

## Himmel & Nebeleditor in Bryce 5 (Teil 1)

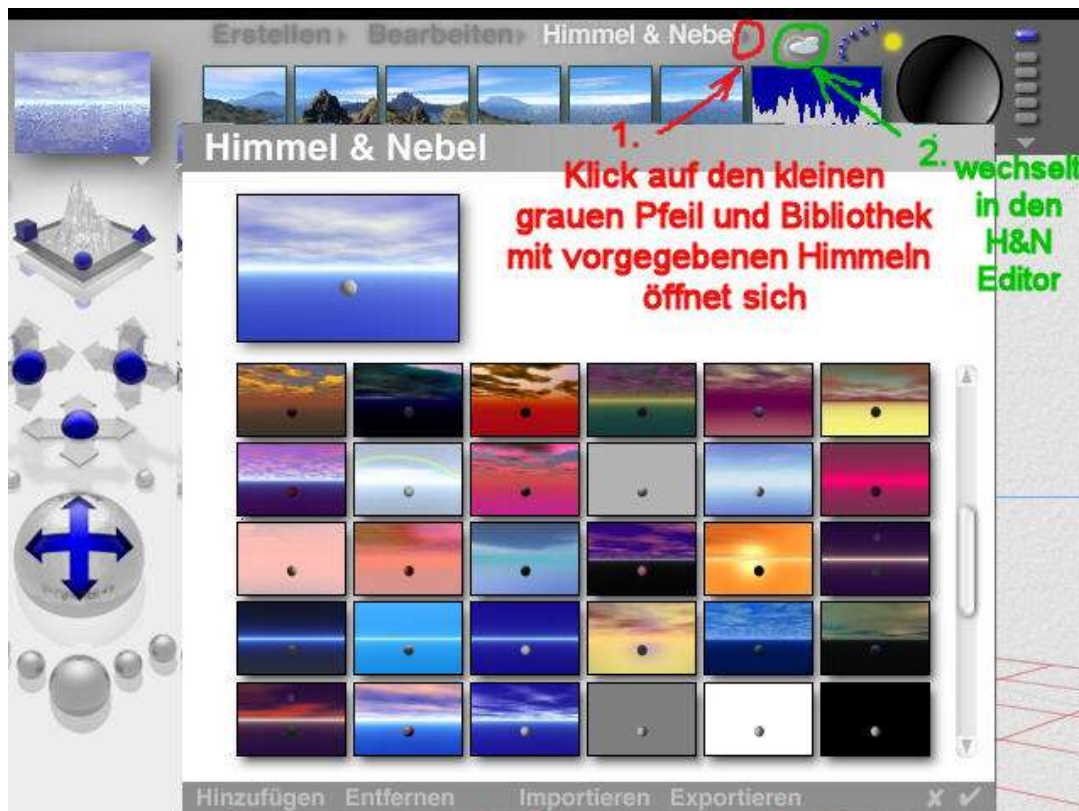
Der Himmel&Nebeleditor ist auch ein sehr leistungsfähiger Editor in Bryce 5. Ich will versuchen über die Vielzahl der Einstellungen einen kurzen Überblick zu verschaffen und einiges genauer erläutern.

Mit einem Mausklick auf den Reiter „Himmel&Nebel“ öffnet sich eine Palette mit zahlreichen kleinen Fensterchen und vielen Einstellungsmöglichkeiten. Diese erkläre ich nur kurz, ich gehe dann genauer auf den eigentlichen Himmel&Nebeleditor ein.



Fährt man mit der Maus über die einzelnen Symbole, wird links unter dem Renderknopf die Bedeutung angezeigt.

Kurz zu den Symbolen auf der rechten Seite. **1.** Neben „Himmel&Nebel“ befindet sich ein kleiner grauer Pfeil. Klickt man auf diesen, so öffnet sich die Himmel&Nebelbibliothek mit einer Auswahl von Himmeln. Hier einfach einen auswählen und mit Häkchen bestätigen. (Das Speichern von eigenen Himmeln ist natürlich auch in der Himmel&Nebelbibliothek möglich)



**2.** Ein Klick auf die kleine Wolke und man kommt in den „Himmel&Nebeleditor“

Dazu später mehr

3. Klickt man auf die Punktreihe, so wird ein beliebiger Zufallshimmel generiert.

4. Die kleinen Felder sind dazu da, um Himmelseinstellungen zu speichern. Sie sind dann wieder abrufbar. Ein Klick in ein kleines graues Feld speichert die Einstellungen (das Feld färbt sich blau). Man kann dann weiter an den Einstellungen arbeiten und jederzeit den gespeicherten Himmel aufrufen. Dazu einfach in das blaue Feld klicken und man hat den ursprünglich gespeicherten Himmel wieder. Hält man die ALT-Taste gedrückt und klickt in so ein blaues Feld, dann wird der gespeicherte Himmel wieder gelöscht.



