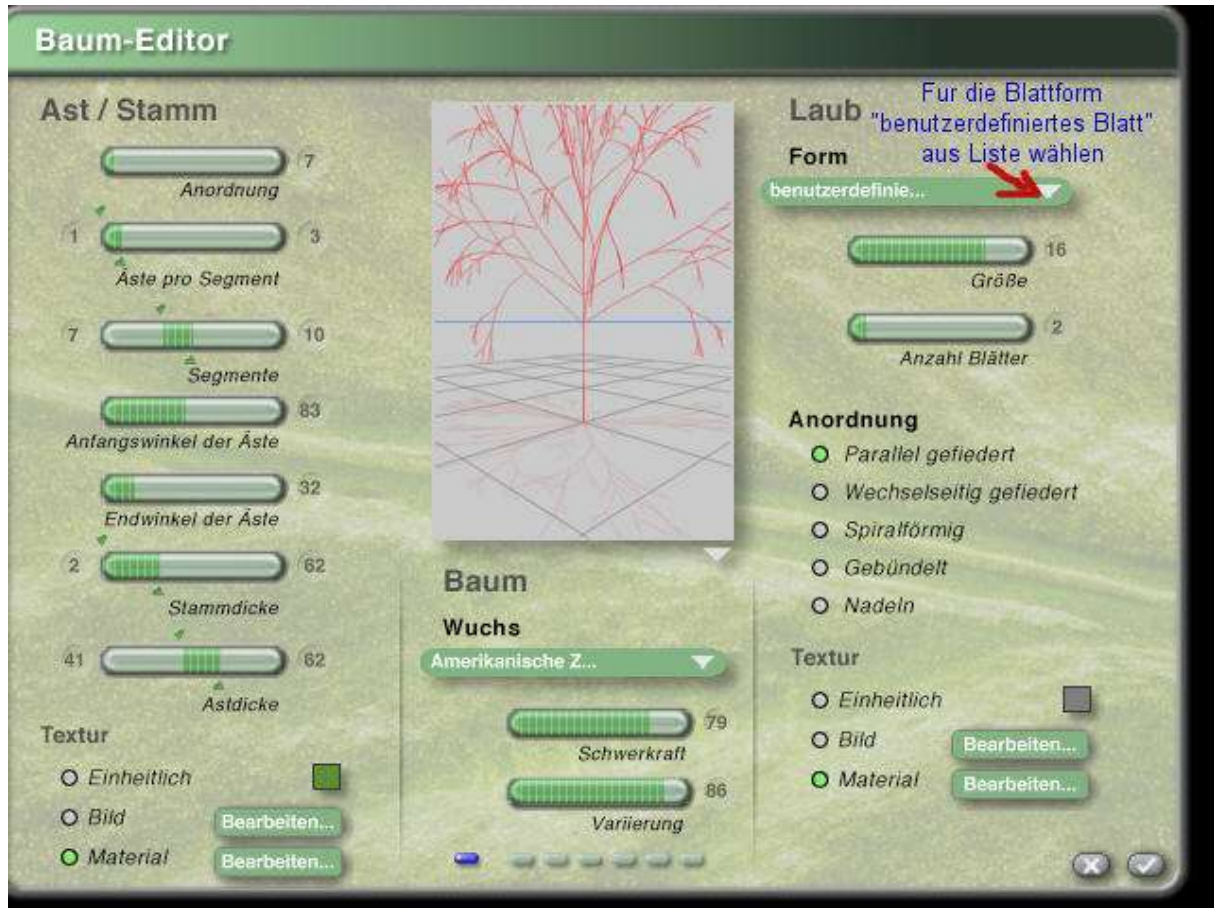
Größe: 16

Anzahl Blätter 2

Anordnung: Parallel gefiedert

Textur: ein grüner Punkt vor Material

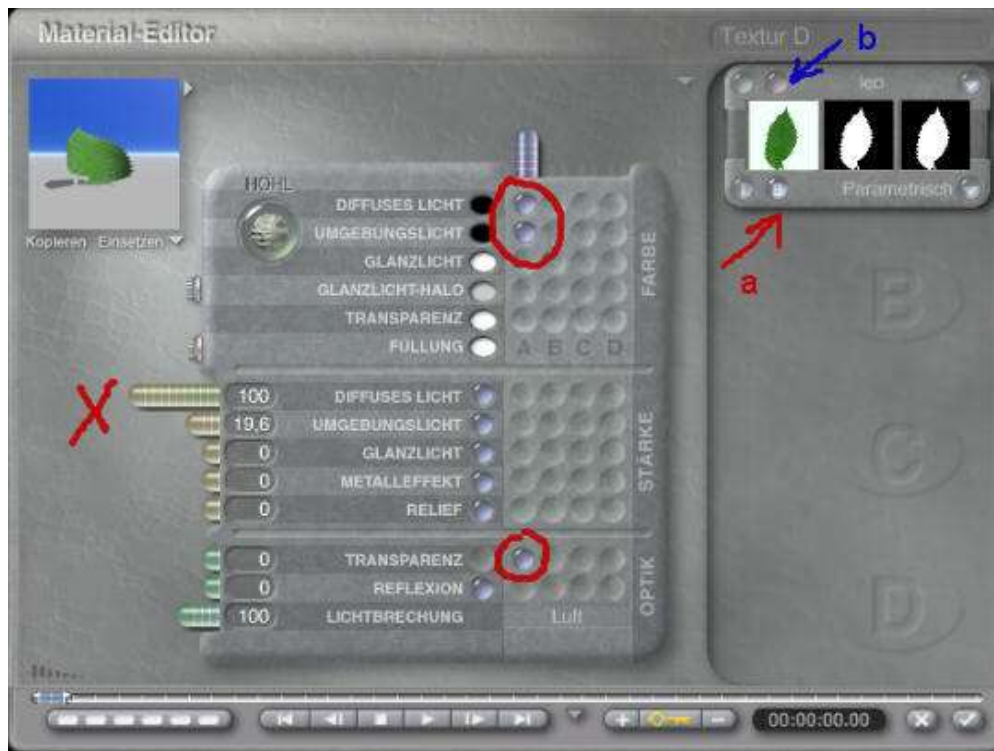
Hier die Einstellungen insgesamt:



Nun klicken wir neben „Material“ auf Bearbeiten...



... und befinden uns im Materialeditor. Hier ist schon ein Blatt vorgegeben.

