

Himmel & Nebeleditor in Bryce 5 (Teil 2)

In den Himmel&Nebeleditor gelangt man, in dem man zuerst auf den Reiter „Himmel & Nebel“ klickt. (Unter Himmel-Modus (linkes Fenster) kann man bereits einige Einstellungen vornehmen (siehe Teil1)). Dann ein Klick auf die kleine Wolke oder ein Doppelklick auf den Sonnentrackball und es öffnet sich der Himmel&Nebeleditor.



Mit der Tastenkombination STRG + K gelangt man ebenfalls in den Himmel & Nebeleditor.

Vor uns befindet sich ein Fenster mit 3 Reitern, „**Sonne & Mond**“, „**Wolkendecke**“ und „**Atmosphäre**“. Einfach auf den jeweiligen Reiter klicken und man gelangt zum Beispiel unter „Wolkendecke“ in die Einstellungen für die Wolken, unter Atmosphäre in die Einstellungen für Nebel, Dunst usw....



Um es vorwegzunehmen, man sieht jetzt zahlreiche graue, orange und blaue Punkte vor den Optionen. Grau bedeutet, dass die Option ausgeschaltet ist. Orange und blau bedeuten, die Option ist **aktiv**. Mit einem Mausklick in den jeweiligen Punkt lassen sich die Funktionen aktivieren oder deaktivieren. Die kleinen blauen Riegel oder Balken, mit ihnen kann man die Intensität oder Größe einstellen. Dazu einfach in den jeweiligen Balken klicken, Maustaste gedrückt halten und in die entsprechende Richtung ziehen. Die Intensität lässt sich auch regulieren, wenn man in das jeweilige Bildchen unter der Option klickt und mit gedrückter Maustaste in die die entsprechende Richtung verschiebt. Wer die Eingaben lieber ganz genau macht und sich an numerischen Werten orientiert, der braucht nur in den Zahlenwert klicken, so das dieser blau unterlegt ist und kann seine Eingaben numerisch machen.

Unter dem Reiter „Sonne&Mond“ sowie allen anderen Reitern befindet sich auf der rechten Seite ein kleines Vorschauenfenster.

Der graue Pfeil rechts neben dem Vorschaufenster öffnet wieder die Himmel&Nebelbibliothek mit vorgegebenen Himmeln.
 Der graue Pfeil (oder Dreieck) unter dem Vorschaufenster öffnet Einstellungsmöglichkeiten fürs Vorschauendern. Siehe Screen.



Unter dem Vorschaufenster sind wieder die Sonne/Mondeinstellungen zu finden.

- A** der Sonnentrackball zum Platzieren der Sonne
- B** der Umschalter von Tag auf Nacht (oder Sonne und Mond)
- C** das Feld für die Sonnenfarbe
- D** die Speicherfelder

E ohne Sonneneinstrahlung: Ist die Funktion aktiviert (blauer Punkt), dann wird die Sonneneinstrahlung ausgeblendet. D.h. die Sonne bleibt weiterhin in der Szene, doch sie strahlt kein Licht ab. Es ist nur das Licht zu sehen, das von Lichtquellen kommt, trotzdem ist die Szene beleuchtet.

F Sonne mit Ansicht verknüpfen (aktivierte Option (blauer Punkt)) : Die Sonne ist mit der Kamera verknüpft und richtet sich nach der Kamera. Einfallswinkel des Sonnenlichts, ein bestimmter Effekt werden beibehalten und man muss die Sonne nicht neu platzieren, wenn die Kamera verändert wurde. Unabhängig davon, wo die Kamera platziert wird, bleibt der Stand der Kamera relativ zur Sonne gleich. (Ist die Option aktiviert, lassen sich die Sonneneinstellungen festlegen und der Effekt geht nicht mehr verloren, wenn die Kamera verschoben wird)

G Höhenwinkel und Drehwinkel: hier kann man die Eingaben für den Stand der Sonne/Mond nummerisch machen



Auf der linken Seite unter dem Register „Sonne & Mond“ befinden sich sämtliche Optionen für die Himmelskörper und für Sonne und Mond. Die Funktionen für die Himmelskörper (Sterne, Kometen, Mond) sind im Standardhimmel deaktiviert und müssen aktiviert werden, wenn man einen Sternenhimmel oder Nachthimmel kreieren möchte. Zunächst sollten jedoch unter „Himmel-Modus“ die „Eigenen Einstellungen“ gewählt werden. Im 3teiligen Farbbalken unter dem Fenster alle Farben auf schwarz stellen.