5. Der große dunkle runde Kreis oder auch Sonnentrackball, durch drehen lassen sich Einstellungen für Sonne und Mond vornehmen. D.h. der Sonnenstand lässt sich verändern. Einfach anklicken, Maustaste gedrückt halten und dann den Ball drehen (helle Seite ist die Sonne, die dunklere Seite der Mond, man sieht auch oben am Umschalter, wie er auf Sonne oder Mond wechselt, wenn man den Ball dreht, einfach probieren)

Ein Doppelklick auf den Sonnentrackball öffnet wieder den Himmel und Nebeleditor.

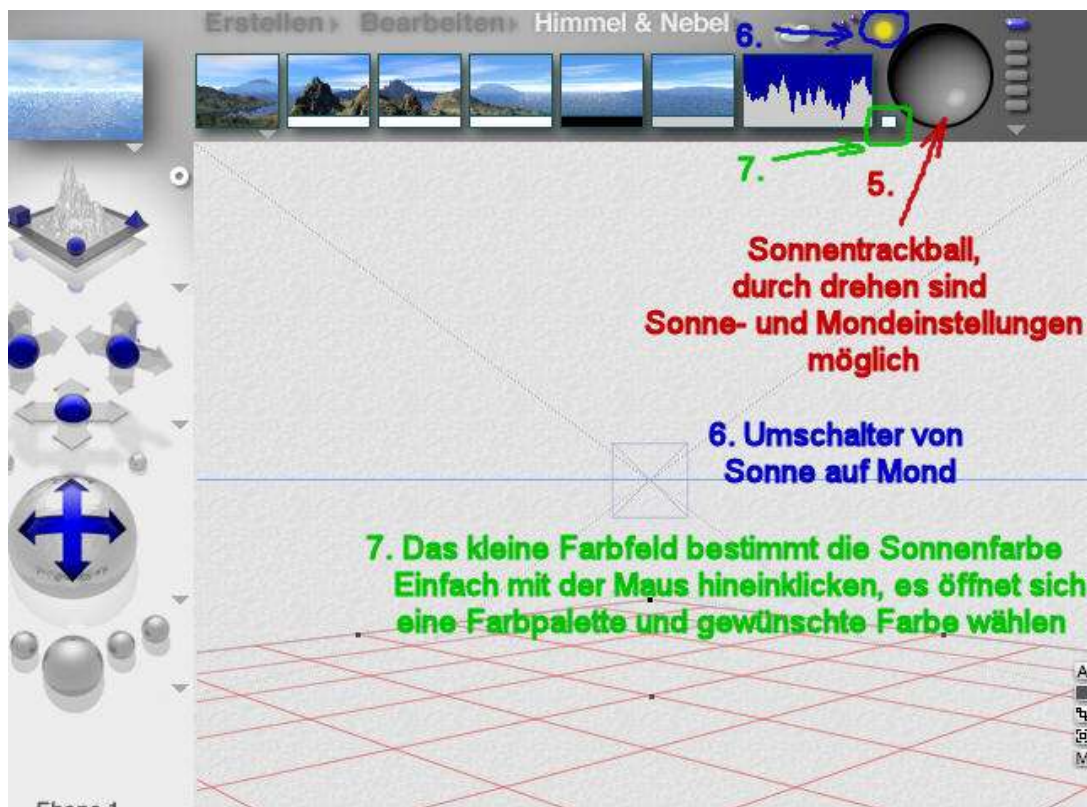
6. Die kleine Sonne oberhalb des Sonnentrackballs. Das ist ein Umschalter. Ein Mausklick und aus der Sonne wird Mond, wieder ein Klick und die Sonne ist zu sehen.

Mit folgenden Tastenkombinationen lassen sich Sonne und Mond genau in der Szene platzieren.