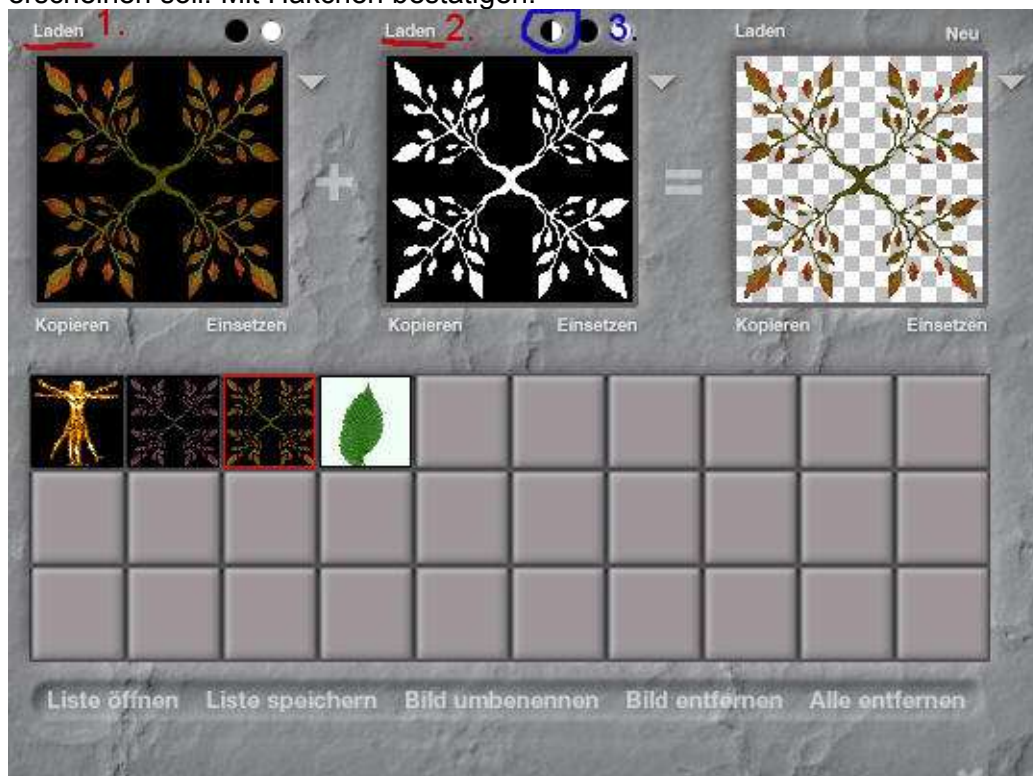


Es sollte für die „Farbe“ eine lila Kugel unter Textur A für Diffuses und Umgebungslicht gesetzt sein. Ebenso unter „Optik“ eine lila unter Textur A für Transparenz setzen.

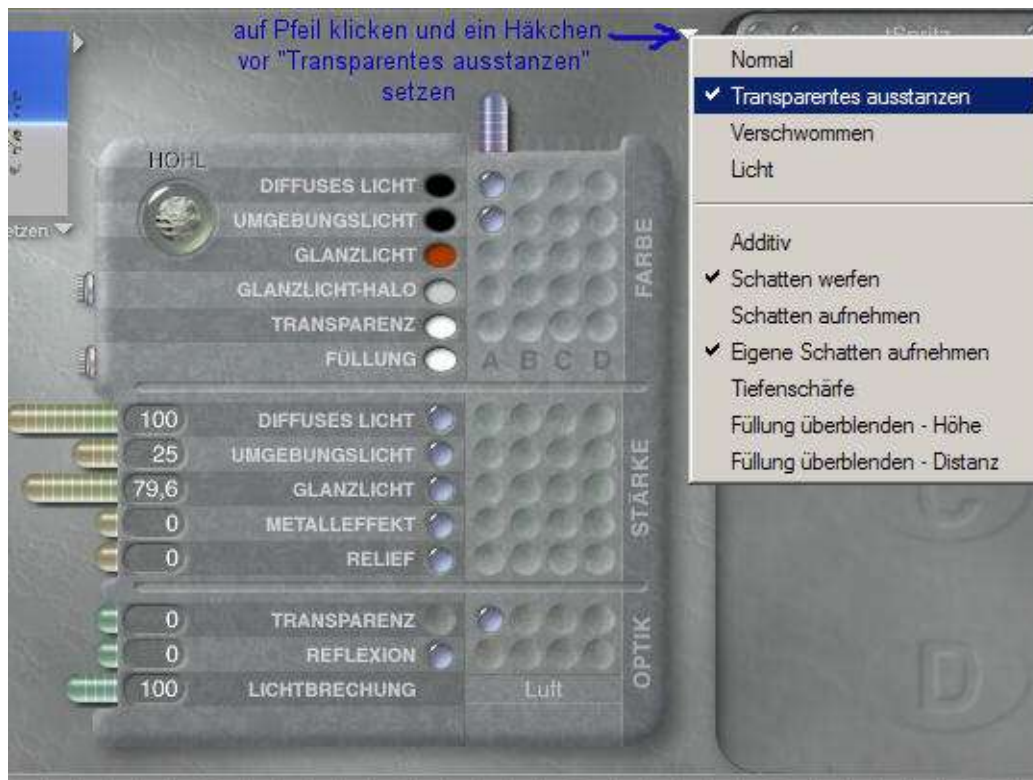
a → auf das **B** klicken, dann **b** → auf die kleine rosa Kugel drüber und es öffnet sich der Bildeditor

Im Bildeditor die gewünschten Bilder laden.