Für Dunst und Nebel auch die Farbe schwarz einstellen und zunächst deaktivieren. Die Wolken ausschalten, weil an einem wolkenverhangenen Himmel keine Sterne sichtbar sind.

Nun im Himmel&Nebeleditor die Optionen für die Himmelskörper aktivieren. Dazu einfach in die dunklen Punkte vor den Wörtern klicken, so dass diese orange werden (Funktion ist jetzt aktiv). Nun sind auch die blauen Balken oder Regler sichtbar. Hier kann die Anzahl und Intensität der Kometen und Sterne reguliert werden. Dazu

einfach die Regler mit der Maus anklicken, Maustaste gedrückt halten und nach links oder rechts ziehen. Natürlich können die Werte auch numerisch eingegeben werden (einfach in die Zahlenwerte klicken und eingeben).

Die großen dunklen Kreise sind wieder so eine Art Trackball, der ebenfalls mit gedrückter Maustaste gedreht werden kann. Der obere für die Himmelskörper, der untere für den Mond.



Zur Mondphase, diese Funktion kann aktiviert werden, um einzelne Mondphasen sichtbar zu machen. Ist die Option ausgeschaltet, ist ein Vollmond sichtbar. Das Mondbild ist nur zu sehen, wenn diese Option auch eingeschaltet ist (blauer Punkt davor), sonst nicht.

Aktivieren der Mondphase, dann zunächst die Erdreflexion runter regulieren, am Besten auf Null stellen. Auch die weichen Kanten erstmal nach unten regeln. Jetzt die dunkle Kugel oder den Trackball unter „Mondphase“ mit der Maus anklicken, Maustaste gedrückt halten und verschieben. Man sieht jetzt z.B. wie eine Mondsichel entsteht. Auf diese Art und Weise können die Phasen des Mondes simuliert werden. (Nun können wieder ganz nach Belieben die weichen Kanten usw. eingestellt werden.)



Mit gedrückter Maustaste
die Kugel verschieben
und einzelne Phasen
einstellen

Das Ergebnis



Die anderen Einstellungen:

Sonne/Mond sichtbar: Die Funktion muss aktiviert sein, um Sonne oder Mond überhaupt sichtbar zu machen. Unter Leuchtintensität kann, wie schon der Name sagt, die Leuchtintensität eingestellt werden. Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn man den Eindruck hat, dass die Sonne in der Szene sehr grell ist oder blendet, einfach den Wert für die Leuchtintensität etwas herunterstellen.

Sonne-/Mondgröße: aktiviert die Option zum Einstellen der Größe von Sonne oder Mond. Oft wirken Sonne oder Mond riesig, dieser Effekt lässt sich mit der Horizontillusion simulieren.

Haloringe, diese Funktion macht die Haloringe (Ringe um Sonne oder Mond sichtbar)

Intensität, Radius können über die Regler eingestellt werden, der Sekundärring lässt sich aktivieren.

Schatten: Die Schatten können aktiviert oder deaktiviert werden. Mit dem Regler für die Schatten kann die Intensität eingestellt werden, wie man es wünscht. (Schatten stärker oder schwächer bzw. die Schatten werden dann dunkler oder heller)

Die Funktion „weiche Schatten“ kann aktiviert werden und bewirkt, dass die Schatten in den Randbereichen weicher gezeichnet werden. (Die Renderzeit erhöht sich.)

Ganz unten gibt es wieder kleine Farbfelder für Umgebungslicht und Himmelskuppel. Hier kann man ebenfalls die gewünschte Farbe einstellen. Einfach mit der Maus ins Farbfeld klicken und aus der sich öffnenden Farbpalette die gewünschte Farbe auswählen.