**Mit gedrückter STRG + ALT –Taste einen Doppelklick auf den Sonnentrackball machen. Die Tasten weiterhin gedrückt halten und mit gedrückten Tasten einen Klick in die Szene** und die Sonne kann dorthin platziert werden, wo man sie gerne haben möchte. (Allerdings ist sie dann nur zu sehen, wenn der Himmel nicht allzu sehr mit Wolken verhangen ist) Für den Mond klickt man dann einfach auf den Umschalter oder man hält STRG+ALT+Shift (Umschalttaste) –Taste gleichzeitig gedrückt, macht einen Doppelklick auf den großen runden Kreis und klickt mit gedrückten Tasten in die Szene, wo man den Mond platziert haben möchte.

7. Ein kleines Farbfeld, hier lässt sich die Farbe für das Sonnenlicht bestimmen. Einfach mit der Maus hineinklicken und es öffnet sich eine Farbpalette, aus der man die gewünschte Farbe auswählen kann. Mit der Tastenkombination ALT + Mausklick

in das Farbfeld öffnet sich eine Palette, die die Eingabe der genauen RGB-Werte zulässt. (ein Screen)



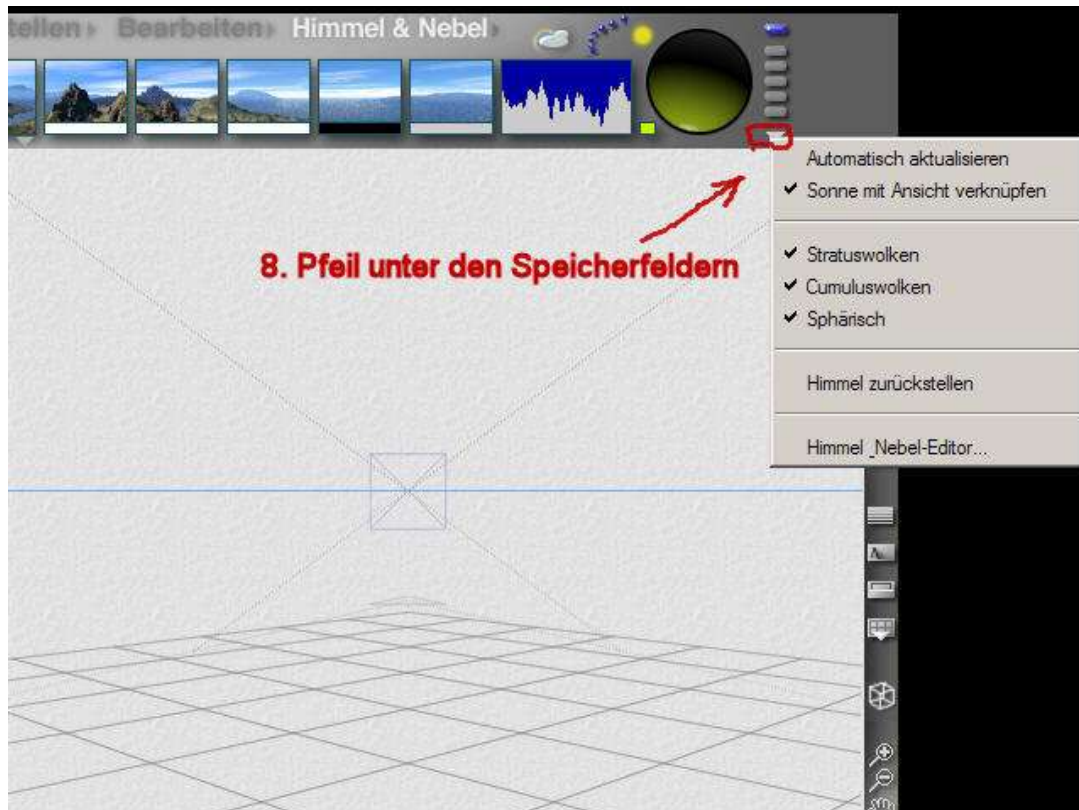
**8.** Der kleine graue Pfeil unter den Speicherfeldern (einfach draufklicken) öffnet eine kleine Auswahl. Wie im Screen zu sehen ist, sind ein paar Einstellungen möglich „Automatisch aktualisieren“ -> ein Häkchen davor bedeutet die Option ist aktiviert und bei Veränderungen an den Himmelseinstellungen wird die Szene automatisch durchgerendert.