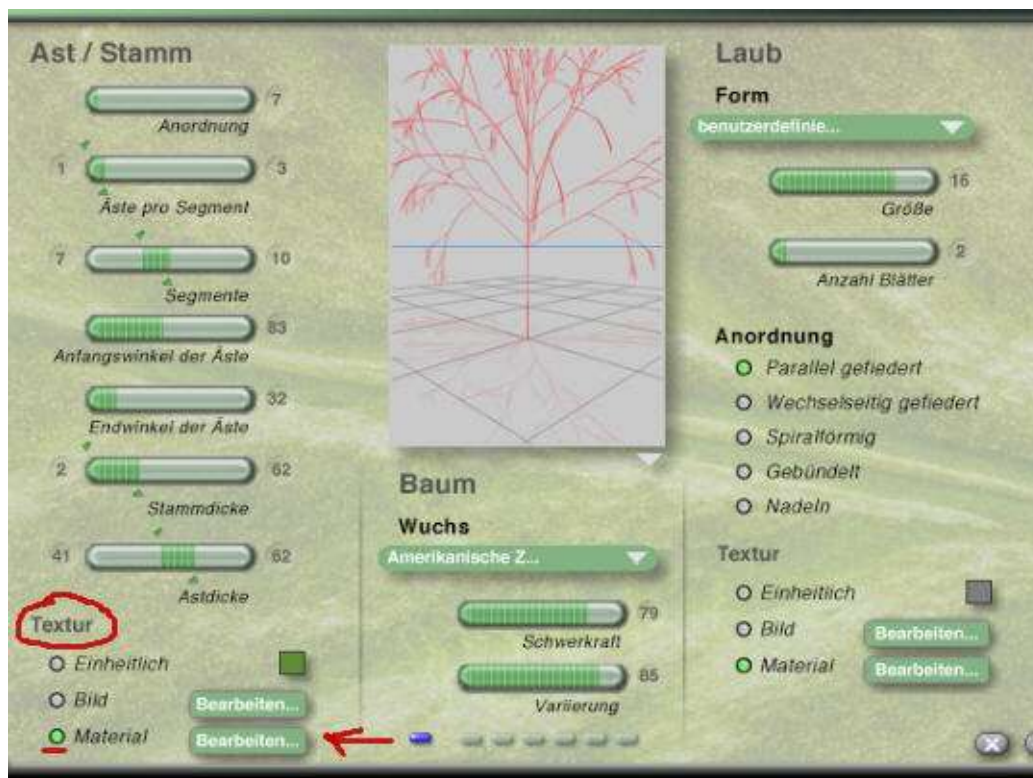
Im **1.** Fenster das Bild laden, im **2.** Fenster die Transmap laden und dann **3.** ev. den Umschalter betätigen, damit das Bild im **3.** Fenster so erscheint, wie es erscheinen soll. Mit Häkchen bestätigen.



Im Materialeditor noch mal kontrollieren, ob ein Häkchen vor „Transparentes Ausstanzen“ gesetzt wurde. Ev. weitere individuelle Einstellung vornehmen.



Mit Häkchen bestätigen. Im Baumeditor dann noch das Material für den Stamm festlegen. Dazu unter Ast/Stamm unten neben Material auf „Bearbeiten“ klicken und aus der Rubrik „Stämme“ ein passendes Material auswählen.



In etwa könnte der Baum so aussehen.



Für das 2. Beispiel habe ich die Einstellungen etwas verändert, als Wuchsform den Zuckerahorn gewählt und die Bildtexturen für die Blätter mit einem Bildbearbeitungsprogramm (PSP) bearbeitet, so wie es auf nachfolgendem Bild zu sehen ist.



Die Einstellungen im Baumeditor für den Beispielbaum sehen wie folgt aus

Unter Ast/Stamm:

Anordnung : 10
Ast pro Segment: 1 – 4 (1 bis 4)
Segmente: 7 – 10 (7 bis 10)
Anfangswinkel der Äste: 45
Endwinkel der Äste: 29
Stammdicke: 2 – 62
Astdicke: 41 – 62

Unter Baum:

Für den Wuchs: Zuckerahorn
Schwerkraft auf 65
Variierung auf 81

Unter Laub

Für die Form auf den Pfeil klicken und aus der Liste, die sich dann öffnet, ganz unten das „Benutzerdefinierte Blatt“ auswählen.

Größe: 6
Anzahl Blätter 6
Anordnung: wechselseitig gefiedert

Textur: ein grüner Punkt vor Material