„Sonne mit Ansicht verknüpfen“ -> bei aktivierter Option richtet sich die Sonne nach der Kamera. D.h. der Stand Sonne bleibt relativ zur Kamera gleich, unabhängig wo die Kamera platziert wird. Wenn wir die Kamera drehen, dann haben wir den Eindruck, es dreht sich nur die Szene und die Einstellung der Sonne zur Szene bleibt. Ist die Funktion nicht aktiviert (die Sonne nicht mit der Ansicht verknüpft), dann verändert sich auch ihr Stand, wenn wir die Kamera drehen (einfach ausprobieren). Wir müssten die Sonne jedes Mal neu platzieren, wenn die Kamera verändert wurde, um einen bestimmten Effekt beizubehalten.

„Stratuswolken, Cumuluswolken, Sphärisch“ erklärt sich von selbst. Sphärisch bedeutet, dass eine sphärische Wolkendecke aktiviert oder deaktiviert ist.

„Himmel zurückstellen“ -> hier lassen sich sämtliche Himmelseinstellungen wieder rückgängig machen.

„Himmel-Nebeleditor“ -> öffnet wieder den Himmel & Nebeleditor.



**Zu den kleinen Fenstern (Bildchen) über der Arbeitsfläche (Szene) von links nach rechts.**

Das Fenster ganz links „Himmel-Modus“ , darunter befindet sich wieder ein kleiner Pfeil, auf den man einfach klickt. Es öffnet sich eine Liste mit verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten.

Ein Häkchen davor aktiviert jeweils die Option.

„Weicher Himmel“ und „ Dunkler Himmel“ -> es sind keine weiteren Einstellungen möglich.

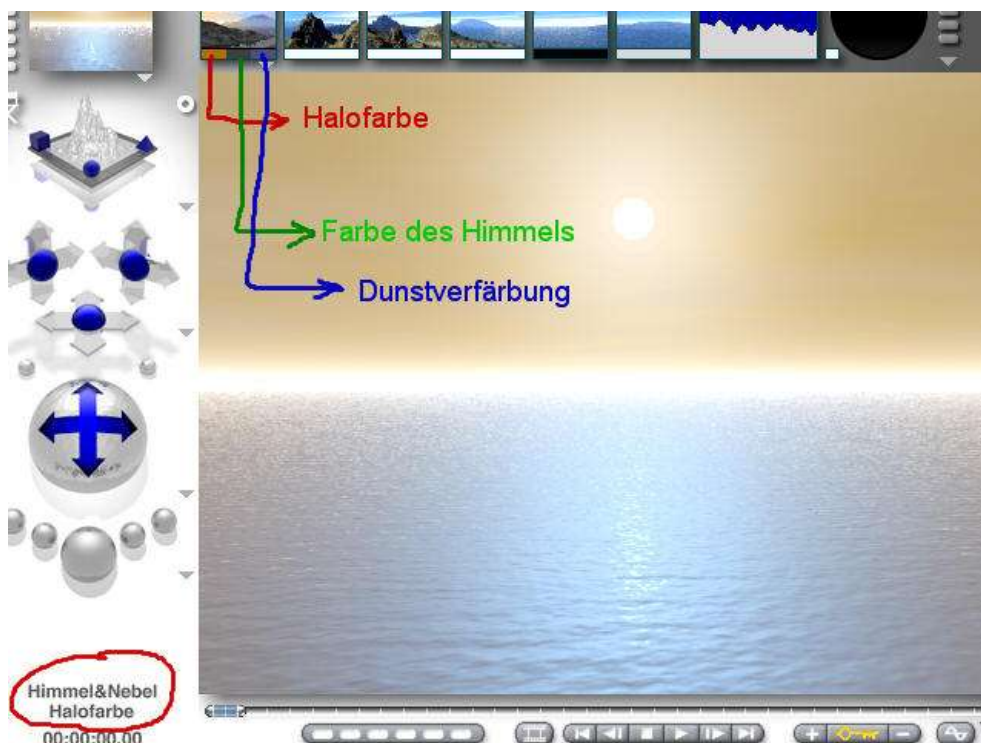
Interessant werden jetzt die „Eigenen Einstellungen“ und „Atmosphäre ausblenden“.

Ist die Option „Atmosphäre ausblenden“ aktiviert, dann werden Wolken, Dunst, Nebel usw. ausgeblendet. Sie haben keinen Einfluss mehr auf die Szene. Nur noch der Stand der Sonne wirkt sich in der Szene aus. Unter dem Fenster ist jetzt ein Farbbalken zu sehen, meistens blau. Einfach mit der Maus in den Farbbalken klicken (oder ALT gedrückt halten und Mausclick, um genaue RGB-Werte einzugeben) und die gewünschte Farbe wählen. Der Hintergrund färbt sich dann entsprechend. Ich nutze diese Funktion oft, wenn ich einen einfarbigen Hintergrund brauche.



a -> auf den kleinen Pfeil klicken  
eigene Einstellungen aktivieren

Wenn die Option „Eigene Einstellungen“ aktiviert ist, dann ist der Farbbalken unter dem kleinen Bildchen 3-geteilt, in der Mitte zunächst blau, links und rechts weiß. Hier kann man für jedes einzelne Feld eine andere Farbe wählen (einfach mit der Maus hineinklicken und Farbe aus Palette wählen) und so den Himmel farblich interessanter gestalten. Fährt man mit der Maus über die einzelnen Farbbalken (bzw. Fenster) dann wird unten links immer die jeweilige Bedeutung angezeigt.  
Der linke kleine Teilbalken bestimmt die Halofarbe ( sind dann noch die Haloringe aktiviert, dann sieht man schöne farbige Ringe um die Sonne)  
Der mittlere Balken bestimmt die Himmelsfarbe und der rechte Teilbalken die Dunstverfärbung.



**A** Das nächste Fenster „Schatten“, mit dem Farbbalken unter dem Bildchen lässt sich die gewünschte Umgebungslichtfarbe wählen. Fährt man mit der Maus über das Bildchen, so sieht man, wie sich der Mauszeiger in einen Doppelpfeil verwandelt (links <-> rechts), jetzt lässt sich die Schattenintensität einstellen. Dazu die Maustaste gedrückt halten und die Maus Richtung links oder rechts über das Bildchen führen und man sieht einmal im Bild, wie sich die Schattenintensität verändert, aber noch deutlicher unten links (unterm Renderknopf) werden die Zahlenwerte für die Veränderung angezeigt.

**B** Fenster „Nebel“, zur Wahl der Nebelfarbe den Farbbalken unter dem Bildchen verwenden. Bewegt man den Mauszeiger über das Bildchen, dann verwandelt er sich in einen Pfeil, der in 4 Richtungen zeigt. Für die Nebeldichte den Pfeil nach links oder rechts bewegen, für die Nebelhöhe den Pfeil nach oben oder unten bewegen. Die Grundhöhe lässt sich allerdings nur im Himmel&Nebeleditor unter dem Reiter Atmosphäre einstellen.

**C** Fenster „Dunst“, Farbbalken zur Farbwahl, der Mauszeiger verwandelt sich, wenn man über das Bildchen fährt in einen Doppelpfeil und die Dichte des Dunstes lässt sich einstellen. (Dunsthöhe und Grundhöhe sind dann wieder im Himmel&Nebeleditor unter den Reiter Atmosphäre einstellbar, dazu später mehr )

**D** Das Fenster „Wolkenhöhe“. Mit dem Farbbalken unter dem Bild kann die Farbe für die Himmelskuppel eingestellt werden. Mit dem Mauszeiger im Bildchen lässt sich die Wolkenhöhe festlegen.

**E** Fenster „Wolkendichte“, Farbbalken, um die gewünschte Wolkenfarbe auszuwählen. Mit dem Mauszeiger wie gehabt die Wolkendichte einstellen.

**F** In diesem Fenster lassen sich Wolkenfrequenz und Amplitude festlegen. Der Mauszeiger verwandelt sich beim Darüberfahren wieder in einen vierfachen Pfeil. Bewegt man die Maus dann mit gedrückter Maustaste nach links oder rechts, dann wird die Wolkenfrequenz eingestellt, nach oben oder unten die Amplitude. Weitere Wolkeneinstellungen sind im Himmel&Nebeleditor unter dem Reiter „Wolkendecke“ möglich. (Dazu im Teil 2 mehr)

